



Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantu Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 11 Dangerakko Kota Palopo

Kristiani^{1*}, Sri Damayanti², Hardianto³

^{1*3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Cokroaminto Palopo, Indonesia

Alamat : Jl. Latammacelling No. 19, Kelurahan Amassangan, Kecamatan Wara, Kota Palopo

Email: anikristi401@gmail.com¹, Yanthie_uncok@yamil.com²,
hardiantomath@uncp.id³

*Penulis Korespondensi : anikristi401@gmail.com

Abstract. *This study aims to improve students' learning interest and critical thinking skills through the application of the Discovery Learning learning model assisted by Wordwall media to fourth-grade students of SDN 11 Dangerakko, Palopo City. This study uses Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model design which includes the planning, action implementation, observation, and reflection stages carried out in two cycles. The research subjects were 23 students. Data collection techniques were carried out through observation, questionnaires, and tests, with instruments in the form of learning implementation observation sheets, student activity observation sheets, learning interest questionnaires, and critical thinking ability tests. Research data were analyzed using quantitative descriptive techniques. The results of the study indicate that the application of the Discovery Learning learning model assisted by Wordwall media can improve learning interest and critical thinking skills of fourth-grade students of SDN 11 Dangerakko, Palopo City. In the first cycle, the average student learning interest was 75.4 with a medium category and increased to 86.2 with a high category in the second cycle. Students' critical thinking skills also increased from an average of 66.1 with a fairly critical category in cycle I to 80.2 with a critical category in cycle II. In addition, the implementation of learning increased from an average of 76% with a good category in cycle I to 98% with a very good category in cycle II, while student activity increased from an average of 71% with an active category in cycle I to 98% with a very active category in cycle II.*

Keywords: *Discovery Learning; Wordwall; interest in learning; critical thinking skills.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall* pada siswa kelas IV SDN 11 Dangerakko Kota Palopo. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan tes, dengan instrumen berupa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa, angket minat belajar, dan tes kemampuan berpikir kritis. Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 11 Dangerakko Kota Palopo. Pada siklus I, rata-rata minat belajar siswa sebesar 75,4 dengan kategori sedang dan meningkat menjadi 86,2 dengan kategori tinggi pada siklus II. Kemampuan berpikir kritis siswa juga mengalami peningkatan dari rata-rata 66,1 dengan kategori cukup kritis pada siklus I menjadi 80,2 dengan kategori kritis pada siklus II. Selain itu, keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari rata-rata 76% dengan kategori baik pada siklus I menjadi 98% dengan kategori sangat baik pada siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari rata-rata 71% dengan kategori aktif pada siklus I menjadi 98% dengan kategori sangat aktif pada siklus II.

Kata kunci: *Discovery Learning; Wordwall; minat belajar; kemampuan berpikir kritis.*

1. LATAR BELAKANG

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN 11 Dangerakko Kota Palopo, ditemukan bahwa minat belajar siswa terhadap Matematika masih tergolong rendah. Siswa tampak kurang tertarik ketika mempelajari materi seperti operasi bilangan dan pemecahan masalah yang membutuhkan penalaran. Mereka cenderung cepat merasa bosan, kurang bersemangat, dan enggan mengerjakan soal yang dianggap sulit. Selain itu, kemampuan berpikir kritis matematis siswa juga belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari kesulitan siswa dalam menjelaskan langkah penyelesaian, memberikan alasan logis terhadap jawaban, serta mengaitkan konsep Matematika dengan situasi kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses menemukan konsep. Salah satu model yang relevan adalah *Discovery Learning* yang menekankan pada proses belajar melalui penemuan. Model ini didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif, salah satunya adalah *Wordwall*, yaitu media berbasis game edukasi yang menyajikan materi dalam bentuk permainan yang menarik dan menyenangkan. Melalui *Wordwall*, siswa dapat belajar sambil bermain melalui berbagai aktivitas seperti kuis, pencocokan, dan tantangan soal yang dirancang secara visual menarik. Kombinasi antara model *Discovery Learning* dan media *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan perhatian serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Matematika (Zulfah, 2023).

