



Pengaruh Media Interaktif dan Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Partisipasi dan Keaktifan Peserta Didik Kelas VII A SMP Negeri 15 Palu

Lindasari¹, Pratama Bayu Santosa², Herni Sahid³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Tadulako

³SMP Negeri 15 Palu

E-mail : lindasyamsudin8@gmail.com¹, santosapratamabayu@gmail.com²,
hernisahidgi@gmail.id³

Article Info

Article history:

Received September 25, 2025

Revised September 27, 2025

Accepted September 29, 2025

Keywords:

Interactive Media, Discovery Learning, Participation, Activeness, Learning Outcomes, Indonesian Language

ABSTRACT

This study aims to improve the participation, activeness, and learning outcomes of Grade VII A students at SMP Negeri 15 Palu through the implementation of digital interactive media integrated with the Discovery Learning model in the Indonesian Language subject. This research was motivated by initial observations indicating that students' participation and activeness in learning activities were still low. Most students appeared passive, showed little enthusiasm during discussions, and had not optimally utilized the available digital learning media. To address this problem, a learning innovation was implemented by combining interactive media (such as Wordwall and Educaplay) with the Discovery Learning model to create a more engaging, collaborative, and student-centered learning environment. The results of data analysis showed a significant improvement in each cycle. Students' participation and activeness increased from 34% in the pre-cycle to 65% in cycle I, and further to 86% in cycle II. Moreover, the average learning outcomes improved from 67 in the pre-cycle to 78 in cycle I and 87 in cycle II. Based on these findings, it can be concluded that the application of interactive media integrated with the Discovery Learning model effectively enhances students' participation, activeness, and learning outcomes in the Indonesian Language subject at SMP Negeri 15 Palu.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received September 25, 2025

Revised September 27, 2025

Accepted September 29, 2025

Kata Kunci:

Media Interaktif, Discovery Learning, Partisipasi, Keaktifan, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik kelas VII A SMP Negeri 15 Palu melalui penerapan media interaktif berbasis digital yang dipadukan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa partisipasi dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah. Sebagian besar siswa tampak pasif, kurang antusias dalam berdiskusi, serta belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran digital yang tersedia. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan inovasi pembelajaran dengan memadukan media interaktif (seperti Wordwall dan Educaplay) dengan model *Discovery Learning* agar proses belajar menjadi lebih menarik, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada setiap siklus. Partisipasi dan keaktifan belajar peserta didik pada



prasiklus sebesar 34%, meningkat menjadi 65% pada siklus I, dan mencapai 86% pada siklus II. Selain itu, rata-rata hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari 67 pada prasiklus, menjadi 78 pada siklus I, dan 87 pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif yang dipadukan dengan model *Discovery Learning* efektif dalam meningkatkan partisipasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik kelas VII A SMP Negeri 15 Palu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Lindasari

Universitas Tadulako

E-mail: lindasyamsudin8@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian terpenting dalam kehidupan manusia dan menjadi penentu utama kualitas sumber daya suatu bangsa. Oleh karena itu, berbagai pengembangan dan pembaharuan di bidang pendidikan senantiasa dilakukan untuk mewujudkan pendidikan yang lebih berkualitas. Salah satu aspek penting yang menentukan keberhasilan pendidikan adalah proses pembelajaran. Berbagai upaya telah dilakukan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, antara lain melalui pembaharuan kurikulum, peningkatan profesionalitas pendidik dan tenaga kependidikan, penyediaan sarana dan prasarana, ketersediaan pembiayaan, serta sistem penilaian pendidikan yang tepat (Setyosari dalam Salmah, Siregar, Nola, dan Hartati, 2025:64).

Kegiatan belajar peserta didik menuntut adanya keaktifan dan partisipasi yang tinggi dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, belajar tidak dapat berlangsung dengan baik tanpa adanya aktivitas peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Ayuwati dalam

Rahmawati (2022:1159) yang menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan bagian penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Untuk membangkitkan aktivitas, partisipasi, dan hasil belajar siswa, guru sebagai tenaga pendidik dituntut untuk kreatif dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang menarik serta menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dipadukan dengan media interaktif. Model *Discovery Learning* menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan konsep melalui eksplorasi dan penalaran mandiri. Sedangkan media interaktif berperan penting dalam memvisualisasikan konsep abstrak dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Kombinasi keduanya memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, aktif bertanya, bereksperimen, dan



berdiskusi dalam kelompok kecil guna mencapai tujuan pembelajaran bersama.

