



---

**PEMANFAATAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN  
MEDIA INTERAKTIF *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 7 SMPN 33 MAKASSAR**

**Sandy Randan<sup>1</sup>, Faisal<sup>2</sup>, Biyatmiati<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar/email: [sandyrandan19@gmail.com](mailto:sandyrandan19@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar/email: [faisalsudrajat@gmail.com](mailto:faisalsudrajat@gmail.com)

<sup>3</sup>SMPN 33 Makassar/ email: [biyatmiati@biya@gmail.com](mailto:biyatmiati@biya@gmail.com)

---

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 02-08-2024</i> <i>Revised;03-09-2024</i> <i>Accepted;04-10-2024</i> <i>Published,25-11-2024</i>	Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar kelas 7F SMPN 33 Makassar sebanyak 29 siswa yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa Perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah motivasi belajar peserta didik dengan indikator : (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik. Instrumen penelitian menggunakan angket motivasi belajar. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model discovery learning berbantuan media interaktif wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dari pra tindakan sampai dengan siklus II yaitu hasil pra tindakan mencapai 69%, hasil siklus I mencapai 75% dan hasil siklus II mencapai 86%.

---

**Keywords:**

*Motivasi belajar,  
discovery learning,  
motivasi belajar*

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi pendidik dan peserta didik untuk mengembangkan potensi diri peserta didik. Undang- Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh seseorang membentuk kepribadian yang berkarakter. Pendidikan bertujuan untuk membentuk kreativitas seseorang agar sanggup menghadapi tantangan-tantangan dalam kehidupan bermasyarakat serta perkembangan teknologi yang semakin pesat (Nurmelati, 2023). Dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi terlihat sangat signifikan hal ini ditandai dengan dengan berbagai platfrom dan aplikasi belajar yang

bermunculan dengan cepat dan berkembang dalam waktu yang cukup singkat (Puspitarini, 2023).

Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan PPL II di SMPN 33 Makassar terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran yang ditemui. Melalui observasi dan kegiatan profiling yang dilakukan diketahui bahwa motivasi belajar siswa kurang. Hal ini terlihat saat proses pembelajaran banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru serta kurang antusias dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran IPA siswa kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran hal ini ditunjukkan siswa malas untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Rendahnya minat dan motivasi pada diri siswa akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, untuk itu perlu adanya inovasi yang dilakukan guru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga masalah dan kesulitan yang dialami saat ini dapat segera diatasi (Nissa & Renoningtyas, 2021).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, digunakan model *Discovery Learning* sebagai model pembelajaran yang akan diterapkan. Belajar penemuan merupakan salah satu model pembelajaran kognitif yang dikembangkan oleh Burner (1966). Belajar penemuan adalah proses belajar dimana guru harus menciptakan situasi belajar yang problematis, menstimulis siswa dengan pertanyaan-pertanyaan, mendorong siswa mencari jawaban sendiri dan melakukan eksperimen (Mulyati et al., 2018). Secara sederhana Palupi (2016) memaknai *discovery learning* sebagai kegiatan belajar yang mendorong siswa untuk menemukan secara mandiri ilmu pengetahuan tanpa diberi tahu, dimana mereka melakukan sejumlah aktivitas sehingga memperoleh pemahaman tentang suatu pengetahuan.

