Vol. 07 No. 02, November 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI *WAYGROUND* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS 3 SDN 08 PAYARAMAN

Miftahul Ulia[1*], Erfan Ramadhani[2], dan Adrianus Dedy[3]
[1]Mahasiswa Program Studi PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia
[2-3] Dosen Program Studi PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia
*Email: uliaamiftahull@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran discovery learning berbantuan aplikasi Wayground terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 3 SDN 08 Payaraman. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis quasi experimental design menggunakan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Populasi penelitian berjumlah 40 siswa kelas 3 SDN 08 payaraman yang terdiri dari kelas 3A sebagai kelas eksperimen dan kelas 3B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang telah diuji validitasnya. Sample t-test diperoleh nilai signifikan sebesar 0,012 < 0,05 berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga Ha diterima dan Ho ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran discovery learning berbantuan aplikasi Wayground memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 3 SDN 08 Payaraman.

Kata Kunci: *Discovery Learning; Wayground; Hasil Belajar.*

Abstract

This study was conducted to determine the effect of the discovery learning model assisted by the Wayground application on the learning outcomes of Pancasila Education of 3rd-grade students at SDN 08 Payaraman. The method used in this study was an experimental method with a Pretest-Posttest Control Group Design. The study population consisted of 40 3rd-grade students at SDN 08 Payaraman, consisting of class 3A as the experimental class and class 3B as the control class. Data collection techniques used tests and documentation. The research instrument consisted of multiple-choice questions whose validity had been tested. The sample t-test obtained a significant value of 0.012 < 0.05 the hypothesis test showed that the calculated t value was greater than the t table, thus Ha was accepted and Ho was rejected. Therefore, it can be concluded that the discovery learning model assisted by the Wayground application significantly influenced the learning outcomes of Pancasila Education in grade 3 students at SDN 08 Payaraman.

Keywords: *Discovery Learning; Wayground; Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menjadi perhatian karena belum seluruh peserta didik mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil praobservasi di SDN 08 Payaraman, ditemukan bahwa siswa kelas 3 masih mengalami kesulitan dalam memahami materi hak dan kewajiban anak di rumah dan di sekolah. Permasalahan tersebut ditunjukkan oleh rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, kurangnya pemahaman konsep mengenai hak dan kewajiban, serta rendahnya kemampuan menerapkan materi nilai-nilai tersebut pada situasi nyata. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor permasalahan yakni penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang variatif, serta kurangnya motivasi belajar siiswa karena pembelajaran berpusat pada guru, sehingga proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum mampu mendorong keterlibatan aktif siswa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil

Vol. 07 No. 02, November 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

belajar siswa sekolah dasar. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan konsep secara mandiri melalui kegiatan mengamati, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, mengolah data, melakukan pembuktian, dan menarik kesimpulan. Proses tersebut menjadikan siswa lebih aktif, berpikir kritis, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru (Syamsidah, 2022; Adolf, 2022). Mukaramah dan Kustina (2020) juga menjelaskan bahwa *Discovery Learning* mendorong tumbuhnya kreativitas dan inovasi siswa karena peserta didik menjadi subjek utama dalam pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Temuan tersebut diperkuat oleh Pangesti dan Radia (2021) yang menyatakan bahwa pengetahuan yang ditemukan sendiri cenderung lebih mudah dipahami dan diingat sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Selain model pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital juga menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Salah satu media yang berkembang adalah aplikasi *Wayground*, yaitu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi sekaligus meningkatkan interaksi siswa selama proses pembelajaran. Agnes (2024) menjelaskan bahwa penggunaan *Wayground* mampu meningkatkan motivasi belajar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Masnu dan Aisyah (2024) menyatakan bahwa kuis interaktif pada *Wayground* membantu siswa memahami materi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, sedangkan Rahmawati, Nisa dan Astuti (2020) menegaskan bahwa aplikasi tersebut mudah dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, *Wayground* tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Efektivitas model *Discovery Learning* maupun aplikasi *Wayground* telah banyak dibuktikan pada penelitian sebelumnya. Yulianti dan Indra (2021) melaporkan bahwa penerapan *Discovery Learning* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar karena siswa memperoleh kesempatan menemukan konsep secara mandiri. Susanti dkk. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Discovery Learning* berbantuan media digital meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Di sisi lain, Maharani dan Alpusari (2023) menemukan bahwa penggunaan *Wayground* mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian Agnes (2024) menunjukkan bahwa *Wayground* efektif meningkatkan motivasi belajar, sedangkan Rahmayni dan Subekti (2022) membuktikan bahwa aplikasi tersebut memberikan pengaruh positif terhadap motivasi sekaligus hasil belajar siswa. Selain itu, Maliani dkk. (2023) melaporkan bahwa penggunaan *Wayground* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan efektivitas *Discovery Learning* maupun Wayground, sebagian besar penelitian masih mengkaji kedua variabel tersebut secara terpisah. Penelitian mengenai *Discovery Learning* umumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar tanpa memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan, sedangkan penelitian mengenai *Wayground* lebih banyak mengkaji pengaruhnya terhadap motivasi belajar atau hanya menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran. Selain itu, penelitian terdahulu juga dilaksanakan pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda sehingga belum banyak yang mengintegrasikan