Selain itu, penerapan *Discovery Learning* berbantuan *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif menemukan konsep melalui aktivitas interaktif. Media *Wordwall* membantu menciptakan pembelajaran yang tidak monoton dan mendorong siswa untuk berpikir secara aktif, terutama dalam menganalisis, memberikan alasan, dan menyelesaikan permasalahan. Pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan kolaboratif karena siswa terlibat langsung dalam proses berpikir saat menyelesaikan tantangan yang diberikan (Launin, 2022).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu tindakan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall* dalam

beberapa siklus pembelajaran, diharapkan terjadi peningkatan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 11 Dangerakko Kota Palopo. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 11 Dangerakko Kota Palopo.”

2. KAJIAN TEORITIS

2.1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Apabila ditinjau dari kata *discover* berarti menemukan, sedangkan *Discovery* adalah penemuan. Dalam kaitannya dengan pendidikan, Hamalik (2021) menyatakan bahwa *discovery* adalah proses pembelajaran yang menitik beratkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan. Implikasi *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran akan mampu memberikan jaminan ideal bagi kematangan anak didik dalam mengikuti materi pelajaran, sehingga pada perkembangan selanjutnya dapat memperkuat wacana intelektual mereka. Sedangkan menurut Cahyo (2020), model *Discovery Learning* adalah memahami konsep arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan.

Sebagai sebuah model pembelajaran, *Discovery Learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri dan *problem solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini, pada *Discovery Learning* lebih menekankan pada ditemukan konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Pada intinya, model pembelajaran *Discovery Learning* ini mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* di mana guru menjadi pusat informasi menjadi *student oriented* siswa menjadi subjek aktif belajar (Cahyo, 2020).

Dalam model *Discovery Learning*, guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Dalam model *Discovery Learning*, bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, meorganisasikan

bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan. Hal tersebut memungkinkan para siswa menemukan arti bagi diri sendiri, dan memungkinkan mereka untuk mempelajari konsep-konsep di dalam bahasa yang dimengerti mereka (Cahyo, 2020).

Beberapa kelebihan model *Discovery Learning* menurut Ilahi (2021), yaitu: Dalam penyampaian bahan *Discovery Learning*, digunakan kegiatan dan pengalaman langsung; lebih realistis yang mempunyai makna; merupakan suatu model pemecahan masalah.; Para anak didik langsung menerapkan prinsip dan langkah awal dalam pemecahan masalah; banyak memberikan kesempatan bagi para anak didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Beberapa kelemahan model *Discovery Learning* yaitu: Belajar mengajar menggunakan model *Discovery Learning* membutuhkan waktu yang lebih lama. Bagi anak didik yang berusia muda, kemampuan berpikir rasional mereka masih terbatas. Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektifitas ini menimbulkan kesukaran dalam memahami suatu persoalan yang berkenaan dengan pengajaran *Discovery Learning* strategi. Faktor kebudayaan dan kebiasaan. Tuntunan *Discovery Learning* membutuhkan kebiasaan yang sesuai dengan kondisi anak didik.

2.2. *Wordwall*

Wordwall merupakan *game* edukasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dengan berbagai fitur menarik yang mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik serta menciptakan aktivitas interaktif. Fitur tersebut berupa teka-teki silang, kuis, permainan kata, dan permainan lainnya dengan kelebihan adanya banyak *template* yang dapat disesuaikan. *Wordwall*, sebagai *platform* pembelajaran yang ramah pengguna dan interaktif, telah diidentifikasi oleh para peneliti sebagai alat berbasis teknologi yang berharga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa. Ketika pendidik secara efektif memasukkan sumber belajar tersebut ke dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang kuat tentang materi pelajaran sekaligus membangkitkan motivasi belajar mereka (Kusnadi dan Azzahra, 2024).

Wordwall merupakan aplikasi pembelajaran berbasis online yang dapat diakses melalui situs *Wordwall.net* dan berfungsi sebagai media interaktif yang menyajikan berbagai bentuk permainan edukatif untuk mendukung proses belajar. Penggunaan aplikasi *Wordwall* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan menyenangkan

karena siswa dapat belajar sambil bermain melalui aktivitas yang tersedia. Selain itu, *Wordwall* juga mudah diakses dan dioperasikan, sehingga memudahkan guru maupun siswa dalam menggunakannya sebagai sarana belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun pendidik (Sugiani, 2022).

Wordwall merupakan aplikasi berbasis *web* yang dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran, sumber belajar, sekaligus media evaluasi atau pemberian nilai secara daring. Aplikasi ini mampu menarik perhatian siswa karena menyajikan aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Melalui *Wordwall*, guru dapat membuat berbagai bentuk penilaian dan latihan seperti *spin*, pencarian kata, memasangkan, mencocokkan, dan berbagai model permainan edukatif lainnya yang mendukung proses belajar secara lebih menarik dan efektif (Putra, 2024).

