

PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP WILAYAH NKRI MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF DIGITAL PADA MURID

Muhammad Salman¹, Yulianti²

^{1,2}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Malang, Indonesia
muhammadsalman3725@email.com, yulianti@unikama.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve conceptual understanding by implementing the Discovery Learning model assisted by digital interactive media and its impact on improving the understanding of the concept of the Unitary State of the Republic of Indonesia (NKRI) in class VII A students of SMPN 12 Malang. This study is a Classroom Action Research (CAR) which was carried out in two cycles in May 2026. Data collection techniques used include: (1) a post-test at the end of each cycle to measure students' cognitive understanding, and (2) structured observation of the learning process to document student activities during the action. Post-test data were analyzed using N-Gain scores and classical completion percentages, while observation data were analyzed quantitatively based on activeness, cooperation, and self-confidence. The results showed a gradual increase in class average scores from pre-cycle to cycle I and cycle II, with classical completion exceeding the target of 75% of students who met the KKM 75. Observations of the learning process showed an increase in the consistency of student activeness between cycles. These findings confirm that the application of the Discovery Learning model assisted by digital interactive media is effective in improving the conceptual understanding of the material on the Unitary State of the Republic of Indonesia (NKRI) in junior high school students.

Keywords: *Conceptual Understanding, Discovery Learning, Digital Interactive Media,*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep dengan penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media interaktif digital serta dampaknya terhadap peningkatan pemahaman konsep Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) pada murid kelas VII A SMPN 12 Malang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus pada bulan Mei 2026. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: (1) post-test di akhir setiap siklus untuk mengukur pemahaman kognitif murid, dan (2) observasi proses pembelajaran secara terstruktur untuk mendokumentasikan aktivitas murid selama tindakan berlangsung. Data post-test dianalisis menggunakan skor N-Gain dan persentase ketuntasan klasikal, sedangkan data observasi dianalisis secara kuantitatif berdasarkan keaktifan, kerjasama dan percaya diri. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas secara bertahap dari pra-siklus ke siklus I dan siklus II, dengan ketuntasan klasikal melampaui target 75% murid yang memenuhi KKM 75. Observasi proses pembelajaran menunjukkan peningkatan konsisten keaktifan murid antar siklus. Temuan ini mengonfirmasi bahwa penerapan model *Discovery Learning*

berbantuan media interaktif digital efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep materi Wilayah NKRI pada murid SMP.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Media Interaktif Digital, Pemahaman Konsep, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk mentransfer nilai-nilai budaya, pengetahuan, dan pengalaman dari satu generasi ke generasi lain, dengan harapan membentuk individu yang berpengetahuan, memiliki karakter yang baik, serta mampu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman[1]. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), murid tidak hanya diwajibkan untuk menguasai teori, namun juga harus mendalami konsep kewarganegaraan agar bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pemahaman konsep adalah keterampilan murid dalam mengungkapkan kembali sebuah ide dengan kata-kata mereka sendiri, mengelompokkan benda berdasarkan ciri-cirinya, menyajikan contoh, dan menerapkan gagasan tersebut dalam berbagai kondisi[2]. Berdasarkan teori konstruktivisme yang diutarakan oleh Bruner pada tahun (1961), pengalaman belajar akan lebih berarti

jika murid bisa menemukan sendiri konsep yang sedang dipelajari[3]. Karena hal tersebut, penting untuk merancang sebuah proses pembelajaran yang baik sehingga para siswa dapat secara aktif menciptakan pengetahuan mereka melalui pengalaman belajar yang relevan[4]. Salah satu model pembelajara yang sesuai dengan kondisi diatas adalah model *discovery learning*. Seperti yang dikemukakan oleh Bruner pada tahun (1961) *discovery learning* adalah pendekatan pengajaran yang menekankan pada penemuan ilmu secara aktif oleh murid[5]. Model ini menempatkan murid sebagai pusat pembelajaran dan guru sebagai fasilitator, menjadikan proses belajar tidak lagi bersifat satu arah dan berbasis hafalan, melainkan mendalam karena murid mengkonstruksi pengetahuannya sendiri [6]. Selain memilih metode pembelajaran yang sesuai, penggunaan media digital interaktif dapat mendukung murid dalam memahami materi yang bersifat abstrak dengan cara menyampaikan

informasi yang lebih menarik, visual, dan interaktif[7]. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Asbah dan Firdaus (2025) mengungkapkan bahwa penerapan media interaktif digital mampu mempermudah murid dalam memahami sebuah konsep yang berbentuk abstrak dibandingkan cara tradisional yaitu ceramah[8].