Vol. 07 No. 02, November 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

model *Discovery Learning* dengan aplikasi *Wayground* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban anak di rumah dan di sekolah di kelas 3 sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan integrasi model *Discovery Learning* dengan aplikasi *Wayground* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kebaruan penelitian terletak pada penggunaan *Wayground* sebagai media pendukung pada tahap *verification* dalam sintaks *Discovery Learning*, sehingga siswa tidak hanya menemukan konsep secara mandiri tetapi juga memperoleh umpan balik secara langsung melalui kuis interaktif. Integrasi tersebut diharapkan mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman konsep siswa secara lebih optimal dibandingkan penggunaan model pembelajaran atau media pembelajaran secara terpisah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wayground* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 3 SDN 08 Payaraman pada materi hak dan kewajiban anak di rumah dan di sekolah. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan model pembelajaran berpusat pada siswa dengan media pembelajaran digital berbasis permainan guna meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wayground* dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran secara konvensional. Kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian diberikan perlakuan yang berbeda, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur hasil belajar setelah proses pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri 08 Payaraman, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 3 yang berjumlah 40 siswa, terdiri atas kelas 3A sebanyak 21 siswa dan kelas 3B sebanyak 19 siswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *simple random sampling*. Berdasarkan hasil penentuan sampel, kelas 3A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan, sedangkan kelas 3B sebagai kelas kontrol yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

Perlakuan pada kelas eksperimen dilaksanakan selama tiga kali pertemuan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wayground* pada materi hak dan kewajiban anak di rumah dan di sekolah. Tahapan pembelajaran meliputi *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization*. Pada tahap *verification*, siswa mengerjakan kuis menggunakan aplikasi *Wayground* untuk mengukur sekaligus memperkuat pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Sementara itu, kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa penerapan model *Discovery Learning* maupun aplikasi Wayground. Sebelum perlakuan kedua kelas diberikan *pretest*, sedangkan setelah seluruh perlakuan selesai kedua kelas diberikan *posttest* dengan instrumen yang sama.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan teknik tes. Instrumen penelitian berupa tes objektif pilihan ganda yang terdiri atas 20 butir

Vol. 07 No. 02, November 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

soal sesuai indikator capaian pembelajaran materi hak dan kewajiban anak di rumah dan di sekolah. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi oleh ahli dan diujicobakan untuk mengetahui validitas serta reliabilitasnya. Hasil uji reliabilitas menunjukkan koefisien sebesar 0,666, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26. Tahap analisis diawali dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov dan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians data. Setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test* pada taraf signifikansi 5% (α = 0,05). Hipotesis penelitian diterima apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, yang menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wayground* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 3 SD Negeri 08 Payaraman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Pretest dan Posttest

Hasil pengukuran *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen (3A) dan kelas kontrol (3B) disajikan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Rata-rata Prestest	Nilai Maks. Pretest	Rata-rata Posttest	Nilai Maks. Posttest	Gain
Eksperimen	38,00	64	79,00	100	41,00
Kontrol	35,79	64	67,26	91	31,47

Sumber: Data Penelitian (diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata pretest kelas eksperimen (38,00) dan kelas kontrol (35,79) relatif setara, menunjukkan kemampuan awal kedua kelas sebelum perlakuan tidak berbeda secara signifikan. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 79,00 (gain = 41,00), sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 67,26 (gain = 31,47). Peningkatan kelas eksperimen lebih besar 9,53 poin dibandingkan kelas kontrol, menunjukkan bahwa model discovery learning berbantuan *Wayground* memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS 26. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest B (Kontrol)	.148	19	.200*
	Posttest B (Kontrol)	.153	19	.200*
	Pretest A (Eksperimen)	.125	21	.200*
	Posttest A (Eksperimen)	.153	21	.200*

(Sumber: Peneliti dengan bantuan SPSS 26)

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada uji Kolmogorov-Smirnov lebih besar daripada 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Pada uji Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 pada seluruh kelompok data. Karena nilai 0,200 > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Nilai signifikansi terbesar terdapat pada data

Vol. 07 No. 02, November 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

dengan nilai 0,201, sedangkan nilai terkecil terdapat pada data dengan nilai 0,108. Seluruh nilai signifikansi pada masing-masing kelas menunjukkan nilai tersebut lebih besar daripada 0,05.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test dengan SPSS 26. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *Levene's Test*

