

## Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan *Web Game Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 5 Yogyakarta

Fajar Nur Handayani<sup>1</sup>, Triwahyuningsih<sup>2</sup>, Dyah Puspitarini<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Profesi Guru Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

<sup>3</sup> SMA Negeri 5 Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Sejarah Artikel: Diterima: 2024-06-01 Disetujui: 2024-12-27</p> <p><b>Kata kunci:</b> Discovery Learning Wordwall Pendidikan Pancasila</p> <p><b>Keywords :</b> Discovery Learning Wordwall Pancasila Education</p>	<p>Pesatnya perkembangan teknologi mempengaruhi hasil belajar siswa Gen Z. Sebagian dari mereka menyalahgunakan teknologi untuk hal lain seperti untuk memainkan game ketika proses pembelajaran, hal tersebut dapat mengakibatkan penurunan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-C SMA Negeri 5 Yogyakarta melalui <i>discovery learning</i> dengan bantuan <i>web game wordwall</i> pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X-8 SMA Negeri 1 Sewon yang terdiri dari 36 orang. Pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, penilaian non-tes, dan dokumentasi yang diuraikan melalui penghitungan presentase kenaikan hasil belajar lalu diinterpretasikan dan dibandingkan dengan indikator keberhasilan. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>discovery learning</i> dengan bantuan <i>game wordwall</i> mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I diperoleh rata-rata nilai 68,05 sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata nilai 82,5 atau meningkat sebesar 14,45. Dari siklus 1 ke siklus II terjadi kenaikan ketuntasan belajar sebesar 45 %. Hasil penilaian keterampilan menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik mengalami peningkatan dari 4 siswa (11,11 %) pada siklus I meningkat menjadi 10 siswa (27,77 %) pada siklus II. Hal ini berarti perlakuan dalam penelitian ini telah berhasil sesuai target yang diharapkan, yaitu minimal 75% siswa memperoleh nilai sama atau diatas KKM (75).</p> <p><b>ABSTRACT</b></p> <p><i>The rapid development of technology affects the learning outcomes of Gen Z students. Some of them misuse technology for other things, such as playing games during the learning process, this can result in decreased learning outcomes. This research aims to improve the learning outcomes of students in class This research is classroom action research. The research was carried out in 2 cycles. The subjects in this research were students in class X-8 of SMA Negeri 1 Sewon, consisting of 36 people. Data collection used is in the form of observation, non-test assessment, and documentation which is described by calculating the percentage increase in learning outcomes which is then interpreted and compared with indicators of success. The research results obtained show that the discovery learning model with the help of the wordwall game is able to improve student learning outcomes. In cycle I the average value was 68.05, while in cycle II the average value was 82.5 or an increase of 14.45. From cycle I to cycle II there was an increase in learning completeness by 45%. The results of the skills assessment showed that students who obtained a very good category score increased from 4 students (11.11%) in cycle I to 10 students (27.77%) in cycle II. This means that the treatment in this research has been successful according to the expected target, namely at least 75% of students obtained a score equal to or above the KKM (75).</i></p>

### Pendahuluan

Era digitalisasi telah mengubah cara kita berinteraksi dan beraktivitas sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi memungkinkan akses mudah terhadap informasi melalui internet dan penggunaan perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan laptop. Dalam konteks pendidikan, digitalisasi memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dengan adanya platform online dan konten digital yang dapat diakses secara fleksibel, tanpa batasan ruang dan waktu. Salah satu contoh platform pembelajaran daring adalah Rumah Belajar, *Google Suite for Education*,

Korespondensi: Fajar Nur Handayani, 2317963011@webmail.uad.ac.id, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Bantul, Indonesia

Copyright © tahun Universitas Ahmad Dahlan. All Right Reserved

<http://journal.uad.ac.id/index.php/citizenship>

Kelas Pintar, *Quipper School*, Ruang guru, Sekolahmu, Zenius, dan masih banyak lagi. Digitalisasi dalam pendidikan semakin penting terutama sejak tahun 2020, ketika pembelajaran daring menjadi kebutuhan akibat pandemi Covid-19 (Puspitarini, 2023: 389).

