Volume 7 Nomor 2 Oktober 2026
JURNAL DUNIA PENDIDIKAN
https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP
E-ISSN: 2746-8674

Efektivitas Penggunaan Model *Discovery Learning* Berbantu Media Pembelajaran *Wordwall* dan *Quizizz* Terhadap Pemahama Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Abdi Agape Pontianak (Studi Komparasi)

Fajar Cahyo Purnomo[1], Aminuyati[2], Yusawinur Barella[3]
[1,2,3]Universitas Tanjungpura, Kalimantan Barat, Indonesia
Jl. Prof. Dr. H. Hadari Nawawi, Bansir Laut, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat, 78124
Email: fajarcahyopurnomo07@gmail.com

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantu media *wordwall* dan *quizizz* terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Abdi Agape Pontianak. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan *desain quasi experimental design* tipe *nonequivalent control group design*. Sampe penelitian terdiri dari 54 siswa, yaitu kelas VIII B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan *wordwal*l dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol yang menggunakan *quizizz*. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest, posttest, dokumentasi, dan anget respon siswa. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji *effect size.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 70.52 dan kelas kontrol sebesar 65,78. Setelah perlakuan, rata-rata *posttest* meningkat menjadi 91.56 pada kelas eksperimen dan 92,74 pada kelas kontrol. Hasil uji *independent sample t-test* memperoleh nilai signifikansi 0,499 (>0,05), yang menunjukan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Nilai *effect size* sebesar 0.185 menunjukan pengaruh penggunaan *wordwall* dibandingkan *quizizz* berada pada kategori sangat kecil. Selain itu, hasil angket menunjukan respon positif terhadap kedua media pembelajaran. Dengan demikian, *wordwall* dan *quizizz* sama-sama efektif dalam mendukung model *discovery learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, IPS, Pemahaman konsep, *Quizizz, Wordwall*

PENDAHULUAN

Model *discovery learning* merupakan pendekatan pembelajaran di mana siswa secara aktif menemukan konsep, prinsip atau pengetahuan melalui pengalaman langsung, eksplorasi dan pemecahan masalah, bukan hanya sekedar menerima informasi dari guru. Pendekatan ini menekankan pada proses mental seperti observasi, klasifikaasi, hipotesis dan inferensi untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam (Musyawir dkk, 2022). Tujuan dari pendekatan ini adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir kritis, memecahkan masalah, kreatif dan mendorong kemandirian belajar siswa. Model *discovery learning* juga bertujuan untuk melatih siswa berfikir sistematis dan ilmiah, sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih mendalam. Model *discovery learning*

dapat di kombinasikan dengang media pembelajaran untuk mendorong siswa berfikir lebih kritis (Ramli, 2020).

Media pembelajaran merupakan alat, teknik, dan metode yang dipergunakan untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, sehingga mempermudah interaksi dalam pendidikan di sekolah (Cahyadi, 2019). Media dijadikan sebagai suatu alat atau pengganti yang berperan sebagai perantara untuk mengirimkan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Menurut Alti dkk (2022), media pembelajaran mengarah kepada segala sesuatu baik itu berupa fisik atau teknis dalam proses pembelajaran yang dapat mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar memudahkan dalam proses pembelajaran, sehingga media memiliki manfaat sebagai alat bantu yang mempermudah guru di dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan karena tidak hanya dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman konsep siswa, tetapi juga mampu menumbuhkan semangat serta motivasi belajar dengan mengakomodasikan berbagai gaya belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Pagarra dkk., 2022; Saleh dkk., 2023). Salah satu yang bisa digunakan oleh guru adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada proses pembelajaran.

