

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI *WORDWALL*
PESERTA DIDIK KELAS III B SDN 12 LANGKAI**

SKRIPSI

Ditulis sebagai salah satu persyaratan
Dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi PGSD



OLEH:

Anisa Fitriani

NIM. 22.23.025646

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PGSD
APRIL 2026**

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI *WORDWALL*
PESERTA DIDIK KELAS III B SDN 12 LANGKAI**

SKRIPSI

Ditulis sebagai salah satu persyaratan
Dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi PGSD

Oleh:

Anisa Fitriani NIM. 22.23.025646

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PGSD
APRIL 2026**

ABSTRAK

Anisa Fitriani, 2026 “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Peserta Didik Kelas III B SDN 12 Langkai Tahun Pelajaran 2025/2026”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Pembimbing: (I) Dedy Setyawan, M.Pd, (II) Siti Juhairiah, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* pada peserta didik kelas III B di SDN 12 Langkai. (2) Mengetahui peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media aplikasi *Wordwall* pada peserta didik kelas III B di SDN 12 Langkai.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada penyelesaian permasalahan di dalam kelas, terutama yang berkaitan dengan aktivitas dan hasil belajar. Subjek penelitian ini berjumlah 24 peserta didik, terdiri dari 15 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Teknik analisis data dilakukan berdasarkan perbandingan data hasil observasi dan tes pada siklus I dan siklus II.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Aktivitas belajar peserta didik menjadi jauh lebih proaktif dan dinamis melalui implementasi model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media interaktif *wordwall*. Hal ini terlihat dari peningkatan antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran. Pada siklus I, aktivitas peserta didik memperoleh nilai rata-rata 3,43 dalam kategori baik, dan mengalami eskalasi signifikan pada siklus II menjadi 3,87 dalam kategori baik. (2) Terdapat peningkatan hasil belajar matematika materi perkalian bilangan cacah yang sangat nyata. Pada Siklus I, perolehan nilai rata-rata kelas mencapai 79 dengan ketuntasan klasikal sebesar 79%. Capaian tersebut meningkat signifikan pada siklus II dengan nilai rata-rata mencapai 86,70 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 96%, di mana 23 dari 24 peserta didik dinyatakan tuntas memenuhi KKTP.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, *Discovery Learning*, *Wordwall*.

ABSTRACT

Anisa Fitriani, 2026 “Efforts to Improve Mathematics Learning Outcomes Using the Discovery Learning Model Assisted by Wordwall Application Learning Media for Grade III B Students at SDN 12 Langkai in the 2025/2026 Academic Year”. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Palangkaraya. Advisors: (I) Dedy Setyawan, M.Pd, (II) Siti Juhairiah, M.Pd.

This study aims to: (1) Describe student activities in the learning process using the discovery learning model assisted by wordwall application media for Grade III B students at SDN 12 Langkai. (2) Determine the improvement of Mathematics learning outcomes using the discovery learning model assisted by wordwall application media for Grade III B students at SDN 12 Langkai.

The type of research used is Classroom Action Research (CAR), which focuses on solving classroom problems, particularly those related to learning activities and outcomes. The subjects of this study consisted of 24 students, including 15 males and 9 females. Data analysis techniques were carried out based on a comparison of observation data and test results in cycle I and cycle II.

The results of this study indicate that: (1) Student learning activities became significantly more proactive and dynamic through the implementation of the discovery learning model assisted by wordwall interactive media. This is evident from the increased enthusiasm and student involvement in each learning stage. In cycle I, student activity obtained an average score of 3.43 in the "good" category and experienced a significant escalation in cycle II to 3.87 in the "good" category. (2) There was a very significant improvement in mathematics learning outcomes regarding the multiplication of whole numbers. In cycle I, the average class score reached 79 with a classical mastery rate of 79%. This achievement then increased rapidly in cycle II, with the average score reaching 86.70 and the classical mastery percentage reaching 96%, where 23 out of 24 students were declared to have passed the learning objective achievement criteria (KKTP).

