

## PENERAPAN APLIKASI WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN DENGAN METODE DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA

Agustina Rahelia Sitorus<sup>1</sup>, Metrilitina Br. Sembiring<sup>2</sup>

Email: [rachelsitorus644@gmail.com](mailto:rachelsitorus644@gmail.com)<sup>1</sup>

Universitas Islam Sumatera Utara

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X-6 SMA Negeri 2 Medan melalui penerapan aplikasi Wordwall yang dipadukan dengan metode pembelajaran Discovery Learning. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus I, motivasi siswa yang awalnya berada pada kategori rendah mengalami peningkatan, dengan penurunan jumlah siswa yang memiliki motivasi rendah dari 50% menjadi 30.5%. Pada siklus II, tidak ada lagi siswa dengan motivasi rendah, dan terjadi peningkatan signifikan pada kategori motivasi sangat tinggi dari 13.8% pada siklus I menjadi 47.2% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam kerangka Discovery Learning efektif dalam mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** Wordwall, Discovery Learning, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran Interaktif.

### ABSTRACT

*This study aims to enhance the learning motivation of Grade X-6 students at SMA Negeri 2 Medan through the application of Wordwall combined with the Discovery Learning method. The study employed a Classroom Action Research (CAR) approach, consisting of two cycles, each involving planning, implementation, observation, and reflection phases. The results indicated that the implementation of Wordwall significantly increased students' learning motivation. In the first cycle, students' motivation, which was initially categorized as low, showed improvement, with the percentage of students with low motivation decreasing from 50% to 30.5%. By the second cycle, there were no longer any students with low motivation, and there was a significant increase in the category of very high motivation from 13.8% in the first cycle to 47.2% in the second cycle. These findings suggest that the use of Wordwall within the framework of Discovery Learning is effective in encouraging active participation and boosting students' learning motivation.*

**Keywords:** Wordwall, Discovery Learning, Learning Motivation, Interactive Learning Media.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini membuat seorang pendidik harus memiliki kemampuan atau keterampilan terhadap perkembangan dan pengetahuan teknologi, oleh karena itu kompetensi yang perlu di kuasai oleh seorang pendidik dalam meningkatkan proses pembelajaran dengan baik yaitu dengan menggunakan aplikasi teknologi (Wordwall). Kemampuan menggunakan wordwall bagi peserta didik mampu memperkuat proses berfikir dan penguasaan ilmu pengetahuan. Menurut Irwan, dkk 2019 dalam (Centauri,2019).

Pada masa kini, wordwall menjadi keharusan bagi guru sebagai ujung tombak pembelajaran, agar mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan wordwall yang pesat dan canggih, yang bertujuan untuk mempermudah penerapan proses pembelajaran. Peran guru sangat penting dalam memberikan suasana belajar untuk mencapai keberhasilan pembelajaran siswa dalam belajar. Guru dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar dan metode pembelajaran yang sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien, (Afiani & Faradita, 2021).

Salah satu faktor penting untuk menciptakan konten pembelajaran yang efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran untuk menyajikan materi. Aplikasi pembelajaran yang menarik digunakan yaitu wordwaall suatu aplikasi wordwall yang memiliki fitur menarik dan 0edukatif interaktif seperti game edukasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kelas (Juliana, 2020; Akbar, 2023).

Dalam pemnbelajaran yang inovatif dan menarik memberi peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Saat ini, untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar dapat belajar secara mandiri dan tidak bergantung pada guru, penting untuk memanfaatkan wordwall dalam proses pembelajaran.

Salah satu kunci utama dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan adalah dengan peningkatan motivasi belajar siswa saat mengikuti proses belajar mengajar. Dalam Kurikulum Merdeka, menekankan bahwa peserta didik harus menjadi pusat utama dalam pembelajaran yang aktif. Sebuah solusi efektif yang dapat diupayakan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan beragam.