Menurut Haliza dkk (2024), pemahaman konsep dapat diartikan sebagai penguasaan terhadap konsep atau materi yang terdapat dalam aspek kognitif, dimana siswa memahami konsep tersebut. Arsiyanto dkk (2021), juga mengatakan pemahaman konsep adalah aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu siswa dalam mempelajari materi. Dengan penekanan yang lebih pada pemahaman konsep, siswa akan memiliki landasan yang kuat untuk mengembangkan kemampuan berpikir lainnya, seperti penalaran, komunikasi, dan pemecahan masalah. Pengukuran ketercapaian pemahaman konsep pada proses pembelajaran dapat dilakukan dengan mengevaluasi hasil belajar di ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang melibatkan penilaian terhadap kemampuan siswa dalam memahami, menerapkan, dan menganalisis konsep yang telah diajarkan (Alighiri dkk., 2018).

Ada tiga aspek yang menjadi acuan untuk mengukur pemahaman konsep yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif melibatkan pengetahuan dan kecerdasan yang dimiliki oleh siswa, ranah kognitif dapat diukur dengan menggunakan

tes. Aspek afektif berhubungan dengan sikap dan tingkah laku siswa seperti kepekaan terhadap rangsangan, ranah afektif dapat diukur dengan angket. Aspek psikomotorik berhubungan dengan keterampilan dan tindakan yang dimiliki oleh siswa, ranah psikomotorik sendiri dapat diukur dengan menilai keterampilan yang dilakukan oleh siswa (Magdalena dkk., 2021). Dengan mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan praktis agar dapat mencapai kompetensi yang diperlukan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), umumnya menggabungkan ilmu-ilmu sosial lainya seperti ilmu sosiologi, antropologi, geografi, sejarah, ekonomi, dan politik. Pelajaran IPS memberikan pemahaman kepada siswa bahwa sebagai manusia pastinya membutuhkan manusia lainnya di dalam kehidupan (Fatmawati & Dewi, 2023). Tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, kemampuan, minat, lingkunganya dan bekal siswa untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi (Nurdin dkk., 2023; Wiyono, 2021). Pada pelajaran IPS siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara yang dekratis dan dapat bertanggung jawab (Milhani, 2017).

Supardi dkk (2021), menyatakan bahwa pelajaran IPS seringkali dianggap membosankan karena begitu banyak materi pada pelajaran IPS. Permasalahan lainnya yang sering terjadi pada pelajaran IPS yaitu, guru tidak melibatkan siswa dalam pembelajaran dan metode ceramah menjadi metode yang sering kali digunakan oleh guru sehingga membuat siswa merasa jenuh dan tidak fokus pada saat pembelajaran berlangsung (Wava dkk., 2023). Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik jika guru dapat menciptakan pembelajaran yang sistematis dan cermat, salah satu komponen yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan bertujuan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran (Moto, 2019).

Pada pembelajaran IPS, *wordwall* dapat digunakan guru sebagai media untuk menyampaikan materi dan bahan ajar. Dengan menggunakan media seperti *wordwall* siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman (Minarta & Pamungkas, 2022). *Wordwall* menyediakan berbagai macam jenis permainan

dan kuis, yang dapat membuat suasana pembelajaran IPS menjadi lebih menarik bagi siswa.

Media *wordwall* merupakan alat pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi, yang menawarkan pendekatan yang inovatif dan menarik sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang seru dan menyenangkan bagi siswa (Deni, 2023). *Wordwall* menyediakan beragam bentuk permainan interaktif yang di akses untuk berbagai mata pelajaran, bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, alat penilaian berbasis daring dan sumber belajar (Herta dkk., 2023).

Menurut Lubis & Nuriadin (2022), Purnamasari dkk (2022), dan Pinta dkk (2024), *wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui *website* yang digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran, dan berisikan template-template yang dapat diisikan materi maupun soal-soal pembelajaran. *Wordwall* menjadi alat yang sangat berguna untuk membantu pembelajaran interaktif dan dapat meningkatkan motivasi, dan partisipasi siswa. Penggunaan *wordwall* tidak hanya membantu siswa lebih memahami materi, tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep secara keseluruhan dan memberikan efek positif terhadap pemahaman materi pelajaran (Minarta & Pamungkas, 2022). Teori pendukung yang digunakan adalah teori kognitivisme. Teori kognitivisme mendukung efektivitas penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa, karena berfokus pada bagaimana siswa mengolah informasi dan materi pembelajaran dengan mengorganisasikan, menyimpan, dan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki (Wahab & Rosnawati, 2021).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pamungkas dkk (2023), menunjukkan bahwa motivasi belajar IPS pada siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar pada pembelajaran IPS. Penelitian selanjutnya, yang dilakukan oleh Minarta & Pamungkas (2022) memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran ekonomi di kelas XI mempengaruhi hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Haliza dkk (2024), yang dilaksanakan di kelas IV menunjukan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah

dilakukan *posttest*. Penelitian yang dilakukan oleh Ramanda dkk (2024), yang dilaksanakan di kelas IV pada mata pelajaran IPAS, dari hasil uji statistik terdapat perbedaan terhadap pemahaman konsep siswa antara kelas yang menggunakan *wordwall* dan kelas yang tidak menggunakan *wordwall*. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nurulhuda dkk (2024), yang dilaksanakan di kelas V pada mata pelajaran Matematika. Setelah dilakukan dua kali pertemuan memperoleh hasil bahwa siswa aktif selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT menggunakan bantuan media *wordwall*.

Peneliti tidak menemukan adanya penelitian serupa sebelumnya yang dilaksanakan di SMP Abdi Agape Pontianak. Pada saat mengajar, guru jarang menggunakan media pembelajaran, terutama penggunaan media *wordwall*. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMP Abdi Agape Pontianak.

SMP Abdi Agape Pontianak merupakan salah satu institusi pendidikan formal yang terletak di jalan Selat Sumba, Kecamatan Pontianak Utara, Kabupaten Kota Pontianak, Provinsi Kalimantan Barat. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari wawancara guru IPS dan siswa kelas VIII di SMP Abdi Agape Pontianak, ditemukan bahwa pada pembelajaran IPS jarang menggunakan media pembelajaran dan lebih sering menggunakan metode ceramah di dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara siswa juga mengatakan bahwa siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran IPS. Siswa kelas VIII berharap agar pembelajaran IPS dapat menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran. Dari penelitian ini, konsep belajar dapat diukur melalui nilai akademik, hasil belajar IPS, dan keterampilan berpikir kritis yang dimiliki siswa.

Dari hasil observasi yang pernah peneliti lakukan, sekolah jarang menggunakan media pembelajaran, sehingga membuat peneliti tertarik untuk mencoba melakukan penelitian dengan media *wordwall* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPS. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti melihat perlunya dilakukan penelitian di SMP Abdi Agape Pontianak terkait efektivitas penggunaan model

pembelajaran *discovery learning* berbantu media pembelajaran *wordwall* dan *quizizz* terhadap pemahaman konsep siswa. Peneliti tertarik untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* dan *quizizz* terhadap pemahaman konsep siswa. Maka dari itu, peneliti mengambil judul penelitian "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantu Media Pembelajaran *Wordwall* dan *Quizizz* terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Abdi Agape Pontianak (Studi Komparasi)".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas delapan SMP Abdi Agape Pontianak, dengan dua kelas yang dipilih khusus untuk penelitian ini, VIII B (*Wordwall*) sebagai kelas eksperimen dan VIII A (*Quizizz*) sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian menggunakan angket respons siswa dan tes pemahaman konsep dengan 25 butir soal.

Sebelum melakukan analisis data, instrument tes pemahaman konsep yang digunakan dalam penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Uji coba instrument dilakukan kepada 31 siswa kelas VIII SMP Negeri 29 Pontianak yang berperan sebagai responden non-sampel. Pemilihan sekolah tersebut didasarkan pada kesamaan tingkat akreditasi sekolah dan karakteristik kemampuan siswa dengan sekolah penelitian.