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk dapat mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan konten secara efektif. Salah satu kemampuan yang diperlukan adalah *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) (Ismail, Zubair & Basariah, 2024: 840). Dengan TPACK, guru dapat menghadapi tantangan dalam era digitalisasi dan membantu siswa mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam dunia yang semakin terhubung secara teknologi.

Generasi Z, yang tumbuh dalam era digitalisasi, memiliki kecenderungan yang tinggi terhadap teknologi (Melda, 2023: 2). Mereka terbiasa berinteraksi dengan teknologi sejak lahir dan kemampuan mereka terus berkembang. Namun, terdapat juga dampak negatif dari penggunaan teknologi yang berlebihan, seperti kecanduan teknologi. Kecanduan teknologi dapat berdampak buruk pada prestasi belajar siswa (Ghafara dkk, 2023: 242). Sebagai contoh, dalam kasus kelas X-C di SMA Negeri 5 Yogyakarta, hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikatakan rendah. Hanya sebagian kecil siswa yang mencapai ketuntasan minimal (KKM), sedangkan sisanya tidak mencapai KKM. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap hasil belajar rendah adalah penggunaan teknologi yang tidak tepat dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan metode pengajaran yang disesuaikan dengan karakteristik Generasi Z (Nabillah & Abadi, 2020: 662). Model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan web game *Wordwall* dianggap sebagai salah satu solusi yang efektif dalam pembelajaran. *Discovery learning* merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa didorong untuk menjelajahi dan menemukan pengetahuan secara mandiri. Dalam konteks ini, web game *Wordwall* dapat menjadi platform pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa Generasi Z. Melalui *Wordwall*, siswa dapat berpartisipasi aktif, memperoleh umpan balik secara real-time, dan berkolaborasi dengan sesama siswa (Nawawi, 2020: 208).

Tabel 1 Nilai siswa kelas X-C

No	Komponen	Frekuensi	Persentase Ketuntasan	Rerata Nilai
1	Tuntas ( $\geq 75$ )	5	13,89 %	59,30
2	Tidak Tuntas $< 75$	31	86,11 %	
Total		36	100%	

Sumber: Data diolah peneliti berdasarkan hasil penelitian

Berdasarkan tabel 1 yaitu daftar nilai dan analisis hasil penilaian tengah semester (PTS), rata-rata di kelas X-C adalah 59,30. Hanya terdapat 5 siswa (13,89 %) siswa yang mencapai KKM dan sebanyak 31 siswa (86,11 %) siswa tidak mencapai KKM. Setelah diamati, capaian hasil PTS kelas X-C paling rendah jika dibandingkan dengan kelas X yang lain. Berdasarkan pertimbangan hasil pengamatan dan data nilai PTS tersebut, guru memilih kelas X-C sebagai subyek dalam penelitian tindakan kelas ini.

Selain itu, untuk meningkatkan hasil belajar penting bagi guru untuk memperhatikan kebutuhan individu siswa dalam proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki kebutuhan belajar yang berbeda, dan proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan awal, minat, dan bakat siswa. Dengan memenuhi kebutuhan belajar siswa, hasil belajar siswa dapat menjadi lebih optimal (Herwina, 2021: 181).

Digitalisasi dalam pendidikan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, namun juga menimbulkan tantangan. Guru perlu mengembangkan kemampuan TPACK untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Generasi Z, yang terbiasa dengan teknologi, perlu mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka. Model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan web game *Wordwall* dapat menjadi solusi yang efektif. Selain itu, penting bagi guru untuk memperhatikan kebutuhan individu siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang sesuai, hasil belajar siswa dapat meningkat.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari *planning* (perencanaan), *acting* (pelaksanaan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (refleksi). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X-C SMA Negeri 5 Yogyakarta tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 orang yang sedang menempuh semester 2 dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, penilaian non-tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data yang berasal dari siswa dan data yang berasal dari guru. Tujuan dari pengumpulan data ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menerapkan metode *discovery learning* dengan bantuan aplikasi *Wordwall game*. Data yang berasal dari siswa akan memberikan informasi tentang sejauh mana mereka terlibat dalam kegiatan belajar, sedangkan data yang berasal dari guru akan memberikan gambaran tentang keterlaksanaan kegiatan belajar. Untuk mengumpulkan data tersebut, digunakan beberapa instrumen, yaitu:

1. Lembar pengamatan: Digunakan untuk mengamati guru dalam mengajar berdasarkan langkah-langkah *discovery learning* dengan bantuan aplikasi *Wordwall game*.
2. Lembar observasi keaktifan siswa: Digunakan sebagai panduan bagi observer/kolaborator untuk mengamati keaktifan siswa selama kegiatan belajar.
3. Pedoman penilaian: Digunakan untuk mendapatkan data tentang keaktifan siswa dan nilai hasil belajar dalam aspek pengetahuan dan keterampilan.

Keberhasilan penelitian ditentukan dengan kriteria 75 % siswa memperoleh nilai pengetahuan dan keterampilan diatas kriteria ketuntasan minimal.

## Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan tentang pembahasan penelitian meliputi penerapan model *discovery learning* dengan bantuan *web game wordwall* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, hasil pengamatan belajar siswa yang meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan.

### Kondisi Awal Pra-Penelitian

Berdasarkan pengamatan peneliti, kondisi dan situasi kelas X-C relatif ramai dan sebagian siswa kurang fokus saat pembelajaran, salah satunya karena asyik dengan ponselnya. Guru harus mengingatkan secara berulang agar kembali fokus pada pembelajaran dan belum saatnya untuk mengakses pengetahuan dari ponsel. Berdasarkan data pra penelitian, hasil belajar siswa (nilai PTS) kelas X-C dapat dikatakan rendah. Hanya terdapat 5 siswa yang tuntas KKM dan 31 lainnya tidak tuntas KKM, rerata nilai yang diperoleh pun cukup rendah yaitu 59,30.

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh dari nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) kelas X-C diperoleh gambaran sebagaimana tercantum pada tabel 8.

Tabel 2 Rekap Hasil Nilai PTS Semester Ganjil Kelas X-C 2023/2024

No	Komponen	Frekuensi	Persentase Ketuntasan	Rerata Nilai
1	Tuntas ( $\geq 75$ )	5	13,89 %	59,30
2	Tidak Tuntas $< 75$	31	86,11 %	
Total		36	100%	

Sumber: Diolah peneliti berdasarkan hasil penelitian

Berdasarkan tabel 2, daftar nilai dan analisis hasil penilaian tengah semester semester ganjil rata-rata yang diperoleh kelas X-C adalah 59,30. Hanya terdapat 5 siswa (13,89 %) siswa yang mencapai KKM dan sebanyak 31 siswa (86,11 %) siswa tidak mencapai KKM. Setelah diamati,

capaian hasil PTS kelas X-C paling rendah jika dibandingkan dengan kelas X yang lain. Berdasarkan pertimbangan hasil pengamatan dan data nilai ulangan harian tersebut, guru memilih kelas X-C sebagai subyek dalam penelitian tindakan kelas ini.

**Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I**

Keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I diamati oleh kolaborator, dan berikut ini data pelaksanaannya.

Tabel 3 Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Langkah Pembelajaran	Sintak	Keterlaksanaan			
		1	2	3	4
Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan salam, berdoa, mengonfirmasi kehadiran siswa				4
	2. Menyampaikan TP, materi, dan kegiatan pembelajaran				4
Kegiatan Inti	3. Guru memberi stimulasi			3	
	4. Guru memandu siswa melakukan identifikasi masalah		2		
	5. Guru membentuk kelompok dan menugaskan siswa berkumpul sesuai kelompoknya untuk mengumpulkan data			3	
	6. Guru memantau aktivitas siswa dalam mengolah data (pengolahan data)				4
	7. Guru memantau presentasi hasil diskusi (pembuktian)				
	8. Kesimpulan		2		
Penutup	9. Merefleksi pembelajaran	1			
	10. Menginformasikan penugasan untuk pertemuan berikutnya				4
	11. Menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam				4
<b>Skor</b>		1	4	9	20
<b>Total skor</b>		34			
<b>Nilai</b>		77,27			