Menurut Hosnan (2016:47), model pembelajaran Discovery Learning dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, serta kemandirian peserta didik dalam menemukan pengetahuan. Sementara itu, Arsyad (2022:15) menegaskan bahwa media interaktif memiliki fungsi ganda dalam pembelajaran, yaitu sebagai alat bantu penyampaian materi sekaligus sarana partisipatif yang dapat merangsang keaktifan dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VII A SMP Negeri 15 Palu, diketahui bahwa partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang antusias dalam diskusi, serta belum optimal dalam menggunakan media digital yang disediakan guru. Akibatnya, hasil belajar akademik siswa juga belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, penerapan media interaktif yang dipadukan dengan model pembelajaran Discovery Learning diharapkan mampu menjadi solusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh media interaktif dan model pembelajaran Discovery Learning terhadap partisipasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik kelas VII A SMP Negeri 15 Palu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang terdiri dari tiga tahap, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Penelitian tindakan kelas dapat dikatakan sebagai penelitian yang dilaksanakan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di dalam kelas, baik secara mandiri maupun bersama kolaborator, untuk merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan-tindakan yang bertujuan memecahkan permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik dalam rangka memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran (Muhammad Azis et al., 2023).

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII A SMP Negeri 15 Palu pada tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 26 orang siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan media interaktif dan model pembelajaran Discovery Learning, sedangkan variabel terikatnya adalah partisipasi, keaktifan, dan hasil belajar akademik peserta didik.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua tahap utama, yaitu tahap prasiklus dan tahap pelaksanaan tindakan.

1. Tahap prasiklus dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai kondisi partisipasi, keaktifan, serta hasil belajar peserta didik sebelum diterapkannya media interaktif dan model Discovery Learning.
2. Tahap pelaksanaan tindakan terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus mencakup empat tahapan prosedural PTK, yaitu:



- 1) Perencanaan (Plan) – menyusun perangkat pembelajaran dan menyiapkan media interaktif yang akan digunakan;
- 2) Pelaksanaan tindakan (Action) – melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model Discovery Learning yang dipadukan dengan media interaktif;
- 3) Pengamatan (Observation) mengamati keaktifan, partisipasi, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung;
- 4) Refleksi (Reflection) – melakukan evaluasi terhadap hasil yang diperoleh untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian menggunakan teknik non-tes dan tes, yang terdiri atas observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes hasil belajar (Arif & Oktafiana, 2023).

- Observasi digunakan untuk melihat tingkat partisipasi dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.
- Wawancara dan angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan media interaktif dan model Discovery Learning.
- Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan prestasi akademik setelah tindakan pembelajaran dilakukan.
- Dokumentasi berfungsi sebagai bukti kegiatan dan hasil belajar siswa selama penelitian berlangsung.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar dan partisipasi siswa dalam bentuk angka, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perubahan perilaku dan keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk menghitung rata-rata kelas dari hasil belajar dan tingkat keaktifan peserta didik digunakan rumus berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata hasil belajar atau keaktifan peserta didik

$\sum x_i$ = Jumlah seluruh nilai peserta didik

n = Jumlah seluruh peserta didik

Kriteria keberhasilan penelitian ini ditetapkan apabila **rata-rata hasil belajar mencapai ≥ 75 dan minimal 80% peserta didik menunjukkan partisipasi serta keaktifan tinggi** selama proses pembelajaran berlangsung.

Sedangkan rumus yang digunakan untuk menentukan **presentase partisipasi dan keaktifan belajar peserta didik** adalah sebagai berikut:

$$Pm = \frac{m}{M} \times 100\%$$

Pm = Presentase partisipasi atau keaktifan belajar

M = Jumlah skor yang diperoleh peserta didik

m = Jumlah skor maksimal

Tabel 1. Kategori Partisipasi dan Keaktifan Peserta Didik



Kriteria Minat	Kategori	Predikat
$91\% < \text{Ketuntasan} \leq 100\%$	Sangat Tinggi	A
$83\% < \text{Ketuntasan} \leq 90\%$	Tinggi	B
$75\% < \text{Ketuntasan} \leq 82\%$	Cukup	C
$37\% < \text{Ketuntasan} \leq 74\%$	Kurang	D
$1\% < \text{Ketuntasan} \leq 36\%$	Sangat Kurang	E

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik kelas VII A SMP Negeri 15 Palu tahun ajaran 2024/2025 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan media interaktif berbasis digital yang dipadukan dengan model pembelajaran Discovery Learning.