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.010	1	38	.921
	Based on Median	.007	1	38	.936
	Based on Median and with adjusted df	.007	1	35.380	.936
	Based on trimmed mean	.015	1	38	.905

(Sumber: Peneliti dengan bantuan SPSS 26)

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada *Based on Mean* sebesar 0,921. Nilai 0,921 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang homogen atau sama. Pada *Based on Median* diperoleh nilai signifikansi 0,936 > 0,05. Begitu pula pada *Based on Median and with adjusted df* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,936 > 0,05, serta pada *Based on trimmed mean* sebesar 0,905 > 0,05. Semua nilai signifikansi menunjukkan hasil yang lebih besar dari taraf 84 signifikansi 0,05. Selain itu, nilai signifikansi terbesar terdapat pada *Based on Median dan Based on Median and with adjusted df* yaitu 0,936, sedangkan nilai signifikansi terkecil terdapat pada *Based on trimmed mean* yaitu 0,905. Dengan demikian dapat dituliskan: 0,936 > 0,921 > 0,905. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi syarat homogenitas karena seluruh nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05.

Hasil Uji Hipotesis (Independent Sample T-Test)

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan independent sample t-test dengan SPSS 26. Hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Perhitungan Uji Hipotesis Dengan SPSS 26

		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
Nilai	Equal variances assumed	.010	.921	-2.646	38	.012	-11.737	4.436	-20.716	-2.757
	Equal variances not assumed			-2.629	36.135	.012	-11.737	4.464	-20.790	-2.684

(Sumber: Peneliti dengan bantuan SPSS 26)

Berdasarkan Tabel 4, perhitungan Uji Hipotesis dengan SPSS 26, diperoleh nilai signifikansi pada uji *Levene's Test* sebesar 0,921 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen. Oleh karena itu, pengambilan keputusan menggunakan baris *Equal variances assumed*. Pada uji *t-test for*

Vol. 07 No. 02, November 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

Equality of Means diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,012. Nilai tersebut 0,012 < 0,025. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Nilai rata-rata perbedaan (*Mean Difference*) sebesar -11,737 menunjukkan bahwa terdapat selisih rata-rata hasil belajar antara kedua kelas. Selain itu, nilai t hitung - 2,646 < 38. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi 86 *Wayground* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SDN 08 Payaraman.

Tabel 5. Perhitungan Statistics Dengan SPSS 26

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Posttest_Kontrol	19	67.26	14.910	3.421
	Posttest_Eksperimen	21	79.00	13.145	2.869

(Sumber: Peneliti dengan bantuan SPSS 26)

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen 79,00 > 67,26. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan rata rata tersebut mengindikasikan bahwa perlakuan atau metode pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, nilai standar deviasi pada kelas eksperimen 13,145 < 14,910. Ini menunjukkan bahwa penyebaran nilai pada kelas eksperimen lebih merata atau homogen dibandingkan kelas kontrol. Dengan kata lain, kemampuan siswa di kelas eksperimen cenderung lebih stabil. Pada nilai Std. Error Mean, kelas eksperimen 2,869 < 3,421. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kesalahan rata-rata pada kelas eksperimen lebih rendah sehingga rata-rata yang diperoleh lebih akurat dibandingkan kelas kontrol. 4.4 Pembahasan Penelitian ini dilakukan di SDN 08 Payaraman

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wayground* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD Negeri 08 Payaraman. Temuan ini didukung oleh hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,012 (< 0,05), sehingga hipotesis alternatif diterima. Selain itu, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen (79,00) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (67,26). Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* yang dipadukan dengan aplikasi *Wayground* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena model *Discovery Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui proses menemukan konsep secara mandiri. Pada setiap tahap pembelajaran, siswa dilibatkan secara aktif dalam mengamati permasalahan, mengumpulkan informasi, mengolah data, melakukan pembuktian, hingga menarik kesimpulan. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, serta menghubungkan materi hak dan kewajiban dengan pengalaman sehari-hari sehingga pemahaman konsep menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami alasan dan penerapan konsep yang dipelajari. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Adolf (2022) yang menyatakan bahwa model *Discovery Learning* membantu siswa belajar melalui pengalaman sendiri sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat.