Berdasarkan tabel 3, nilai yang diperoleh sebesar 77,27. Dapat dikatakan bahwa terdapat indikasi guru belum maksimal dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

**Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II**

Keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan guru. Guru dapat memaksimalkan perannya sebagai fasilitator, guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Discovery Learning, termasuk dalam hal keterlibatan siswa, manajemen waktu, refleksi, dan kesimpulan.

Tabel 4 Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II

Kegiatan	Siklus I		Siklus II	
	Skor	Nilai	Skor	Nilai
Pelaksanaan Pembelajaran	34	77,27	39	88,83

Sumber: Diolah peneliti berdasarkan hasil penelitian

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat terdapat peningkatan nilai yang signifikan. Nilai pada siklus I sebesar 77, 27 sedangkan nilai pada siklus II meningkat sebesar 88,83. Dengan demikian dapat dikatakan pada siklus II guru dapat berhasil memaksimalkan perannya sebagai fasilitator.

**Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Aspek Pengetahuan**

Hasil belajar Pendidikan Pancasila aspek pengetahuan menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dan peningkatan klasikal dari siklus I ke siklus II. Hasil belajar pada kedua siklus dapat dibandingkan pada tabel 18 berikut ini.

Tabel 5 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas XC

No	Nilai	Siklus I		Siklus II	
		ΣSiswa	Persentase	ΣSiswa	Persentase
1	Tuntas ( $\geq 75$ )	11	30,55 %	29	80,55 %
2	Tidak Tuntas ( $< 75$ )	25	69,45 %	7	19,45 %
Jumlah		36	100 %	46	100 %
Rerata		68,05		82,5	

Sumber: Diolah peneliti berdasarkan hasil penelitian

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa pada siklus I diperoleh rata-rata 68,05 sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata nilai 82,5. Nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 14,45. Kemudian jumlah siswa yang tuntas pada siklus I hanya 11 siswa atau 30,55 % dan sisanya (25 atau 69,45 %) tidak tuntas, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 29 atau 80,55 % dan 7 sisanya atau 19,45 % tidak tuntas. Dari siklus I ke II terjadi kenaikan ketuntasan belajar sebesar 45 %. Artinya tindakan pada penelitian ini berhasil sesuai target yang diharapkan, yaitu minimal 75 % siswa memperoleh nilai sama atau di atas KKM 75

### Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Aspek Keterampilan

Hasil belajar Pendidikan Pancasila aspek keterampilan menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dan peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus I ke siklus II. Hasil belajar pada kedua siklus dapat dibandingkan pada tabel 19 berikut ini.

Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Belajar Aspek Keterampilan

No	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		ΣSiswa	Persentase	ΣSiswa	Persentase
1	Sangat Baik (91-100)	4	11,11%	10	27,77 %
2	Baik (83-90)	17	47,22 %	20	55,56 %
3	Cukup (75-82)	15	41,67 %	6	16,57 %

Sumber: Diolah peneliti berdasarkan hasil penelitian

Berdasarkan tabel 6, dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik mengalami peningkatan dari 4 siswa (11,11 %) pada siklus I menjadi 10 siswa (27,77 %) pada siklus II. Kategori baik meningkat dari siklus I 17 (47,22 %) siswa menjadi 20 (55,56 %) siswa. Kemudian kategori cukup mengalami penurunan dari siklus I ke siklus II, dari 15 (41,67 %) menjadi 6 (16,57 %).

Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar siswa kelas XC SMAN 5 Yogyakarta pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terjadi karena pembelajaran menggunakan model *discovery learning* terdapat tujuh kegiatan yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang memberikan pengalaman belajar langsung pada siswa dengan: pemberian stimulus, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, menarik kesimpulan. Hal tersebut sejalan dengan Rahayu & Vidya (2022) proses belajar dapat berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan berbagai konsep, aturan, teori, dan lain-lain.

Setiap kegiatan yang dialami oleh siswa, siswa dapat berfikir kritis, kreatif, serta mencoba memecahkan masalah untuk mendapatkan pengalamannya sendiri yang memberikan manfaat guna membangun pengetahuan secara mandiri sehingga selanjutnya berguna pada kehidupan bermasyarakat. Sehingga peran guru dalam proses pembelajaran hanya sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswa untuk mengeksplorasi materi, serta hanya menyampaikan materi secara garis besarnya saja.

Penelitian tindakan kelas ini didukung dengan teori sebagai berikut, model *discovery learning* berdasarkan teori konstruktivisme adalah pengetahuan yang diperoleh bertahan lama dan mudah untuk diingat karena hasil belajar melalui penemuan berdampak pada *transfer of knowledge* karena melibatkan peserta didik terhadap penemuan, menalar dan kemampuan berpikir kritis (Alimuddin et al., 2018). *Discovery learning* dalam penerapannya guru memiliki peran sebagai pembimbing memberikan kesempatan pada siswa belajar secara aktif dan sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini ingin mengubah kegiatan belajar yang *teacher center* menjadi *student center*. Dengan begitu pembelajaran *discovery learning* dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir dan mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, yang menekankan pada pentingnya membantu siswa memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dan keyakinan bahwa pembelajaran sejatinya terjadi melalui penemuan pribadi

Selain itu, dengan adanya *web game wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Puspitarini (2023), bahwa *web game wordwall* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa baik aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. *Wordwall* menawarkan berbagai jenis permainan yang menarik seperti *crossword*, *quiz*, *random cards*, dan masih banyak pilihan lainnya. Hal ini dapat membuat peserta didik lebih antusias dan tertarik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat berdampak baik pada hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah berlangsung terdahulu yakni, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar yang berdampak baik pada hasil dan prestasi belajar siswa (Malewa & Amin, 2023). Dengan menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa (Telaumbanua, 2023). Selain itu model *discovery learning* berbantuan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan (Puspitarini, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dapat menjawab rumusan masalah serta dapat menentukan kebenaran dari hipotesis yang telah ditentukan. Hal ini berarti penerapan model *discovery learning* dengan bantuan *web game wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas X-C SMA N 5 Yogyakarta dikatakan berhasil karena semua kriteria indikator keberhasilan yang telah ditentukan telah berhasil dicapai. Jadi, dapat dinyatakan bahwa penerapan model *discovery learning* dengan bantuan *web game wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila Kelas X-C SMAN 5 Yogyakarta tahun ajaran 2023/2024.

Adapun kelebihan dari penelitian tindakan kelas model *discovery learning* dengan bantuan *web game wordwall* media power point yaitu pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih kontekstual dan beragam penemuan dapat ditemukan. Implikasi dari adanya penelitian tindakan kelas ini adalah guru dan siswa dapat menggunakan informasi dan teknologi berupa penggunaan *web game wordwall* sebagai media yang interaktif dan mempermudah kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Adapun kendala-kendala dalam penelitian tindakan kelas melalui model *discovery learning* dengan bantuan *web game wordwall* yaitu terdapat kendala waktu. Kendala yang dirasakan guru terkait alokasi waktu pembelajaran. Waktu yang terbatas menyebabkan tahapan pembelajaran tidak terlaksana dengan maksimal, sehingga sintak *discovery learning* tidak bisa diselesaikan dalam satu kali pertemuan. Selain itu penyusunan penelitian tindakan kelas ini terkesan singkat mengingat waktu yang terbatas karena kondisi bulan ramadhan, sehingga menyebabkan penyusunannya kurang maksimal. Adapun kendala yang dialami siswa yaitu kurang fokus saat pembelajaran, ketika belum dipersilahkan untuk menggunakan ponselnya guru menemukan beberapa siswa yang asyik memainkan ponselnya bahkan terdapat siswa yang secara terang-terangan mengerjakan tugas mata pelajaran lain yang menyebabkan tidak fokus pada mata pelajaran yang sedang berlangsung. Solusi untuk mengatasi kendala tersebut yaitu dengan menerapkan manajemen waktu, disiplin, memotivasi siswa, dan menegur siswa yang kurang fokus.