Model pembelajaran discovery learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dipercaya mampu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Model ini mampu membuat siswa menemukan konsep dalam pembelajaran secara individu sehingga siswa dituntut untuk aktif dan berpikir kritis dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Model pembelajaran ini juga dapat menerapkan sikap ilmiah serta pendalaman dalam memahami konsep bagi siswa siswa. (2019, Yuliana).

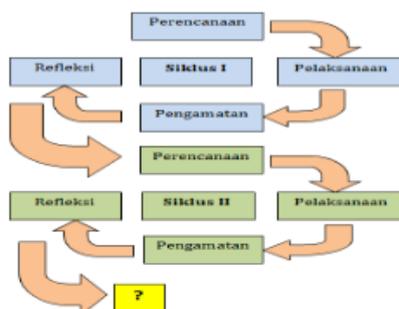
Penelitian mengenai penerapan aplikasi wordwall dan model discovery learning telah banyak dilakukan dalam peningkatan motivasi belajar siswa, dan telah memberikan bukti hasil yang memuaskan. Yuliana (2019) berpendapat bahwa, penggunaan aplikasi wordwall berbasis game bersama dengan model discovery learning telah memberikan dampak yang baik. Selain itu, Akbar (2023) dan Juliana (2020) juga mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran Wordwall secara signifikan dapat memberikan dampak peningkatan motivasi belajar siswa

Hasil penelitian sebelumnya membuktikan bahwa aplikasi wordwall dengan model discovery learning mempunyai peluang yang sangat besar dalam peningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar matematika. Namun, untuk menguji efektivitas penerapan aplikasi wordwall dengan model discovery learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X-6 SMA NEGERI 2 MEDAN, peneliti melakukan penelitian lebih lanjut. Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas belajar dan hasil pembelajaran siswa – siswi di SMA NEGERI 2 MEDAN.

## METODE

Pada penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK). Yang merupakan tujuan dari penelitian Tindakan kelas adalah memperbaiki serta meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara profesional, menumbuhkan efisiensi dan kualitas pendidikan terutama dalam peningkatan motivasi belajar siswa. Adapun empat tahapan yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart (Handayani, 2022) dalam penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Gambar 1. Diagram Skema Siklus PTK Kemmis dan Mc Taggart



Handayani, 2022

Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan dua siklus, dengan masing – masing siklus melibatkan empat fase: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Fase awal, yaitu perencanaan, melibatkan penyusunan modul ajar. Pada Fase kedua, yaitu pelaksanaan tindakan, pembelajaran dijalankan sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang. Tindakan ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang muncul selama pembelajaran. Fase ketiga adalah pengamatan, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pelaksanaan tindakan dievaluasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Sementara itu yang dilakukan pada tahap akhir adalah tahapan refleksi sebagai dasar untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Pada tahap refleksi ini, diadakan analisis keberhasilan juga kekurangan dari pembelajaran siklus I sehingga dapat dilakukan perbaikan di siklus berikutnya. Tahapan di siklus II mirip dengan kegiatan di siklus I, namun di siklus II dilakukan perbaikan dari siklus I, sehingga sudah pada tahap II sudah ada perbaikan yang cukup signifikan. Refleksi pada siklus II akan merangkum hasil dari kegiatan - kegiatan yang dilakukan.

SMA Negeri 2 Medan merupakan tempat pelaksanaan penelitian ini. SMA Negeri 2 Medan berada di Jl. Karang Sari No. 435, Sari Rejo, Kec. Medan Polonia, Kota Medan, Sumatera. Peneliti mengadakan penelitian mulai dari 19 April 2024 hingga 13 Mei 2024. Populasi penelitian ini ialah semua siswa di SMA Negeri 2 Medan dan kelas X-6 dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang, yang terdiri dari 16 orang siswa pria dan 20 orang siswa wanita merupakan sampel dari penelitian ini.