Pamungkas (2021) berpendapat bahwa ada beberapa kelebihan dari media *Wordwall* ini, antara lain: Media bersifat fleksibel, dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada siswa; Menarik dan tidak monoton; Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Menurut Pamungkas (2021) berpendapat bahwa terdapat beberapa kekurangan media *Wordwall* yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya, antara lain sebagai berikut: Membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya; dan Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual.

2.3. Minat Belajar

Minat belajar ialah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik (Slameto, 2020). Minat belajar adalah keinginan yang kuat terhadap pikiran dan perhatiannya untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan ilmiah yang dituntutnya (Ndraha, 2022). Minat belajar adalah ketertarikan atau kesenangan pada suatu pelajaran sehingga dapat menimbulkan perubahan perilaku pada diri siswa yang relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus menerus yang diikuti rasa senang untuk memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Fatimah, 2022).

Frianti dan Winata (2021) menyebutkan bahwa minat belajar peserta didik dapat diidentifikasi melalui empat indikator utama, yaitu perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam proses pembelajaran, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.

2.4. Berpikir Kritis

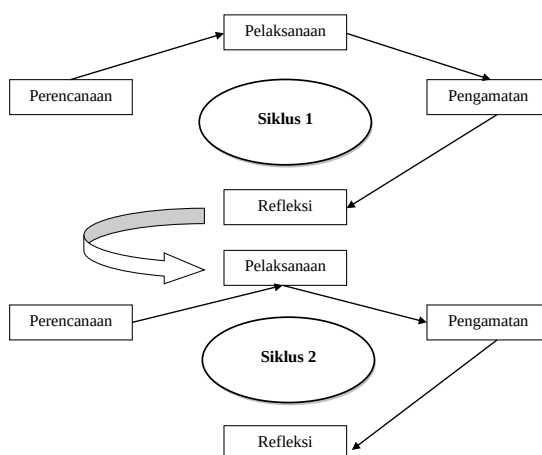
Zakiah dan Lestari (2021) mengemukakan bahwa berpikir kritis adalah proses berpikir reflektif yang berfokus pada menentukan apa yang diyakini atau dilakukan. Keterampilan berpikir kritis mencakup kemampuan untuk mengakses, menganalisis, dan mensintesis informasi, yang dapat dipelajari, dilatih, dan dikuasai. Wilda (2022) menambahkan bahwa berpikir kritis mencakup kemampuan individu dalam interpretasi, inferensi, eksplanasi, analisis, dan evaluasi, dengan mengidentifikasi kesimpulan, merumuskan kredibilitas sumber, membuat asumsi, memberikan alasan, mempertahankan dan mengembangkan argumen, serta merencanakan dan memutuskan tindakan dengan wawasan yang luas dan berpikir terbuka. Faiz (2022) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah proses mental untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi yang diperoleh dari pengamatan, pengalaman, akal sehat, atau media komunikasi.

Indikator berpikir kritis meliputi kemampuan untuk mengidentifikasi hubungan antara bagian-bagian, mengevaluasi, dan membedakan berbagai argumen atau solusi suatu masalah, yaitu kemampuan untuk membedakan antara argumen yang kuat dan relevan dari yang lemah atau tidak relevan dengan pertanyaan spesifik. Selain itu, keterampilan inferensi atau menarik kesimpulan umum dengan memeriksa kasus individu dan membedakan berbagai sumber data juga termasuk di dalamnya (Wilda, 2022).

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru (sebagai peneliti) atas sebuah permasalahan nyata yang ditemui saat pembelajaran berlangsung guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan dan kualitas pendidikan dalam arti luas (Iskandar dan Narsim, 2020). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 11 Dangerakko Kota Palopo yang beralamat di Kelurahan Dangerakko, Kecamatan Wara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV B SDN 11 Dangerakko Kota Palopo yang berjumlah 23 orang, terdiri atas 10 siswa

laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, tes, dan dokumentasi.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Sugiyono, 2019)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media *Wordwall* menunjukkan peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I, keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan peningkatan dari pertemuan ke pertemuan. Pada pertemuan pertama, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 65% dengan kategori cukup baik. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 76% dengan kategori baik, kemudian kembali meningkat menjadi 88% pada pertemuan ketiga dengan kategori baik. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I sebesar 76% dan berada pada kategori baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmawati & Suryaningsih (2021) yang menyatakan bahwa penerapan model *Discovery Learning* mampu meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran secara bertahap karena guru dapat melaksanakan sintaks pembelajaran dengan lebih terarah dan sistematis.