Uji validitas dilakukan terhadap 40 butir soal pilihan ganda menggunakan *korelasi product moment pearson* dengan taraf signifikan 0,05. Butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung > r tabel. Berdasarkan hasil uji validitas, diperoleh 29 butir soal valid dan 11 butir soal tidak valid, dari 29 soal yang valid peneliti menetapkan 25 butir soal sebagai instrument penelitian sedangkan 4 butir soal disimpan sebagai cadangan. Berikut tabel hasil uji validitas:

Tabel 1. Uji Validitas

No	Pearson Correlation	Tabel r Hitung	Keterangan
1	0,326	0,3673	Tidak Valid
2	0,568	0,3673	Valid
3	0,358	0,3673	Tidak Valid
4	0,072	0,3673	Tidak Valid
5	0,371	0,3673	Valid

6	0,450	0,3673	Valid
7	0,414	0,3673	Valid
8	0,374	0,3673	Valid
9	0,321	0,3673	Tidak Valid
10	0,410	0,3673	Valid
11	0,386	0,3673	Valid
12	0,581	0,3673	Valid
13	0,454	0,3673	Valid
14	0,443	0,3673	Valid
15	0,507	0,3673	Valid
16	0,305	0,3673	Tidak Valid
17	0,562	0,3673	Valid
18	0,347	0,3673	Tidak Valid
19	0,523	0,3673	Valid
20	-0,049	0,3673	Tidak Valid
21	0,477	0,3673	Valid
22	0,295	0,3673	Tidak Valid
23	0,465	0,3673	Valid
24	0,524	0,3673	Valid
25	0,391	0,3673	Valid
26	0,603	0,3673	Valid
27	0,487	0,3673	Valid
28	0,832	0,3673	Valid
29	0,683	0,3673	Valid
30	0,457	0,3673	Valid
31	0,720	0,3673	Valid
32	0,502	0,3673	Valid
33	0,782	0,3673	Valid
34	0,127	0,3673	Tidak Valid
35	0,521	0,3673	Valid
36	0,406	0,3673	Valid
37	0,327	0,3673	Tidak Valid
38	0,394	0,3673	Valid
39	0,561	0,3673	Valid
40	0,149	0,3673	Tidak Valid

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan teknik spearman brown dengan menggunakan SPSS versi 25. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrument dalam mengukur variabel yang diteliti. Hasil analisis menunjukan bahwa nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,817, nilai tersebut berada pada kategori reliabilitas tinggi karena berada pada rentang 0,71 – 0,90. Hasil ini menunjukan bahwa instrument tes memiliki tingkat konsistensi yang baik dan mampu memberikan hasil pengukuran yang stabil. Berikut tabel hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS:

Tabel 2. uji reliabilitas

Spearman-Brown *Coefficient*	*Equal Length*	.817
	Unequal Length	.817

Setelah instrument dinyatakan valid dan reliabel, data hasil penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menggabarkan nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Selanjutnya dilakukan uji prasyrat analisis yang meliputi uji normalitas menggunakan Kolmogorov-simirnov dan uji homogenitas menggunakan uji levene pada taraf signifikansi 0,05. Hasil uji normalitas menggunakan nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebesar 0,200 (> 0,05) sehingga data berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas menunjukan nilai signifikansi berdasarkan *mean* sebesar 0,512, yang lebih besar dari 0,05 sehingga data kedua kelas memiliki varian yang homogen. Setelah memenuhi uji prasyarat, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 25 untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum penerapan model *discovery learning* berbantu media *wordwall*, dilakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Berdasarkan hasil analisis, nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 70,52 dengan standar deviasi 8,604, menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa bervariasi. Setelah perlakuan diberikan melalui pembelajaran berbasis *discovery learning* dengan dukungan media *wordwall*, terjadi peningkatan signifikan pada nilai *posttest* menjadi 91,56 dengan standar deviasi 6,308. Penurunan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat pemahaman konsep siswa menjadi lebih merata. Berikut tabel hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen:

Tabel 3. Hasil *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	27	44	80	70,52	8,604
Posttest Eksperimen	27	80	100	91,56	6,308

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* dengan bantuan *wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses

belajar. Lubis & Nuriadin (2022) menyatakan bahwa *wordwall* memfasilitasi siswa dalam memahami konsep secara kontekstual melalui aktivitas interaktif dan permainan edukatif.