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics, Discovery Learning, Wordwall.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto

“Jangan Pernah Menyesali Apa Yang Kamu Pilih di Hari Kemarin”

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam, karya ini kupersembahkan kepada:

- a. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, karunia, petunjuk, dan kemudahan yang tak terhingga, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- b. Orang Tua Tercinta, Ayah dan Ibu, karya sederhana ini adalah persembahan kecil untuk cinta kalian yang seluas samudra. Terima kasih atas setiap tetesan keringat yang jatuh demi masa depanku, serta doa-doa di setiap sujud yang tak pernah putus melangit. Kalian adalah pilar terkokoh yang selalu memelukku di saat dunia terasa meruntuhkanku. Terima kasih telah menjadi alasan bagiku untuk tidak pernah menyerah.
- c. Adikku Tersayang, terima kasih telah menjadi pemberi warna dan tawa di tengah lelahku. Keberadaanmu adalah pengingat bagiku untuk terus melangkah maju dan menjadi teladan yang baik. Semoga keberhasilan ini juga menjadi motivasi untukmu dalam mengejar mimpi-mimpimu.
- d. Suamiku Tercinta, Jati Prastiyo, terima kasih telah menjadi rumah tempatku pulang dari segala lelah. Terima kasih atas sabar yang tak bertepi, doa-doa yang selalu kamu langitkan, dan tangan yang tak pernah lepas menggenggamku di saat-saat tersulit. Tanpa dukunganmu, langkahku takkan sejauh ini.
- e. Teman-teman seperjuangan Natalia, Sesi, dan Via, terima kasih telah hadir sebagai warna di hari-hari yang kelabu. Perjalanan ini menjadi jauh lebih ringan karena keberadaan kalian di sisiku. Kita telah berjuang bersama, dan keberhasilan ini adalah milik kita semua.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Proposal ini berisi tentang “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Peserta Didik Kelas III B SDN 12 Langkai”.

Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih scdalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama peneliti menyelesaikan proposal skripsi. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

- a. Rektor Universitas Muhammadiyah Palangkaraya Dr. H. Muhammad Yusuf, S.Sos., M.A.P.
- b. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Hendri, M.Pd.
- c. Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Agung Riadin, M.Pd
- d. Ketua Prodi Pendidikan Nurun Ni'mah, M.Pd dan Pengajar serta Tata Usaha Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.
- e. Dosen Pembimbing I Dedy Setyawan, M.Pd dan Dosen Pembimbing II Siti Juhairiah, M.Pd yang telah membantu Peneliti dalam memberikan masukan dan saran untuk penyelesaian proposal skripsi ini.
- f. Kepala Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya, Kepala Sekolah, Guru dan peserta didik di SDN 12 Langkai yang telah membantu kelancaran selama penelitian.
- g. Teman-teman mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palangkaraya dan berbagai pihak yang tidak dapat peneliti sebut satu persatu.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN	vi
LEMBAR PENGESAHAN	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Analisis Teoritis.....	9
B. Penelitian yang Relevan.....	37
C. Kerangka Berpikir.....	40
D. Hipotesis Penelitian	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
A. <i>Setting</i> dan Subjek Penelitian.....	42
B. Jenis Penelitian	43
C. Kehadiran dan Peran Peneliti.....	46
D. Rancangan Penelitian	47
E. Teknik Pengumpulan Data.....	49
F. Instrumen Pengumpulan Data	50
G. Teknik Analisis Data	63