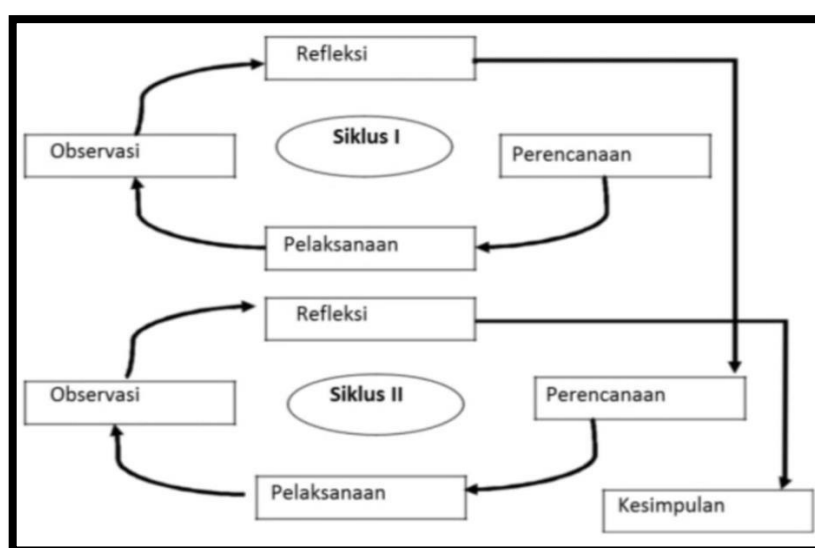
Penggunaan media pembelajaran perlu dipertimbangkan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dapat membuat proses pembelajaran menarik, sehingga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Adyan et al., 2019). Media memiliki peran yang sangat penting di dalam proses belajar di dalam kelas daring, sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan bertujuan untuk merangsang rasa penasaran siswa, pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam belajar, guru harus dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini, model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Anisa et al., 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *wordwall games* dapat memperkuat *model discovery learning* (Maulida, 2021). Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nissa & Renoningtyas, 2021) bahwa penerapan media *wordwall* dengan model *discovery learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Motivasi adalah suatu stimulus atau dorongan dari dalam maupun dari luar siswa untuk belajar secara aktif. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Uno, 2016). Motivasi seseorang merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam pembelajaran, motivasi instrinsik sangat berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran (Baber, 2020). Menurut Uno (2016) indikator motivasi belajar meliputi : (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Penelitian ini memadukan model discovery learning berbantuan media interaktif aplikasi wordwall games sebagai strategi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPA di SMPN 33 Makassar. Perpaduan antara model belajar discovery yang memandu siswa untuk mandiri dalam proses belajar, dengan games yang dimainkan melalui ponsel, membuat kegiatan belajar menjadi lebih rileks dan menyenangkan. Penelitian ini dilakukan agar keaktifan dan motivasi belajar siswa dapat meningkat. Sedangkan manfaatnya adalah mendorong pemanfaatan media pembelajaran untuk memfasilitasi siswa menemukan pengetahuan.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas yang menggunakan model penelitian dari Kemmmis dan Taggart, yaitu bentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus berikutnya. Model penelitian ini terdiri atas empat tahap dalam satu putaran (siklus) yaitu: perencanaan-tindakan dan observasi-refleksi.



**Gambar 1** Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Pada penelitian ini subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas VII F SMPN 33 Makassar tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 29 orang siswa, yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Peneliti melaksanakan kegiatan penelitian sebanyak dua siklus mulai dari 7 Mei 2024 hingga 22 Mei 2024.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket motivasi belajar. Angket berfungsi untuk mengukur motivasi belajar siswa yang dikembangkan berdasarkan indikator motivasi belajar meliputi : (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik. Langkah yang dilakukan untuk menganalisis data yaitu dengan mengubah skor yang diperoleh peserta didik ke dalam bentuk nilai. Nilai hasil konversi akan ditafsirkan menggunakan klasifikasi indeks motivasi belajar yang diadaptasi dari Purwanto (2013) yang dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1** Tingkat Motivasi Belajar

Persentase Motivasi Belajar Mahasiswa	Interpretasi
86 – 100	Sangat Tinggi
76 – 85	Tinggi
60 - 75	Cukup
55 – 59	Kurang
≤ 54	Kurang Sekali

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN****Hasil**

Berdasarkan data hasil *pretest* yang diberikan kepada siswa kelas VII F di SMPN 33 Makassar diperoleh rata-rata motivasi belajar siswa berada cukup dengan rata-rata sebesar 69% yang jika diuraikan pada kategori cukup sebesar 93 % siswa dan sisanya sebesar 7% pada kategori tinggi.

Berdasarkan hasil analisis data terhadap angket motivasi belajar yang dibagikan yang dikelompokkan berdasarkan klasifikasi indeks motivasi belajar siswa kelas VII F di SMPN 33 Makassar seperti disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2** Distribusi rata-rata motivasi belajar siklus 1

Kategori	Skor Rata-rata
Sangat Tinggi	6%
Tinggi	28%
Cukup	66%
Kurang	-
Kurang Sekali	-

Berdasarkan data pada tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa tindakan penyelesaian masalah yang diberikan pada siklus 1 menyebabkan adanya kenaikan persentase motivasi belajar siswa, yaitu 6% pada kategori sangat tinggi dan pada kategori tinggi sebesar 28%. Dan penurunan 27% terhadap siswa dengan kategori cukup, yaitu dari 93% menjadi 66%. Karena jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi masih belum memenuhi target, maka kegiatan dilanjutkan pada siklus 2 dengan hasil sebagai berikut :