2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Kelas kontrol menggunakan model *discovery learning* dengan media *quizizz*. Nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 65,78 dengan standar deviasi 7,046. Setelah proses pembelajaran menggunakan *quizizz*, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 92,74, dengan standar deviasi 6,472. Berikut tabel hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol:

Tabel 4. Hasil *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	27	52	80	65,78	7,046
Posttest Kontrol	27	80	100	92,74	6,472

Peningkatan nilai menunjukkan bahwa media *quizizz* juga efektif membantu siswa memahami konsep IPS. Pendapat ini didukung oleh Jong & Tacoh (2024) bahwa *quizizz* dapat meningkatkan pemahaman konsep karena mampu menghadirkan suasana kompetitif yang menyenangkan dan memberi umpan balik langsung kepada siswa.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk membuktikan data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk menguji normalitas adalah menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berikut tabel hasil uji normalitas:

Tabel 5. Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov[a]		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	0,112	27	.200*
Posttest Kontrol	0,117	27	.200*
Pretest Eksperimen	0,131	27	.200*
Posttest Eksperimen	0,107	27	.200*

Berdasarkan hasil uji *kolmogorov–smirnov*, diperoleh nilai signifikansi 0,200 untuk kelas eksperimen dan 0,200 untuk kelas kontrol, keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara dua kelompok sebaran data nilai *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas. Dikarenakan data *pretest* dan *posttest* pada pemahaman konsep siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, maka dilakukan uji homogenitas menggunakan uji *levene* pada taraf signifikansi α = 0,05. Berikut tabel hasil uji homogenitas:

Tabel 6. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	0,773	3	106	0,512
	Based on Median	0,479	3	106	0,697
	Based on Median and with adjusted df	0,479	3	92,784	0,697
	Based on trimmed mean	0,613	3	106	0,608

Berdasarkan hasil uji *levene*, diperoleh hasil analisis yang menunjukan nilai signifikansi mean sebesar 0,512, median sebesar 0,697, *median and with adjusted* df sebesar 0,697, dan *trimmed mean* sebesar 0,608. Seluruh nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,499. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut tabel hasil uji *independent sample t-test:*

Tabel 7. Uji *Independent Sample T-Test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	0,008	0,927	0,681	52	0,499	1,185	1,739	-2,305	4,675
	Equal variances not assumed			0,681	51,966	0,499	1,185	1,739	-2,305	4,676

Hasil dari data menunjukkan bahwa kedua media memiliki efektivitas yang hampir sama dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Menurut Ramanda dkk (2024) yang menemukan bahwa *wordwall* efektif meningkatkan pemahaman konsep melalui aktivitas interakti. Didukung oleh Citra & Rosy (2020) yang menunjukkan bahwa *quizizz* berkontribusi pada peningkatan partisipasi siswa melalui evaluasi berbasis permainan.

6. Uji Effect Size

Uji *effect size* digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh atau perbedaan yang ditimbulkan oleh perlakuan dalam penelitian. Untuk membandingkan dua rata-rata maka diperlukan ukuran interpretasi jika 0,2-0,5 tergolong kecil, jika 0,5-0,8 tergolong sedang, dan jika 0,8-1,2 tergolong besar. Berikut hasil uji *effect size* menggunakan rumus Cohen's:

M1 = 92.74
M2 = 91.56
SD1 = 6.472
SD2 = 6.308
d = (92.74 – 91.56) / 6.391, SDpooled = $\sqrt{[(6.4722 + 6.3082) / 2]}$ = 6.391
d = 1.180 / 6.391 = 0.185