Pada pertemuan pertama, sebagian siswa masih memerlukan arahan dalam mengikuti kegiatan diskusi kelompok, menggunakan media pembelajaran, serta memahami tugas yang terdapat pada LKPD. Selain itu, pengelolaan waktu pembelajaran juga belum berjalan secara maksimal sehingga beberapa kegiatan pembelajaran belum terlaksana sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan. Hal ini sejalan dengan penelitian Astuti & Febrianti (2022) yang menemukan bahwa kendala utama penerapan *Discovery Learning* adalah penyitaan waktu dan adaptasi siswa dan menyoroti ketergantungan pada jaringan internet. Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dari

siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media *Wordwall* dapat dilaksanakan dengan baik dalam pembelajaran Matematika. Hasil ini sejalan dengan penelitian Kurniawati & Prasetyo (2023) yang menyatakan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantu *Wordwall* pada siklus II mencapai kategori.

Berdasarkan hasil observasi Aktivitas pada siklus I, aktivitas siswa menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, aktivitas siswa mencapai 59% dengan kategori cukup aktif. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 71% dengan kategori aktif, kemudian meningkat kembali menjadi 82% pada pertemuan ketiga dengan kategori sangat aktif. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 71% dan berada pada kategori aktif. Hasil ini Sejalan dengan penelitian Sari & Rahmawati (2022) yang juga menunjukan peningkatan aktivitas siswa menggunakan model *Discovery Learning* berbantu *Wordwall*.

Aktivitas siswa yang belum optimal pada siklus I terlihat dari masih adanya beberapa siswa yang kurang berani mengemukakan pendapat selama diskusi kelompok, kurang aktif bertanya ketika mengalami kesulitan, dan masih bergantung pada teman yang lebih aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Nurlaila & Astuti (2023) yang menyatakan bahwa pada siklus 1 siswa masih kurang aktif bertanya, kurang berani mengemukakan pendapat, dan masih bergantung pada teman yang aktif.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, guru melakukan berbagai perbaikan pada siklus II. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan aktivitas siswa yang sangat signifikan. Pada pertemuan pertama aktivitas siswa mencapai 94% dengan kategori sangat aktif. Selanjutnya meningkat menjadi 100% pada pertemuan kedua dan tetap mencapai 100% pada pertemuan ketiga. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus II sebesar 98% dan berada pada kategori sangat aktif. Hasil ini sejalan degan penelitian Khotimah & Rahayu (2023) yang juga menunjukan peningkatan aktivitas siswa dari siklus 1 ke siklus II setelah dilakukan perbaikan.

Peningkatan aktivitas siswa pada siklus II terlihat dari keterlibatan siswa dalam setiap tahapan pembelajaran. Siswa aktif mengikuti kegiatan apersepsi, memperhatikan penjelasan guru, berdiskusi dengan anggota kelompok, mengidentifikasi masalah pada LKPD, mengumpulkan informasi, menjawab soal melalui media *Wordwall*,

mempresentasikan hasil diskusi, serta menyimpulkan materi pembelajaran bersama guru. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Nurlaila & Astuti (2023) yang menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus 1 (66,41 %) ke siklus II (78,13%) setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media *Wordwall*.

Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, serta memiliki keinginan yang lebih besar untuk memahami materi yang dipelajari. Penelitian Hidayat & Asyafah (2025) mendukung pernyataan tersebut, karena dalam studinya ditemukan bahwa minat belajar menjadi faktor utama yang mendorong keaktifan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Jadi, jika minat siswa tinggi, maka partisipasi aktif dalam kegiatan belajar juga akan meningkat.

Berdasarkan hasil angket minat belajar pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata sebesar 75,4 yang berada pada kategori sedang. Dari 23 siswa, sebanyak 8 siswa (34,8%) berada pada kategori tinggi dan 15 siswa (65,2%) berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa mulai berkembang, namun indikator keberhasilan penelitian belum tercapai karena jumlah siswa yang memperoleh kategori minimal tinggi belum mencapai target yang ditetapkan, yaitu minimal 75% dari jumlah siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Hidayat & Asyafah (2025) yang juga menemukan bahwa pada siklus 1 minat belajar siswa masih berada pada kategori sedang dengan presentase siswa berkategori tinggi belum mencapai target yang ditetapkan.