Selain dipengaruhi oleh model pembelajaran, peningkatan hasil belajar juga didukung oleh penggunaan aplikasi *Wayground* sebagai media pembelajaran. *Wayground* menghadirkan

Vol. 07 No. 02, November 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

evaluasi dalam bentuk kuis berbasis permainan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan media ini mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias untuk menjawab soal, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar karena adanya unsur permainan yang memberikan pengalaman belajar berbeda dibandingkan evaluasi secara konvensional. Kondisi tersebut mendukung terbentuknya suasana belajar yang aktif sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas model *Discovery Learning* maupun aplikasi *Wayground* dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian Yulianti & Indra (2021) menunjukkan bahwa penerapan *Discovery Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena mendorong peserta didik menemukan konsep secara mandiri. Susanti dkk. (2022) juga melaporkan bahwa *Discovery Learning* berbantuan media digital memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Sementara itu, Maharani & Alpusari (2023) membuktikan bahwa penggunaan aplikasi *Wayground* meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Hasil tersebut diperkuat oleh penelitian Rahmayni & Subekti (2022) yang menunjukkan bahwa aplikasi *Wayground* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar sekaligus hasil belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa integrasi model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

Temuan penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa kombinasi model *Discovery Learning* dan aplikasi *Wayground* memberikan nilai tambah dibandingkan apabila keduanya digunakan secara terpisah. Model *Discovery Learning* berperan dalam membimbing siswa menemukan konsep melalui serangkaian aktivitas pembelajaran, sedangkan *Wayground* memperkuat tahap verifikasi melalui kuis interaktif yang memberikan umpan balik secara langsung. Kombinasi tersebut menjadikan proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada siswa, tetapi juga lebih menarik dan mampu mempertahankan motivasi belajar hingga akhir pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga menjadi bagian yang mendukung proses konstruksi pengetahuan siswa.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wayground* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya pada materi yang menuntut pemahaman konsep. Integrasi model pembelajaran yang berorientasi pada penemuan dengan media digital berbasis permainan mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih inovatif dan menjadi referensi bagi guru maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wayground* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 3 SDN 08 Payaraman, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model tersebut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar

Vol. 07 No. 02, November 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

siswa. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata (*mean*) nilai *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu sebesar 79,00 dan 67,26. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,012 (< 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wayground* terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 3 SDN 08 Payaraman pada materi hak dan kewajiban anak di rumah dan di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada seseorang, kelompok, dan/atau lembaga/institusi yang membantu penelitian. Jika penelitian didanai oleh dana hibah, jenis hibah dan nomor kontrak hibah wajib dituliskan dalam bagian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Adolf. (2022). *Model Dan Pendekatan Pembelajaran*. Institut Prima Bangsa Cirebon.

Agnes, Y. (2024). Pemanfaatan Aplikasi *Wayground* Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran,* 12(1).

Azizah, E. N., & Latar, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Buku Teks Pembelajaran Internet Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Logika Xviii*(3).

Arif, Herbang, D. (2023). *Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing*. Jawa Tengah : Penerbit Cv.Eureka Media Aksara.

Benny, Aty, Kabul, R. (2022). *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis* : Media Edu Pustaka.

Dukha, A. H. (2020). Pendidikan Pancasila: Filosofis Dan Dasar Negara. Lombok Timur : Universitas Hamzanwadi Press.

Fatimah, N., Mujianto, G., & Yudiantoro, K. (2023). Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*: JPPP, 8(2), 76-86.

Imam Machali. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Paduan Praktis Mencanakan, Melaksanakan dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Khoerunnisa , P., Aqwal, S. M., & Tangerang, U.M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4, 1-27.

Lesma, N. (2022). Studi Literature Penerapan Discovery Learning Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 12685- 12692.*

Maharani, F., & Alpusari, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wayground Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan* 2, 1-8.

Masnu, S., & Aisyah, N. H. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Wayground Dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(001), 595-604.

Motoh, Hamna, K. (2022). *Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolotoli* : Buku Hasil Belajar.

Mukaramah, M., & Kustina, R, (2020). Menganalisis Kelebihan Dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan,* 1(1).

Nesi yuliasari. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 9(2), 161-169.

Nurbaya, aiman amjad, M. R. (2024). *Pengantar Pendidikan* : Cv. Pustaka Inspirasi Minang.

Putri, H. J., & Murhayati, S. (2025). Metode Pengumpulan Data Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 13074-13086.

Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., & Astuti, D. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Wayground Sebagai Media Ilmu Pengetahuan Alam.

Vol. 07 No. 02, November 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

Jurnal Pendidikan MI/SD, 2(1), 55-56.

Rahmayati, D., & Subekti, H. (2022). Efek Aplikasi Wayground Terhadap Motivasi Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Pendidikan Sains*, 10 (1), 117-121.

Rusydi, F. (2020). *Variabel Belajar. Medan* : Cv. Pusdikra MJ.

Saleh, M. S., & Azis, I(2023). *Media Pembelajaran*: Cv. Eureka Media Aksara.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian:Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Cv. Alvabeta.

Utami, S. F. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Wayground Terhadap Hasil Belajar Literasi Digital Siswa Kelas IV Bilaporah 1 Bangkalan. *Jurnal Motivasi Pendidikan*, 1(3).

Yunita, M. T. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Besicedu*, 5(5), 3260-3269.