Berdasarkan seluruh data hasil penelitian tindakan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan *web game wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-C SMA Negeri 5 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2023/2024.

## Simpulan

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan *web game Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas X-C SMA Negeri 5 Yogyakarta tahun Pelajaran 2023/2024, baik aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil penilaian pengetahuan menunjukkan bahwa pada siklus I diperoleh rata-rata nilai 68,05 sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata nilai 82,5 atau meningkat sebesar 14,45. Sedangkan jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 11 siswa dan pada siklus II sebanyak 29 siswa. Dari siklus I ke siklus II terjadi kenaikan ketuntasan belajar sebesar 45 %. Hasil penilaian keterampilan menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik mengalami peningkatan dari 4 siswa (11,11 %) pada siklus I meningkat menjadi 10 siswa (27,77 %) pada siklus II. Hal ini berarti perlakuan dalam penelitian ini telah berhasil sesuai target yang diharapkan, yaitu minimal 75% siswa memperoleh nilai sama atau diatas KKM (75).

## Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak SMA Negeri 5 Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian serta membantu dalam pengambilan data penelitian di sekolah. Terima kasih juga peneliti ucapkan kepada guru pamong, dosen pembimbing lapangan, serta rekan mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang 1 Tahun 2023-PPL SMA Negeri 5 Yogyakarta bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah membantu dalam penyusunan penelitian ini sehingga berjalan dengan lancar.

## Referensi

- Alimuddin, H., Muchsin, S. B., & Kamaruddin, R. (2018). Pentingnya PTK Bagi Guru. *Matappa*, 1(2), 101– 106. DOI:<https://doi.org/DOI:10.31100/matappa.v1i2.231>
- Ghafara, S. T., Jalinus, N., Ambiyar, A., Waskito, W., & Rizal, F. (2023). Pembelajaran Menggunakan TIK dapat Meningkatkan Literasi Peserta Didik Generasi Z Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal SAINTIKOM (Jurnal Sains Manajemen Informatika dan Komputer)*, 22(2), 241-251.
- Herwina, W. (2021). Optimalisasi kebutuhan murid dan hasil belajar dengan pembelajaran berdiferensiasi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2), 175-182. DOI: <https://doi.org/10.21009/PIP.352.10>
- Ismail, M., Zubair, M., & Basariah, B. (2024). Kemampuan Guru PPKn dalam Internalisasi TPACK pada Pembelajaran di kelas. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 839-846. DOI: [10.29303/jipp.v9i2.2205](https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2205)
- Malewa, E. S., & Al Amin, M. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Baru. *EDUCANDUM*, 9(1), 22-30.
- Melda, T. (2023). PENGARUH LITERASI KEUANGAN SYARIAH KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN FAKTOR MEDIA SOSIAL TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN FITUR MOBILE BANKING CARDLESS WITHDRAWAL (TARIK TUNAI TANPA KARTU) PADA GENERASI Z (Studi Pada Mahasiswa di Bandar Lampung) (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajarsiswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Nawawi, M. I. (2020). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar: tinjauan berdasarkan karakter generasi z. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E Sainatika*, 4(2), 197-210. DOI: <https://doi.org/10.36312/e-sainatika.v4i2.216>

- Puspitarini, D. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388-396. DOI: <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.485>
- Rahayu, S., SD, S. P., & Vidya, A. (2022). Desain pembelajaran aktif (active learning). Ananta Vidya.
- Telaumbanua, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas VIII SMP Negeri 1 Idanotae TP 2022/2023. *Tunas: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), 73-82.