H. Indikator Keberhasilan	65
I. Jadwal Penelitian.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Deskripsi Data	66
B. Pengujian Hipotesis Tindakan	102
BAB V PENUTUP.....	107
A. Kesimpulan.....	107
B. Rekomendasi.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Subjek Penelitian	42
Tabel 3. 2 Lembar Observasi Aktivitas Guru	50
Tabel 3. 3 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	55
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Soal.....	61
Tabel 3. 5 Kriteria Validator	63
Tabel 3. 6 Jadwal Penelitian.....	65
Tabel 4. 1 Data Awal Hasil Pretest peserta didik.....	67
Tabel 4. 2 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I.....	75
Tabel 4. 3 Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I	78
Tabel 4. 4 Data Hasil Posttest Siklus I.....	82
Tabel 4. 5 Kekurangan dan Rencana Perbaikan.....	85
Tabel 4. 6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	90
Tabel 4. 7 Hasil Observasi Peserta Didik Siklus II.....	93
Tabel 4. 8 Data Hasil Posttest Siklus II.....	96
Tabel 4. 9 Hasil Belajar Peserta Didik	101
Tabel 4. 10 Peningkatan Aktivitas Peserta Didik.....	102
Tabel 4. 11 Hasil Belajar Peserta Didik Pra Tindakan dan Posttest	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir	40
Gambar 3. 2 Siklus PTK	48
Gambar 4. 1 Hasil belajar peserta Didik Siklus I dan II	101
Gambar 4. 2 Perbandingan Skor Aktivitas Peserta Didik di Tiap Siklus	102
Gambar 4. 3 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Izin Penelitian dari Fakultas	113
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian dari DPMTSP.....	114
Lampiran 3 Lembar Validasi Instrumen Penelitian	116
Lampiran 4 Lembar Observasi di Sekolah.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Hasil Pretest Siswa	123
Lampiran 6 Hasil Pretest Siklus I.....	127
Lampiran 7 Hasil Postest Siklus II.....	130
Lampiran 8 Modul Ajar	132
Lampiran 9 Soal Pretest dan Postest	145
Lampiran 10 LKPD.....	149
Lampiran 11 Surat Selesai Penelitian	152
Lampiran 12 Lembar Konsultasi Skripsi	153
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pasal 3 secara eksplisit menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan ini menggarisbawahi pentingnya pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Pendidikan Indonesia diatur dalam 8 Standar Nasional Pendidikan yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 yang isinya adalah standar nasional pendidikan adalah standar kriteria minimal tentang system pendidikan di seluruh wilayah hukum negara kesatuan republik indonesia dan digunakan sebagai acuan diselenggarakannya pendidikan oleh pemerintah pusat sampai pemerintah daerah, 8 standar nasional pendidikan tersebut adalah: standar kompetensi lulusan, standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan,

standar tenaga kependidikan, standar sarana prasarana, standar pengelolaan dan standar pembiayaan.

Pada capaian pembelajaran terbaru yaitu capaian pembelajaran tahun 2022 Nomor 033/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran Matematika Fase B adalah di akhir fase B, Pada akhir Fase B, peserta didik menunjukkan pemahaman dan memiliki keterampilan dalam menentukan posisi bilangan cacah pada garis bilangan. Mereka dapat membaca, menulis, dan membandingkan bilangan cacah sampai 10.000. Peserta didik dapat menentukan nilai tempat dan menggunakan nilai tempat untuk menyusun dan mengurai bilangan. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000. Mereka juga dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100. Mereka dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah. Selain itu, mereka dapat mengidentifikasi, membandingkan, dan mengurutkan pecahan biasa sederhana dengan penyebut yang sama.

Matematika di tingkat Sekolah Dasar sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan, terutama ketika peserta didik mulai diperkenalkan pada konsep perkalian. Di jenjang kelas III, materi perkalian merupakan kompetensi dasar yang sangat krusial karena menjadi fondasi bagi materi pembagian, pecahan, dan materi matematika pada tingkat selanjutnya. Namun, pada kenyataannya, penguasaan konsep perkalian pada peserta didik Kelas III B SDN 12 Langkai masih sangat rendah.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas III B, berdasarkan data penelitian, tingkat ketuntasan belajar siswa pada materi diagram batang menunjukkan hasil yang memprihatinkan. Dari total 29 siswa yang mengikuti tes, hanya 5 siswa (17,24%) yang berhasil mencapai kriteria tuntas, sementara 24 siswa (82,76%) lainnya dinyatakan tidak tuntas. Tingginya angka ketidaktuntasan ini (24 siswa) bukan sekadar kebetulan, melainkan indikasi adanya hambatan kognitif dan teknis yang dominan sementara seluruh siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah standar KTTP yang ditetapkan yaitu 60. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai kompetensi minimum yang diharapkan dalam model *Discovery Learning* tersebut, sehingga diperlukan adanya tindakan perbaikan atau pengayaan untuk membantu siswa yang belum tuntas mencapai kriteria kelulusan minimal.

Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan karena cenderung menghafal konsep perkalian tanpa memahami makna dasarnya sebagai penjumlahan berulang, sehingga materi ini dirasa abstrak dan menjemukan. Kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam menemukan konsep secara mandiri membuat pemahaman mereka menjadi dangkal dan cepat lupa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning*. Model ini dinilai tepat karena mampu mengubah pola belajar pasif menjadi aktif, di mana siswa diajak untuk menyelidiki, mengamati, dan menemukan sendiri konsep perkalian melalui manipulasi benda konkret atau pemecahan masalah sederhana, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Aplikasi *Wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan interaktif seperti kuis, menjodohkan, hingga gim tembak-tembakan yang dapat dimodifikasi sesuai dengan materi perkalian. Dengan bantuan *Wordwall*, peserta didik Kelas III B dapat berlatih soal-soal perkalian dalam suasana bermain (*game-based learning*), yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta fokus mereka dalam belajar. Dengan mengombinasikan model *Discovery Learning* yang melatih kemandirian berpikir dan aplikasi *Wordwall* yang menghadirkan suasana belajar menyenangkan, diharapkan hasil belajar matematika siswa dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan fenomena diatas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Peserta Didik Kelas III B SDN 12 langkai.”

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas III B SDN 12 Langkai.
2. Proses pembelajaran matematika yang cenderung didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah, sehingga kurang melibatkan aktivitas dan partisipasi aktif peserta didik.
3. Keterbatasan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam pembelajaran Matematika
4. Peserta didik seringkali mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep Matematika yang bersifat abstrak.

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini dilakukan di kelas III B SDN 12 Langkai
2. Penelitian ini bertujuan untuk melihat aktivitas belajar peserta didik kelas III B SDN 12 Langkai.
3. Berfokus pada hasil belajar matematika kelas III B SDN 12 Langkai.
4. Materi pembelajaran berfokus pada materi “perkalian”
5. Media pembelajaran yang digunakan adalah *wordwall* dan model pembelajaran *discovery learning*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media pembelajaran aplikasi *wordwall* peserta didik kelas III B SDN 12 Langkai?
2. Apakah ada peningkatan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media pembelajaran aplikasi *wordwall* peserta didik kelas III B SDN 12 Langkai?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media pembelajaran aplikasi *wordwall* peserta didik kelas III B SDN 12 Langkai.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media pembelajaran aplikasi *wordwall* peserta didik kelas III B SDN 12 Langkai.

F. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian tentu memiliki manfaat dalam ruang lingkup Pendidikan, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

- a. Pengayaan wawasan pendidikan: penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dan wawasan dalam disiplin ilmu pendidikan, khususnya mengenai inovasi pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar.
- b. Landasan riset mendatang: temuan dari studi ini berpotensi menjadi referensi dan bukti empiris yang kuat bagi penelitian selanjutnya yang serupa, terutama yang berfokus pada implementasi model *Discovery Learning* dan pemanfaatan media digital dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi berbagai pihak:

a. Bagi peserta didik:

- 1) Peningkatan hasil belajar matematika yang signifikan.
- 2) Peningkatan motivasi dan minat belajar terhadap matematika berkat suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.
- 3) Pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pengalaman belajar mandiri.

b. Bagi Guru:

- 1) Menyajikan alternatif model pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk matematika, yakni *discovery learning* berbantuan aplikasi *wordwall*.
- 2) Peningkatan profesionalisme dan kapabilitas guru dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.
- 3) Membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, kreatif, dan ceria.

c. Bagi Sekolah:

- 1) Memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di SDN 12 Langkai, khususnya dalam pembelajaran matematika.
- 2) Menjadi dasar pertimbangan penting bagi sekolah dalam merumuskan kebijakan terkait inovasi pembelajaran dan pemanfaatan teknologi.
- 3) Berpotensi meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga pendidikan yang progresif dan adaptif terhadap kemajuan teknologi.