Banyak penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep murid. Ini karena model ini menekankan pada proses aktif di mana murid menemukan prinsip-prinsip melalui beberapa langkah, seperti memberikan rangsangan, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, mengolah data, memverifikasi, dan melakukan generalisasi[9]. Penelitian oleh Yosephine Aprilia L. Tobing dan rekan-rekan (2025) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia yang berbasis Kinemaster sangat efektif dalam proses pembelajaran PPKn[10]. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggabungan metode pengajaran yang berfokus pada murid dengan alat digital interaktif dapat menghasilkan

pengalaman belajar yang lebih efisien dan berarti.

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran digital interaktif menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran abad ke-21. Media digital mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif sehingga membantu murid memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah. Penggunaan media digital juga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar murid[11].

Namun, berdasarkan pengamatan di kelas VII A SMPN 12 Malang, ditemukan pemahaman murid terhadap konsep wilayah NKRI masih sedang (12 dari 25 murid belum mencapai KKM 75 pada saat pretest). Kurangnya pemahaman ini tidak lepas dari cara belajar yang masih banyak menggunakan metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas. Murid biasanya bersikap pasif, hanya mendengarkan penjelasan dari guru, dan jarang sekali mengajukan pertanyaan atau terlibat dalam diskusi. Saat guru mengajukan pertanyaan, hanya 30% murid yang biasanya menjawab, sedangkan sisanya cenderung diam dan

menunggu jawaban dari teman atau guru. Kondisi tersebut mengakibatkan pemahaman konsep murid belum berkembang secara maksimal.

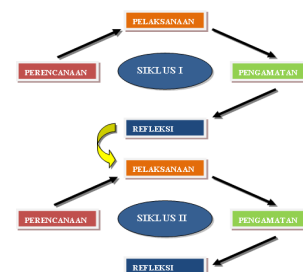
Berdasarkan masalah tersebut, perlu adanya upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi sekaligus pemahaman konsep murid. Salah satu pilihan yang bisa diterapkan ialah penggunaan model *discovery learning* yang didukung oleh media interaktif digital. Dengan model ini, murid diharapkan mampu menemukan konsep secara mandiri dengan bantuan media digital yang menarik, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan memiliki makna.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk: (1) menjelaskan implementasi model *Discovery Learning* yang didukung oleh media interaktif digital terkait materi Wilayah NKRI di kelas VII A SMPN 12 Malang, dan (2) memperbaiki pemahaman mengenai konsep Wilayah NKRI melalui penggunaan model *Discovery Learning* yang didukung oleh media interaktif digital. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan *model Discovery*

Learning yang dibantu dengan media interaktif digital dapat memperbaiki pemahaman konsep Wilayah NKRI di kalangan siswa kelas VII A SMPN 12 Malang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki rendahnya pemahaman konsep Wilayah NKRI melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media interaktif digital. Desain PTK yang digunakan mengacu pada teori Kemmis & McTaggart (1998) yang terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklus: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi[12]. Subjek penelitian ini adalah 25 murid dari kelas VII A di SMPN 12 Malang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilakukan di SMPN 12 Malang pada bulan Mei 2026.



Gambar. 2 Alur Pelaksanaan PTK Model Kemmis dan Taggart

Gambar 1. Model Kemmis & McTaggart (1998)

Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus sesuai dengan teori Kemmis & McTaggart (1998). Setiap siklus terdiri dari: (1) Perencanaan: membuat RPP yang menggunakan metode *Discovery Learning*, menyiapkan media digital interaktif (video animasi, dan kuis interaktif zepquis); (2) Tindakan: melaksanakan pembelajaran sesuai langkah-langkah *Discovery Learning* (stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, generalisasi) dengan bantuan media digital interaktif; (3) Observasi: mengamati aktivitas murid selama pembelajaran menggunakan lembar observasi; (4) Refleksi: menganalisis hasil observasi untuk menentukan perbaikan di siklus yang akan datang.