Partisipasi dan keaktifan yang dimaksud mencakup empat indikator utama, yaitu: (1) keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, (2) perhatian terhadap penjelasan guru dan aktivitas kelompok, (3) kerjasama dalam diskusi dan pemecahan masalah, serta (4) rasa antusias dan percaya diri dalam mengemukakan pendapat.

Berdasarkan hasil observasi prasiklus, ditemukan bahwa partisipasi dan

keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa tampak pasif saat kegiatan diskusi, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta belum berani berpendapat di depan kelas. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilakukan inovasi pembelajaran dengan menerapkan media interaktif berbasis platform digital (seperti Wordwall dan Educaplay) yang mendukung penerapan model Discovery Learning. Melalui pendekatan ini, peserta didik diajak aktif menemukan konsep melalui aktivitas eksploratif dan kolaboratif dengan bantuan media yang menarik dan interaktif.

Tabel 2. Persentase Partisipasi dan Keaktifan Prasiklus

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	0	0%
Tinggi	5	19%
Cukup	10	38%
Kurang	8	31%
Sangat Kurang	3	12%
Jumlah	26	100%

Hasil observasi pada tahap **prasiklus** menunjukkan bahwa tingkat partisipasi dan keaktifan siswa masih berada pada kategori **kurang** dengan rata-rata persentase **34%**.

Indikator keaktifan seperti keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi dan perhatian terhadap materi pembelajaran belum



memenuhi kriteria keberhasilan minimal sebesar **75%**.

Setelah penerapan **media interaktif dan model Discovery Learning** pada **siklus I**, partisipasi dan keaktifan peserta didik meningkat secara signifikan dengan rata-rata persentase **65%** atau berada pada

kategori **cukup**. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang belum optimal, terutama pada indikator **kerjasama antar siswa dalam kelompok** dan **keberanian mengemukakan pendapat**.

Tabel 3. Persentase Setiap Indikator Siklus I

No	Indikator Partisipasi & Keaktifan	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	70%	78%
2	Perhatian terhadap penjelasan guru	72%	80%
3	Kerjasama dalam kegiatan kelompok	68%	75%
4	Antusiasme & kepercayaan diri	65%	72%

Hasil siklus I menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam memperhatikan pelajaran, berpartisipasi dalam diskusi, dan menggunakan media interaktif untuk menemukan konsep. Namun, beberapa siswa masih cenderung pasif dalam diskusi kelompok, sehingga refleksi dilakukan dengan memperbanyak aktivitas berbasis eksplorasi dan kolaborasi pada siklus II.

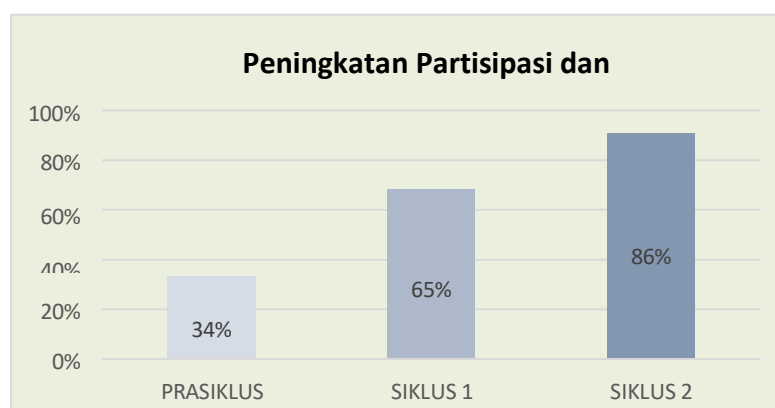
Pada **siklus II**, tingkat partisipasi dan keaktifan siswa meningkat secara signifikan. Siswa tampak lebih percaya diri dalam berpendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta antusias menggunakan media pembelajaran interaktif. Rata-rata partisipasi dan keaktifan peserta didik mencapai **86%**, dengan kategori **tinggi**.