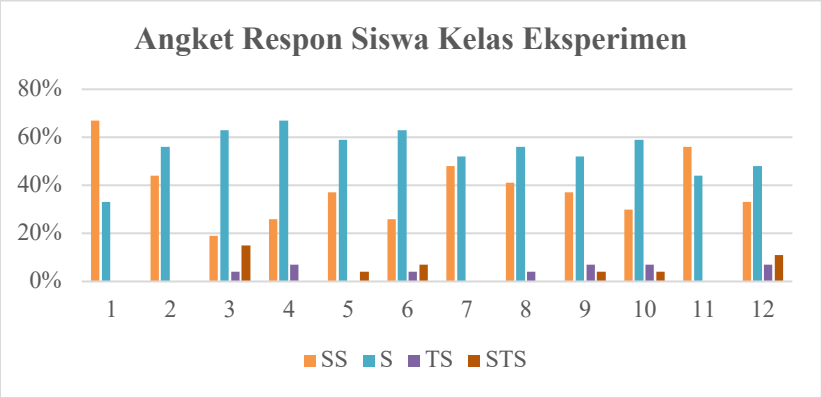
d = 0.185

Untuk melihat besar pengaruh perlakuan, digunakan perhitungan *effect size* dengan rumus Cohen's. Nilai *effect size* diperoleh sebesar 0,185, termasuk dalam kategori sangat kecil (*negligible effect*) menurut interpretasi Cohen's artinya, meskipun terdapat peningkatan nilai pada kedua kelompok, perbedaannya tidak cukup signifikan secara praktis.

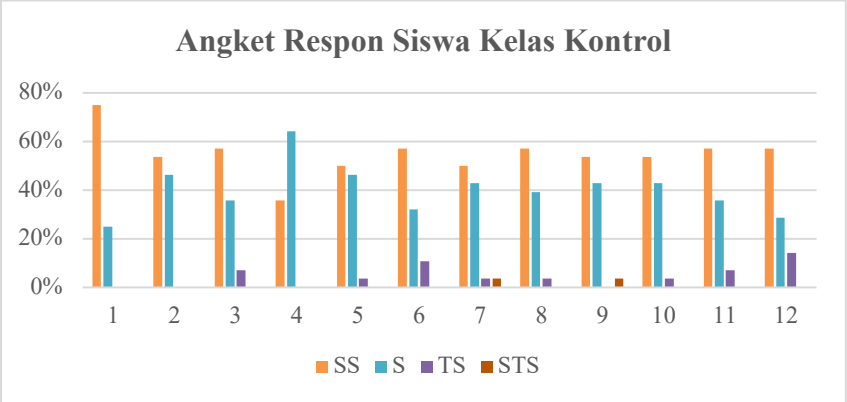
Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil antara kelas eksperimen yang menggunakan media *wordwall* dan kelas kontrol yang menggunakan media *quizizz* tidak menunjukan efek yang signifikan. Meskipun kedua media tersebut membantu dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penggunaan *wordwall* hanya memberikan pengaruh yang sangat kecil terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa di kelas eksperimen bila dibandingkan dengan pembelajaran di kelas kontrol yang menggunakan *quizizz*. Pada penelitian ini,bahwa kedua media tersebut menunjukan efektivitas yang serupa dalam mendukung model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

7. Hasil Angket Respon Siswa

Selain tes hasil belajar, penelitian juga menganalisis respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan *wordwall* dan *quizizz*. Hasil angket menunjukkan bahwa respon siswa pada kedua media berada pada kategori positif. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media interaktif tersebut membuat pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan mempermudah pemahaman materi IPS. Berikut diagram angket respon siswa:



Gambar 1. Angket Respon Siswa Kelas Eksperimen



Gambar 3. Angket Respon Siswa Kelas Kontrol

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dan *quizizz* sama-sama mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui penerapan model *discovery learning*. Kedua media memiliki efektivitas yang serupa karena keduanya mengandung elemen gamifikasi, umpan balik langsung, dan keterlibatan aktif siswa, yang merupakan inti dari pembelajaran bermakna. Hasil ini mendukung teori *constructivism* yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka secara aktif membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar

Selain itu, kedua media terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa sebagaimana diungkapkan dalam angket. Walaupun tidak ditemukan perbedaan signifikan antara-media, hal ini menunjukkan bahwa baik *wordwall* maupun *quizizz* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa di era digital.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukan bahwa sebelum diberikan perlakuan, terdapat perbedaan kemampuan awal pemahaman konsep antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 70,52, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 65,78. Perbedaan tersebut menunjukan kemampuan awal siswa pada kedua kelas belum sepenuhnya sama.