Metode pengumpulan data yang digunakan terdiri dari tes dan non-tes. Teknik pengujian terdiri dari pretest (sebelum tindakan) dan posttest (akhir siklus) yang dibuat berdasarkan indikator pemahaman konsep, seperti menyatakan ulang konsep, mengklasifikasikan objek, memberikan contoh, menyajikan konsep, dan mengaplikasikan konsep. Ada 10 soal pilihan ganda dan 2 essay yang telah diuji untuk memastikan kevalidan dan keandalannya. Teknik

non-tes adalah dengan menggunakan lembar observasi untuk melihat bagaimana proses belajar murid. Observasi ini mencakup pengamatan terhadap seberapa aktif murid dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, dan terlibat dalam setiap tahap penemuan. Pengamatan dilakukan oleh guru dengan menggunakan instrumen observasi murid.

Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif meliputi:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

dengan $\bar{x}$ meliputi nilai rata rata (mean), $\sum x$ meliputi total dari seluruh nilai yang ada dan n adalah banyaknya data.

N-Gain tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menilai, tetapi juga sebagai panduan yang penting bagi para guru dalam memperbaiki cara mereka mengajar, menciptakan suasana belajar yang lebih baik, dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Skor N-Gain berkisar antara -1 hingga 1. Nilai positif menunjukkan bahwa hasil belajar murid meningkat setelah pembelajaran, sedangkan nilai negatif menunjukkan bahwa hasil belajar murid menurun[13]. Rumus yang bisa

digunakan untuk menghitung skor N-Gain adalah.

$$n - \text{gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

dengan n-gain meliputi peningkatan yang dinormalisasi (normalized gain), Skor Posttest meliputi nilai yang diperoleh murid setelah proses pembelajaran akhir siklus, Skor Pretest meliputi nilai yang diperoleh murid sebelum proses pembelajaran siklus I, dan Skor Ideal meliputi nilai maksimum yang mungkin dicapai dari instrumen tes yang digunakan.

Tabel 1. Intrepetasi nilai n-gain

n-gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian Siklus I

Sebelum tindakan dilaksanakan, data awal menunjukkan bahwa 12 dari 25 murid kelas VII A (48%) belum mencapai KKM 75. Proses pembelajaran berjalan secara konvensional dengan metode ceramah dan media terbatas, sehingga murid cenderung pasif. Hanya sebagian kecil murid yang secara konsisten merespons pertanyaan guru, sementara sebagian besar lainnya menunjukkan sikap

menunggu tanpa inisiatif. Kondisi ini mengindikasikan perlunya perbaikan menyeluruh baik pada model maupun media pembelajaran yang digunakan. Pada fase perencanaan, peneliti merancang modul pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* yang didukung oleh media interaktif digital. Di samping itu, peneliti juga mempersiapkan video untuk pembelajaran, media interaktif digital, lembar observasi kegiatan murid, serta alat evaluasi guna menilai pemahaman mengenai konsep Wilayah NKRI.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam 2 siklus. Pembelajaran dilaksanakan mengikuti langkah-langkah s yang terdiri dari stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan generalisasi[14]. Pada fase stimulasi, murid disuguhkan video interaktif berkaitan dengan Wilayah NKRI. Setelah itu, murid mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi dari sumber belajar digital, mendiskusikan hasil temuan secara kelompok, dan mempresentasikan hasil diskusi di hadapan kelas.