Tabel 4. Persentase Setiap Indikator Siklus II

No	Indikator Partisipasi & Keaktifan	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	84%	90%
2	Perhatian terhadap penjelasan guru	85%	88%
3	Kerjasama dalam kegiatan kelompok	83%	86%
4	Antusiasme & kepercayaan diri	84%	89%

Dari hasil pengamatan prasiklus, siklus I, dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa

penerapan **media interaktif dan model Discovery Learning** mampu meningkatkan





partisipasi dan keaktifan peserta didik secara berkelanjutan. Peningkatan dari prasiklus ke siklus I sebesar **31%**, dan dari

siklus I ke siklus II sebesar **21%**, sehingga total peningkatan mencapai **52%**.

Gambar 1. Peningkatan Partisipasi dan Keaktifan Peserta Didik

(Di sini dapat disertakan diagram batang yang menunjukkan peningkatan dari 34% → 65% → 86%)

Selain peningkatan partisipasi dan keaktifan, **hasil belajar akademik siswa** juga mengalami peningkatan dari rata-rata **67 pada prasiklus**, menjadi **78 pada siklus I**, dan mencapai **87 pada siklus II**. Hal ini membuktikan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran berpengaruh positif terhadap pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar. Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui beberapa aspek:

1. **Media interaktif** membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi dan aktivitas yang menarik.
2. **Model Discovery Learning** memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep sendiri, sehingga mendorong rasa ingin tahu dan tanggung jawab belajar.
3. Aktivitas **kelompok eksploratif** meningkatkan kerjasama, komunikasi, dan keterampilan sosial antar peserta didik.
4. Proses refleksi dan umpan balik pada setiap akhir siklus membantu guru menyesuaikan strategi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan media interaktif berbasis digital yang dipadukan dengan model pembelajaran Discovery Learning terbukti **efektif dalam meningkatkan partisipasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik kelas VII A SMP Negeri 15 Palu**.

Inovasi ini layak dijadikan alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena tidak hanya membuat siswa lebih aktif dan antusias, tetapi juga membangun kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada peserta didik kelas VII A SMP Negeri 15 Palu tahun ajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif yang dipadukan dengan model pembelajaran Discovery Learning mampu meningkatkan partisipasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase partisipasi dan keaktifan belajar dari 34% pada prasiklus (kategori kurang), meningkat menjadi 65% pada siklus I (kategori cukup), dan mencapai 86% pada siklus II (kategori tinggi). Selain itu, rata-rata nilai hasil belajar siswa juga meningkat dari 67 pada

prasiklus, menjadi 78 pada siklus I, dan 87 pada siklus II, yang berarti seluruh peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, komunikatif, dan partisipatif, sedangkan model pembelajaran Discovery Learning mendorong peserta didik untuk aktif berpikir kritis, menemukan konsep sendiri, serta berkolaborasi dalam kelompok. Kombinasi keduanya memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi, keaktifan, dan pemahaman konsep peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media



interaktif dan model pembelajaran Discovery Learning efektif dalam meningkatkan partisipasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik. Pendekatan ini layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M., & Oktafiana, D. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori dan Praktik. Jakarta: Prenadamedia Group. Diakses dari <https://prenadamedia.com/produk/metodologi-penelitian-pendidikan/prenadamedia.com>
- Arsyad, A. (2022). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ayuwati, R. (2022). Aktivitas belajar dan implikasinya terhadap hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 12(4), 1157–1165.
- Hosnan. (2016). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muhammad Azis, S., Rahman, A., & Nurhayati, D. (2023). Penelitian Tindakan Kelas: Konsep dan Implementasinya dalam Pembelajaran Inovatif. Makassar: CV Sah Media.
- Rahmawati, L. (2022). Upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran inovatif. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 7(3), 1158–1163.
- Salmah, S., Siregar, E., Nola, R., & Hartati, S. (2025). Pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa SMP. Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia, 5(1), 60–70.
- Setyosari, P. (2025). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Prenadamedia Group.