Setelah menggunakan model *discovery learning* berbantu media *wordwall* pada kelas eksperimen dan *discovery learning* berbantu media *quizizz* pada kelas kontrol. Kedua kelas mengalami peningkatan pemahaman konsep yang cukup tinggi, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 91,56, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 92,74. Penurunan standar deviasi pada kedua kelas menunjukan bahwa pemahaman konsep siswa menjadi lebih merata setelah diberi perlakuan.

Peningkatan hasil belajar pada kedua kelas menunjukan bahwa penerapan model *discovery learning* mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan menemukan konsep secara mandiri, berdiskusi, mengumpulkaan informasi, dan menyimpulkan hasil temuan, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Kondisi ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami apabila ditemukan sendiri oleh siswa melalui proses eksplorasi dan penemuan.

Meski kedua kelas mengalami peningkatan yang signifikan dari kondisi awal, hasil uji *independent sample t-test* menunjukan nilai signifikansi sebesar 0,499, menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Berdasarkan penjelasan tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat dikatakan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yang menggunakan media *wordwall* dan kelas kontrol yang menggunakan media *quizizz* menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Untuk mengukur seberapa besar pengaruh dari perlakuan, maka dilakukan uji *effect size* menggunakan Cohen's. perhitungan menggunakan cohen's didasarkan pada rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dibagi dengan standar deviasi gabungan. Rata-rata *posttest* kelas kontrol (M_1 = 92,74) dan kelas eksperimen (M_2 = 91,56), serta standar deviasi gabungan (SD_{pooled} = 6,391), sehingga diperoleh nilai cohen's sebesar 0,185 masuk ke dalam kategori *effect size* yang sangat kecil di bawah kriteria 0,2-0,5. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil antara kelas eksperimen yang menggunakan media *wordwall* dan kelas kontrol yang menggunakan media *quizizz* tidak menunjukan efek yang signifikan. Meskipun kedua media tersebut membantu dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penggunaan *wordwall* hanya memberikan pengaruh yang sangat kecil terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa di kelas eksperimen bila dibandingkan dengan pembelajaran di kelas kontrol yang menggunakan *quizizz*. Pada penelitian ini, bahwa kedua media tersebut menunjukan efektivitas yang serupa dalam mendukung model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa menggunakan model pembelajaran discovery learning dengan bantuan media *wordwall* dan *quizizz* sama-

sama efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa di kelas VIII SMP Abdi Agape Pontianak pada mata pelajaran IPS. Sebelum dilakukan perlakuan, rata-rata nilai *pretest* di kelas eksperimen adalah 70,52 dan di kelas kontrol adalah 65,78. Setelah proses pembelajaran, kedua kelas menunjukkan peningkatan pemahaman konsep yang signifikan, dengan rata-rata nilai *posttest* di kelas eksperimen sebesar 91,56 dan di kelas kontrol sebesar 92,74. Namun, hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep siswa di kelas yang menggunakan media *wordwall* dan kelas yang menggunakan media *quizizz*, nilai signifikansinya sebesar 0,499 yang lebih besar dari 0,05. Ini berarti perbedaan antara kedua kelas tidak signifikan. Hasil ini juga diperkuat oleh nilai *effect size* sebesar 0,185 yang termasuk kategori sangat kecil, menunjukkan bahwa penggunaan *wordwall* dibandingkan *quizizz* tidak memberikan pengaruh yang signifikan secara praktis terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. Meskipun tidak ada perbedaan signifikan, kedua media ini mendapatkan respons positif dari siswa karena mampu membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk memahami materi IPS. Oleh karena itu, media *wordwall* dan *quizizz* dapat digunakan secara efektif sebagai pendukung model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Alighiri, D., Drastisianti, A., & Susilaningsih, E. (2018). Pemahaman Konsep Siswa Materi Larutan Penyangga Dalam Pembelajaran Multiple Representasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, *12*(2), 2192–2200. https://doi.org/10.15294/jipk.v12i2.15735

Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman, Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran* (T. P. Wahyuni (ed.); Edisi Ke-1). PT Global Eksekutif Teknologi.