Selama kegiatan belajar, pengamat melakukan analisis terhadap perilaku murid dengan menggunakan kertas

catatan observasi. Temuan dari observasi mengindikasikan bahwa sebagian murid mulai terlibat aktif dalam diskusi, tetapi masih ada beberapa murid yang bersikap pasif dan kurang percaya diri saat mengungkapkan pandangan mereka. Hasil ujian di akhir siklus I menunjukkan nilai rata-rata mencapai 82,5 dengan tingkat ketuntasan klasikal yang mencapai 76%.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, terungkap bahwa sejumlah murid masih menunjukkan kurangnya keterlibatan dalam diskusi kelompok dan belum merasa percaya diri untuk menyampaikan pendapat. Untuk itu, dalam siklus II, sejumlah perbaikan dilaksanakan, di antaranya adalah pengaturan kelompok yang lebih beragam, penugasan peran kepada masing-masing anggota kelompok, serta peningkatan pemanfaatan media interaktif untuk mendorong partisipasi semua murid.

2. Hasil Penelitian Siklus II

Pada fase perancangan siklus II, peneliti melakukan perbaikan terhadap alat pembelajaran dengan merujuk pada hasil evaluasi dari siklus I. Peneliti merancang metode pembagian kelompok yang lebih

beragam dan menyiapkan kegiatan pembelajaran yang lebih meningkatkan partisipasi seluruh murid.

Pada fase tindakan pembelajaran tetap menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media interaktif digital. Murid diberikan kesempatan yang lebih luas untuk berdiskusi, mengumpulkan data, serta mempresentasikan hasil temuan kelompoknya.

Observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam perilaku murid, dalam hal keaktifan, kolaborasi, dan rasa percaya diri. Nilai rata-rata keaktifan naik dari 2,52 menjadi 3,40, kolaborasi naik dari 2,60 menjadi 3,80, dan rasa percaya diri naik dari 2,48 menjadi 3,84. Selain itu nilai hasil pada posttest siklus II menunjukkan rata rata nilai murid 87,84 dengan ketuntasan klasikal sebesar 84% lebih tinggi sebanyak 8% dibandingkan siklus I.

Hasil dari siklus II menunjukkan bahwa tujuan penelitian telah dicapai. Kegiatan murid mengalami peningkatan dan tingkat ketuntasan belajar telah melebihi indikator kesuksesan yang ditentukan. Dengan demikian, penelitian dihentikan pada siklus II karena tindakan yang

diterapkan telah berhasil meningkatkan pemahaman konsep Wilayah NKRI pada siswa kelas VII A.

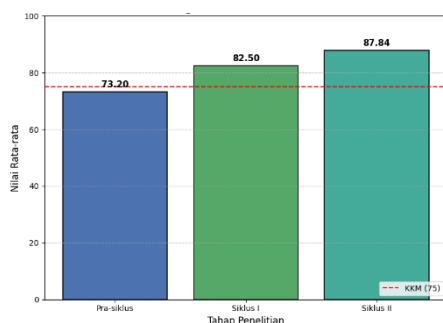
Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Rata-rata, Ketuntasan Klasikal, dan N-Gain

Tahap	Rata Rata Nilai	Ketuntasan Klasikal	N-Gain
Prasiklus	73,2	52%	
Siklus I	82,5	76%	0,35 (Sedang)
Siklus II	87,84	84%	0,55 (Sedang)

$$n - \text{gain} = \frac{82,5 - 73,2}{100 - 73,2} 0,35$$

$$n - \text{gain} = \frac{87,84 - 73,2}{100 - 73,2} 0,55$$

Diperoleh hasil n-gain sebesar 0,35 pada siklus I dan 0,55 pada siklus II, yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media interaktif digital memberikan peningkatan pemahaman konsep dalam kategori sedang.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata Pemahaman Konsep
 Keberhasilan peningkatan pemahaman konsep Wilayah NKRI

tidak terlepas dari perubahan positif pada aktivitas dan sikap murid selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dirangkum pada Tabel 2, terjadi peningkatan yang signifikan pada tiga aspek utama: keaktifan, kerja sama, dan percaya diri.