Minat belajar siswa yang belum optimal pada siklus I terlihat dari masih adanya siswa yang kurang aktif bertanya, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta belum sepenuhnya terlibat dalam kegiatan diskusi kelompok. Selain itu, beberapa siswa masih menunjukkan konsentrasi yang kurang stabil selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil ini sejalan dengan penelitian Hidayat & Asyafah (2025) yang juga menemukan bahwa pada tahap awal penerapan model pembelajaran, minat belajar siswa masih belum optimal karena siswa masih dalam masa adaptasi terhadap model dan media yang digunakan, meskipun mulai terlihat perubahan positif seperti antusiasme dalam mengikuti permainan edukasi dan diskusi kelompok.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II. Hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Nilai rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 86,2 dan berada pada kategori tinggi.

Dari 23 siswa, sebanyak 18 siswa (78,3%) berada pada kategori tinggi dan 5 siswa (21,7%) berada pada kategori sangat tinggi. Hasil ini sejalan dengan penelitian Hidayat & Asyafah (2025) yang menunjukkan bahwa setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, minat belajar siswa meningkat secara signifikan dari kategori sedang menjadi tinggi, dengan persentase siswa yang mencapai kategori tinggi melebihi target yang ditetapkan.

Peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media *Wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui model *Discovery Learning*, Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zulfah (2023) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat pada aspek perhatian, keaktifan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Sukma (2024) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kombinasi antara model *Discovery Learning* dan media *Wordwall* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara lebih optimal.

Kesesuaian hasil penelitian ini dengan penelitian Zulfah (2023) dan Sukma (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran, sedangkan model *Discovery Learning* membantu siswa terlibat secara aktif dalam proses menemukan pengetahuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan minat belajar Matematika siswa kelas IV SDN 11 Dangerakko Kota Palopo. Keberhasilan tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata minat belajar siswa dari 75,4 pada siklus I menjadi 86,2 pada siklus II serta tercapainya indikator keberhasilan penelitian.

Dalam penelitian ini, kemampuan berpikir kritis siswa diukur melalui tes yang diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantu

media *Wordwall*. Hal ini sejalan dengan penelitian Facione (2020) yang juga mendefinisikan aspek-aspek serupa dalam mengukur kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan hasil tes pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 66,1 yang berada pada kategori cukup kritis. Dari 23 siswa, sebanyak 13 siswa (56,5%) berada pada kategori kritis dan 10 siswa (43,5%) berada pada kategori cukup kritis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian belum tercapai karena jumlah siswa yang memperoleh nilai minimal 70 belum mencapai target yang ditetapkan, yaitu minimal 75% dari jumlah siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Putra & Handayani (2023) yang juga menemukan bahwa pada siklus 1, kemampuan berpikir kritis siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* masih berada pada kategori cukup kritis dan belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa meningkat menjadi 80,2 dan berada pada kategori kritis. Sebanyak 8 siswa (34,8%) berada pada kategori sangat kritis, 13 siswa (56,5%) berada pada kategori kritis, dan hanya 2 siswa (8,7%) yang masih berada pada kategori cukup kritis. Selain itu, sebanyak 21 siswa (91,3%) telah memperoleh nilai minimal 70 sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Putra & Handayani (2023) yang menyimpulkan bahwa implementasi model *Discovery Learning* berbantu media *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar.

Kesesuaian hasil penelitian ini dengan penelitian Putra & Handayani (2023) menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sedangkan media *Wordwall* berfungsi sebagai sarana pembelajaran interaktif yang membantu siswa lebih aktif dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, dan menarik kesimpulan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 11 Dangerakko Kota Palopo.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall* pada siswa kelas IV SDN 11 Dangerakko Kota Palopo, maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar Matematika siswa kelas IV SDN 11 Dangerakko Kota Palopo. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata minat belajar siswa yang meningkat dari 75,4 pada siklus I dengan kategori sedang menjadi 86,2 pada siklus II dengan kategori tinggi. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai kategori minimal tinggi meningkat dari 8 siswa (34,8%) pada siklus I menjadi 23 siswa (100%) pada siklus II. Peningkatan minat belajar terlihat dari meningkatnya perhatian, antusiasme, partisipasi aktif, serta ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran Matematika melalui kegiatan diskusi dan penggunaan media *Wordwall*.

Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa yang meningkat dari 66,1 pada siklus I dengan kategori cukup kritis menjadi 80,2 pada siklus II dengan kategori kritis. Persentase siswa yang memperoleh nilai minimal 70 juga meningkat dari 13 siswa (56,5%) pada siklus I menjadi 21 siswa (91,3%) pada siklus II. Peningkatan kemampuan berpikir kritis terlihat dari kemampuan siswa dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, memberikan alasan yang logis, serta menarik kesimpulan melalui proses pembelajaran yang menekankan kegiatan penemuan dan pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran yaitu Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media *Wordwall* sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar. Dukungan tersebut dapat dilakukan melalui penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis teknologi serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran digital. Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media *Wordwall* secara berkelanjutan dalam pembelajaran Matematika maupun mata pelajaran lainnya karena terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Guru juga diharapkan

lebih kreatif dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang interaktif sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Siswa diharapkan dapat mempertahankan semangat, perhatian, dan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga minat belajar dan kemampuan berpikir kritis yang telah berkembang dapat terus ditingkatkan. Siswa juga diharapkan lebih berani mengemukakan pendapat, bertanya, serta bekerja sama dalam kegiatan diskusi untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa dengan melibatkan materi, jenjang pendidikan, atau variabel yang berbeda sehingga diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media *Wordwall*. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menambahkan variabel lain seperti hasil belajar, motivasi belajar, kreativitas, atau kemampuan pemecahan masalah untuk memperkaya kajian dalam bidang pendidikan dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Astuti, R., & Febrianti, Y. (2022). Penerapan Model *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1).
- Cahyo, A.N. (2020). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Facione, P. A. (2020). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. Insight Assessment. California Academic Press
- Faiz, F. (2022). *Thinking Skill (Pengantar Menuju Berpikir Kritis)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fatimah, W. (2022). Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Frianti, R., & Winata, H. (2021). Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan*, 6(2).
- Hamalik, O. (2021). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, R., & Asyafah, A. (2025). Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Prestasi Akademik. *Educendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 5(1).
- Ilahi, M. T. (2021). *Pembelajaran Discovery Strategi dan Mental Vocational Skill*. Yogyakarta: Diva Press.

- Iskandar, & Narsim. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Publikasinya*. Pasuruan: Qiara Media.
- Khotimah, H., & Rahayu, S. (2023). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2)
- Kurniawati, D. (2020). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(2).
- Kurniawati, D., & Prasetyo, Z. K. (2023). Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1).
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2).
- Launin, S. (2022). Pengaruh Media *Game Online Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3).
- Mardiyani, Kiki. (2024). Potensi Peserta Didik dan Peran Pendidik Islam. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2).
- Muliani, M., & Arusman, A. (2022). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Belajar Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(2).
- Munandar, U. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ndraha, I. S. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 1(2).
- Nurlaila, N., & Astuti, W. (2023). Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1).
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2).
- Putra, A., & Handayani, S. (2023). Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4).
- Putra. (2024). *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Mendukung Proses Evaluasi dan Aktivitas Belajar Interaktif Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1).
- Putri, D. A. (2020). Analisis Faktor Internal dan Eksternal yang Memengaruhi Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Putri, O. D., dkk. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Aspek *Inference* dan *Advanced Clarification*. *Jurnal Pedagogi Hayati*, 3(2).
- Rahmawati, E., & Suryaningsih, Y. (2021). Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2).
- Riduwan. (2020). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Rukayah, R. S. (2025). Pengaruh Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media *Wordwall* terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 112 Pacciro Kecamatan Ajangale Kabupaten Bone. *International Journal of Education and Development (IJOED)*,
- Sari, N., & Rahmawati. (2022). Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2).
- Sinaga, Debby Yuliana. (2024). Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3).
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2020). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiani. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(2).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, R. O. (2024). Pengaruh Penggunaan Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media *Wordwall* terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2).
- Syah. (2020). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wilda. (2022). *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. Bandung: Alfabeta.
- Zakiah, L. dan Lestari, I. (2021). *Berpikir Kritis dalam Konteks Pembelajaran* Jakarta: Deepublish.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III SDN 2 Karanggintung. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Edu Pubmedia*, 3(1).