Tabel 1. Kriteria Skor Angket Motivasi Belajar

Pernyataan Positif (+)	Skor	Pernyataan Negatif (-)	Skor
Sangat Sesuai (SS)	4	Sangat Sesuai (SS)	1
Sesuai (S)	3	Sesuai (S)	2
Tidak Sesuai (TS)	2	Tidak Sesuai (TS)	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	Sangat Tidak Sesuai (STS)	4

Sumber: Modifikasi skala Likert (Riduwan, 2013)

Setelah menentukan skor, langkah selanjutnya adalah menganalisis skor angket dengan menghitung persentase, berdasarkan :

$$P_m = \frac{sk}{\sum n \times \sum m} \times 100\%$$

Keterangan:

$P_m$ = Persentase Motivasi belajar peserta didik

$s_k$ = Skor keseluruhan yang diperoleh

$\sum n$ = Jumlah peserta didik

$\sum m$ = Jumlah skor maksimum

Kriteria persentase motivasi belajar peserta didik ditentukan dan disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 2. Kriteria Persentase Motivasi Belajar Peserta**

Persentase Motivasi	Kriteria
75% - 100%	Sangat Tinggi
50% - 74.99%	Tinggi
25% - 49.99%	Sedang
0% - 24.99%	Rendah

Sumber: Yoni dkk, (2010)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini yaitu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Cara mengumpulkan data mengenai motivasi belajar dengan menyebarkan angket kepada peserta didik yang menjadi subjek penelitian Angket ini disebarkan sebelum pelaksanaan siklus dan setelah setiap siklus. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis discovery learning dengan bantuan media *wordwall*, motivasi belajar peserta didik yang semula rendah mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut ditampilkan dalam tabel hasil analisis persentase motivasi belajar berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Persentase Motivasi Belajar Peserta Didik Pra-Siklus

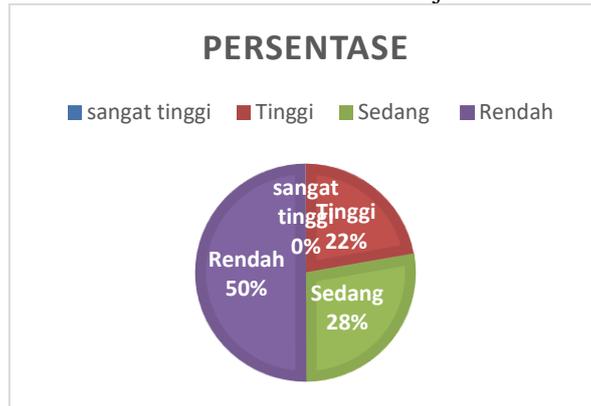
Frekuensi Peserta Didik	Kriteria	Persentase Motivasi
0	Sangat tinggi	0%
8	Tinggi	22,2%
10	Sedang	27,7%
18	Rendah	50%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Bentuk diagram ini adalah hasil dari data persentase motivasi peserta didik sebelum siklus.

Diagram motivasi tersebut dapat disajikan pada gambar 1.

Gambar 1. Diagram Analisis Persentase Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Siklus



Kriteria

(Sumber : Hasil Analisis Data)