Arsiyanto, A. R., Wanabuliandari, S., & Fajrie, N. (2021). Faktor-Faktor Hasil Pembelajaran Konsep Matematika Dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, *8*(1), 1–14. https://doi.org/10.22460/p2m.v8i1p1-14.2226

Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar* (Edisi Ke-1). Penerbit Laksita Indonesia.

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, *8*, 261–272. https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272

Deni, H. (2023). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Sejarah Di Kelas XI SMA Swasta Persiapan Stabat. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS dan Bahasa Inggris*, *5*(04), 46–52.

https://doi.org/https://doi.org/10.55263/sintaksis.v5i2.496

Fatmawati, L., & Dewi, P. K. (2023). *Buku Ajar IPS Dasar Berorientasi Pendidikan Multikultural* (Edisi Pert). K-Media.

Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*, 16195–16221. https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14695

Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminar Nasional Paedagoria*, *3*, 527–532. https://doi.org/10.30738/jipg.vol3.no2.a12252

Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, *12*(1). https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344

Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6884–6892. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400 ISSN

Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif,Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, *3*, 48–62. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1167

Milhani, Y. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division Dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 15 Yogyakarta. *Jurnal Jipsindo*, *4*(2), 101–128. https://doi.org/10.21831/jipsindo.v4i2.17571

Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, *VI*, 189–199. https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628

Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Journal of Primary Education*, *3*(1), 20–28. https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060

Musyawir, Ansori, S., Irani, U., Kartika, M., Delimayanti, Surwuy, G. S., Ismail, Nurul, S., Hidayah, Sihotang, C., Massang, B., Tuti, Puspitasari, Magfirah, I., S, A. A., & Elvianasti, M. (2022). *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Sarwandi (ed.); Edisi Pert). PT. Mifandi Mandiri Digital.

Nurdin, M., Rosmalah, & Muniyati, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Trhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tenete Riattiang Kabupaten Bone. *Journal Basic Education*, *2*, 69–78. https://doi.org/10.35458/gjp.v2i1.741

Nurulhuda, S., Mariyam, & Marhayani, D. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Wordwall terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, *2682*(1), 37–46. https://doi.org/10.30998/jkpm.v10i1.24937

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (Edisi Ke-1). Badan Penerbit UNM.

Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, *10*(01), 67–78.

https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199

Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, *5*(1). https://doi.org/10.59059/tarim.v5i1.983

Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*, 70–77. https://doi.org/10.32493/al-jpkm.v3i1.17052

Ramanda, F., Firman, & Desyandri. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Pemahaman Belajar IPAS Siswa SD. *Jurnal Edu Research*, *4*, 213–226. https://doi.org/10.47827/jer.v4i4.145

Ramli, H. (2020). Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Humaniora*, *6*, 12–24. https://doi.org/10.62176/paradigma.v6i1.125

Saleh, M. S., Syahruddin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran* (Edisi Ke-1). Eureka Media Aksara.

Supardi, Satria, M. R., Oktafiana, S., & Nursa'ban, M. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Sosial* (Edisi Pert). Pusat Perbukuan.

Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (Edisi Ke-1). CV. Adanu Abimata.

Wava, A., Agustina, M., & Azzahra, A. H. (2023). Game Sebagai Media Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP): Literature Riview. *Jurnal Cendikia Pendidikan*, *2*(1). https://doi.org/10.9644/sindoro.v2i1.1507

Wiyono, H. (2021). *Pendidikan IPS*. Lakeisha.