**Tabel 3** Distribusi rata-rata motivasi belajar siklus 2

Kategori	Skor Rata-rata
Sangat Tinggi	7%
Tinggi	51%
Cukup	42%
Kurang	-
Kurang Sekali	-

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan pada siklus 2, terdapat 51% siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan 7% pada kategori sangat tinggi. Sedangkan sisanya,

yakni 42% pada kategori cukup. Dapat dilihat bahwasannya terjadi peningkatan pada motivasi belajar pada siswa. Pada siklus 2 ini, jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar pada kategori tinggi dan sangat tinggi sudah lebih dari 50%.

### **Pembahasan**

Sebelum memulai penelitian dilakukan pengamatan terhadap kondisi dan situasi kelas VII F SMPN 33 Makassar. Suasana belajar relatif ramai namun pada saat kegiatan pembelajaran siswa kurang terlibat aktif dan kurang fokus. Berdasarkan hasil *pretest* rata-rata hanya 7% siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi. Berangkat dari hal tersebut dilakukan tindakan penyelesaian masalah, yaitu dengan penerapan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian Tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pemanfaatan model *discovery learning* berbantuan media interaktif *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada proses pembelajaran siklus I peserta didik motivasi siswa mengalami peningkatan dengan skor rata-rata 75% yang masih berada pada kategori cukup. Jika diuraikan 6% pada kategori sangat tinggi dan pada kategori tinggi sebesar 28% dan kategori cukup sebesar 66%. Karena jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi masih belum memenuhi target, maka kegiatan dilanjutkan pada siklus 2.

Dalam proses pembelajaran siklus II terjadi peningkatan motivasi belajar, hal ini ditunjukkan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 86% yang berada pada kategori sangat tinggi. Peserta didik menunjukkan aspek motivasi yang tinggi terhadap hasrat dan keinginan untuk berhasil, sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran sesuai sintaks *Discovery Learning* lebih terarah dan terorganisir, serta suasana belajar yang tercipta menjadi lebih kondusif dan interaktif.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan kajian penelitian yang dilakukan oleh Nissa & Renoningtyas (2021) dengan judul penelitian “Penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar” yang menyatakan bahwa media *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Sejalan dengan penelitian Nurmelati (2023) dengan judul “Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor Di Smkn 1 Purwasari” yang menyatakan penggunaan *wordwall* memiliki pengaruh secara positif terhadap motivasi belajar dan merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran kimia di kelas.

Penggunaan media interaktif *wordwall* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 7 F di SMPN 33 Makassar. Media memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar di kelas. Sebagai guru harus mampu memanfaatkan media yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan materi agar dapat meningkatkan rasa penasaran, pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa. Untuk mencapai tujuan ini, guru harus menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

### **PENUTUP**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media interaktif *wordwall*. Berdasarkan hasil penelitian

penggunaan model *discovery learning* berbantuan media interaktif wordwall yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang pada pratindakan berada pada kategori cukup dengan rata-rata 69%, kemudian pada siklus I mencapai 75% dengan kategori cukup dan pada siklus II mencapai 86% dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VII F di SMPN 33 Makassar melalui model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media interaktif wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adyan, F. B., Purwanto, A., & Nirwana. (2019). *View of UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN VIRTUAL LABORATORY* (hal. 152–160). Jurnal Kumparan Fisika.
- Anisa, N. N., Septiana, I., & Purbiyanti, E. D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SDN 1 Kebonadem Kabupaten Kendal. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 460. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3912>
- Maulida, I. (2012). Efektifitas Penggunaan Media Wordwall Dengan Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Materi Sistem Eksresi Mts. K.R.M. Marzuki Cepogo Tahun Pelajaran 2020/2021
- Mulyati, B., Idmi, I., & Arfiyanah, S. (2018). Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akuntansi. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi dan Keuangan*, 1(1), 66–79. <https://doi.org/10.47080/progress.v1i1.130>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Nurmelati, M. (2023). Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor Di Smkn 1 Purwasari. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(4), 339–345. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i4.1844>
- Palupi, D.T. (2016). *Cara Mudah Memahami Kurikulum*. Surabaya: Jaring Pena.
- Purwanto, Ngalm. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- 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. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.485>
- Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.