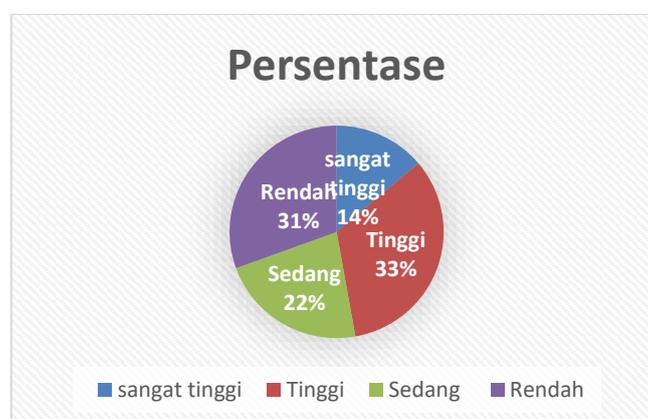
Dari hasil analisis data yang telah diberikan dengan penyebaran angket motivasi belajar sebelum siklus, didapatkan bahwa rata-rata kondisi awal motivasi belajar peserta didik adalah 50% berada pada kategori rendah dan 28% pada kategori kurang. Hal ini menunjukkan motivasi belajar peserta didik di kelas X-6 SMA Negeri 2 Medan masih rendah. Maka peserta didik perlu meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran yang dibutuhkan. Oleh karena itu, peneliti memberikan penerapan aplikasi *wordwall* dengan model pembelajaran *discovery learning* karena peserta didik cenderung sering teralih dengan handphone dan permainan selama proses pembelajaran. Dalam penerapannya, *wordwall* digunakan dalam sintaks identifikasi masalah dan pembuktian dalam *discovery learning*, serta pada tahap evaluasi pembelajaran.

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dengan menerapkan aplikasi *wordwall* dengan model *discovery learning*, terjadi peningkatan motivasi peserta didik yang signifikan dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan. Peningkatan ini dapat dilihat dari analisis data angket motivasi belajar pada siklus 1 yang disajikan dalam tabel 4 berikut:

Table 4. Persentase Motivasi Belajar Peserta Didik pada Siklus 1

Frekuensi Peserta Didik	Kriteria	Persentase Motivasi
5	Sangat tinggi	13,8%
12	Tinggi	33,3%
8	Sedang	22,2%
11	Rendah	30,5%

Bentuk diagram ini adalah hasil dari data persentase motivasi peserta didik siklus 1. Diagram motivasi tersebut dapat disajikan pada gambar 2.



Kriteria

(sumber: Hasil Analisis Data)

Pada Tabel 4 dan Gambar 2, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik pada siklus 1. Kategori motivasi rendah yang awalnya sebesar 50% menurun menjadi 19,5%, sedangkan kategori motivasi sedang yang awalnya 27,7% berkurang menjadi 22,2%. Sebaliknya, kategori motivasi tinggi yang awalnya 22,2% meningkat menjadi 33,3%. Selain itu, kategori motivasi sangat tinggi juga mengalami peningkatan, dari tidak adanya peserta didik dengan motivasi sangat tinggi menjadi 13,8%.

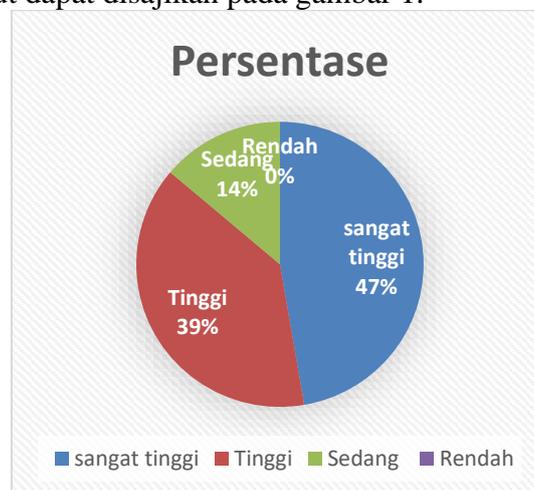
Ketika peneliti melihat peningkatan pada siklus I, selanjutnya akan dilakukan tindakan atau mengadakan siklus II. Pada siklus II, dengan menerapkan kembali aplikasi *wordwall* dengan model *discovery learning*, akan melihat kembali hasil motivasi peserta didik akan meningkat kembali daripada sebelumnya. Pada analisis data dari angket motivasi belajar pada siklus II, diperoleh hasil rata-rata motivasi belajar peserta didik menunjukkan perubahan signifikan. Kategori motivasi rendah yang masih ada pada siklus I sebesar 30,5% telah menghilang pada siklus II. Selain itu, kategori motivasi sedang yang awalnya 22,2% pada siklus I menurun menjadi 13,8% pada siklus II. Sebaliknya, kategori motivasi sangat tinggi yang pada siklus I hanya sebesar 13,8% meningkat menjadi 47,2% pada siklus II. Perubahan ini dapat dilihat dalam analisis data angket motivasi belajar pada siklus II yang disajikan dalam Tabel 5 dan Gambar 3 berikut:

Table 4. Persentase Motivasi Belajar Peserta Didik pada Siklus II

Frekuensi Peserta Didik	Kriteria	Persentase Motivasi
17	Sangat tinggi	47,2%
14	Tinggi	38,8%
5	Sedang	13,8%
0	Rendah	0%

Bentuk diagram ini adalah hasil dari data persentase motivasi peserta didik setelah siklus II.

Diagram motivasi tersebut dapat disajikan pada gambar 1.



(Sumber ; Hasil Analisi Data)

Berdasarkan dari hasil penelitian siklus 2 yang telah dilakukan maka dapat dilihat dari perbandingan rata – rata motivasi belajar peserta didik pada gambar 4, menunjukkan seberapa besar motivasi belajar siswa kelas X-6 SMA Negeri 2 Medan mengalami peningkatan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nafizahh (2022), yang bahwa penerapan aplikasi *wordwall* dengan model *discovery learning* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini juga dibenarkan oleh Rambe dkk (2023), yang berpendapat bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, seperti terlihat dari peningkatan persentase motivasi pada siklus I dan siklus II. Selain itu, Yuliana (2019) memperkuat temuan ini

dengan menunjukkan bahwa penerapan model discovery learning berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian oleh Akbar (2023) dan Juliana (2020) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan motivasi peserta didik secara signifikan.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan, terlihat bahwa terjadi peningkatan dari kondisi awal yang teridentifikasi pada siklus I hingga siklus II. Peningkatan motivasi belajar peserta didik terlihat jelas dari data awal, di mana 50% peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah berkurang menjadi 30,5% pada siklus I, dan pada siklus II tidak ada lagi peserta didik dengan motivasi belajar rendah. Sebaliknya, peserta didik dengan motivasi belajar sedang, yang awalnya 27,7%, turun menjadi 22,2% pada siklus I, dan hanya 13,8% pada siklus II. Selain itu, motivasi belajar peserta didik dengan kategori sangat tinggi juga mengalami kenaikan signifikan; sebelumnya tidak ada peserta didik dalam kategori ini, namun meningkat menjadi 13,8% dan terus naik menjadi 47,2% pada siklus II. Kesimpulannya, penerapan aplikasi *wordwall* dengan model discovery learning efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas X-6 SMA Negeri 2 Medan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, K., & Faradita, M. (2021). Analisis Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Ms. Teams pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 9(1), 16–27.
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1(1), 124–133.
- D. Juliana, "Pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 2 Palu pada materi pembelajaran tema 5.," *Jurnal Ilmiah Guru MI*, 4(2), 231-240, 2020.
- H. F. Akbar, dan M. S. Hadi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa.," *Community Development Journal*, 4(2), 2023.
- M. Yuliana, Penerapan model pembelajaran discovery learning berbasis game edukasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan makanan kelas IV SDN 1 Ciabelang. *Jurnal Pendidikan IPA*, 8(2), 189-200, 2019
- N. Nazifah, N. Izzah, E. Suryanti, and S. A. Hanum, "Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Gelombang dan Alat Optik dengan Model Discovery Learning.," *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 9(1):11-18, 2022.
- Rambe, A. Lubis, F. Lubis, S. Aritonang, dan A. Arbaiyah, Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Roket Air pada Materi Momentum dan Impuls untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Batang Natal.," *Jurnal On Education*. 5(3), 2023.
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- T. Handayani, "Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Visual melalui Model Konstruktivisme Peserta didik Kelas IX MTs Negeri 14.," *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 10–17, 2022