Tabel 3. Perbandingan Skor Aktivitas Murid Siklus I dan II

Indikator	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Aktivitas Keaktifan	2,52	3,40	Skor maks 4
Kerja Sama	2,60	3,80	Skor maks 4
Percaya Diri	2,48	3,84	Skor maks 4
Rata-rata Total	2,53	3,68	

3. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* yang didukung oleh media interaktif digital mampu meningkatkan pemahaman konsep murid pada materi Wilayah NKRI di kelas VII A SMPN 12 Malang. Peningkatan ini terlihat dari nilai rata-rata yang naik dari 73,2 pada tahap pra siklus menjadi 82,5 di siklus I dan kembali meningkat menjadi 87,84 di siklus II. Selain itu, ketuntasan secara klasikal juga mengalami peningkatan dari 52%

pada pra siklus menjadi 76% pada siklus I dan 84% pada siklus II. Temuan ini mengindikasikan bahwa model *Discovery Learning* yang didukung media interaktif digital efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep di kalangan murid.

Peningkatan pemahaman konsep ini dapat diuraikan melalui teori *Discovery Learning* yang diperkenalkan oleh Bruner pada tahun (1961) pada teori belajar, bahwa pengetahuan akan lebih bermakna jika diperoleh melalui proses penemuan yang dilakukan oleh murid itu sendiri[15]. Dalam penelitian ini, murid tidak hanya menerima informasi secara pasif dari seorang guru, tetapi juga aktif terlibat dalam mengidentifikasi masalah, mencari tahu informasi, mengolah data, serta membuat kesimpulan mengenai materi yang diajarkan. Keterlibatan aktif yang dilakukan tersebut memberikan kesempatan bagi murid untuk membangun struktur pengetahuan mereka sendiri sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah untuk dimengerti dan diingat dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Selain didukung oleh teori belajar Bruner, temuan penelitian ini

juga konsisten dengan teori konstruktivisme sosial yang digagas oleh Vygotsky, yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial[16]. Sepanjang proses pembelajaran siklus I dan II, murid berkolaborasi dalam kelompok untuk membahas informasi, berbagi perspektif, dan mengatasi masalah. Karena Interaksi memunculkan bantuan timbal balik di antara anggota kelompok, memungkinkan murid untuk memahami konsep yang sebelumnya sulit atau abstrak untuk dipahami secara terpisah. Melalui keterlibatan dalam kegiatan diskusi dan presentasi, murid diberi kesempatan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis sambil memperkuat pemahaman konseptual mereka.

Efektivitas hasil pembelajaran pada siklus I dan siklus II, dipengaruhi oleh penggabungan media interaktif digital yang memfasilitasi pelaksanaan *Discovery Learning*. Media digital yang digunakan memiliki kemampuan untuk menyampaikan konten yang berkaitan dengan materi Wilayah NKRI dengan cara yang lebih nyata, menarik secara visual, dan menawan dibandingkan dengan pendekatan pedagogis tradisional

yang bergantung secara eksklusif pada metode ceramah (teacher centered). Integrasi video animasi meningkatkan pemahaman murid tentang materi pelajaran melalui sintesis citra visual, informasi tekstual, dan elemen audio yang sesuai dengan karakteristik murid era modern, sehingga meningkatkan fokus dan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, pemanfaatan Zep Quiz menumbuhkan pengalaman pendidikan yang interaktif dan menyenangkan, karena murid dapat secara aktif terlibat dalam menanggapi pertanyaan sambil bereksplorasi pada dunia game. Lingkungan ini meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan di antara murid sepanjang proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Roaisah (2025) yang menyatakan bahwa model *Discovery Learning* mampu meningkatkan pemahaman murid mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bersifat abstrak. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa *Discovery Learning* efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

karena memberikan kesempatan kepada murid untuk menemukan dan membangun pengetahuannya secara mandiri. Selain itu, penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Yosephine Aprilia L. Tobing dkk. (2025) yang menemukan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar murid dalam pembelajaran PPKn. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat temuan sebelumnya bahwa kombinasi model *Discovery Learning* dan media interaktif digital merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep murid.

Dari hasil tersebut terlihat bahwa peningkatan pemahaman konsep tidak hanya terjadi karena menggunakan model pembelajaran saja, tetapi juga karena adanya partisipasi aktif murid dalam proses mencari pengetahuan, interaksi sosial dalam pembelajaran, serta dukungan media digital yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, menggunakan model *Discovery Learning* yang didukung oleh media digital interaktif bisa menjadi salah satu pilihan yang efektif

untuk meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep secara dalam.

Walaupun hasil dari penelitian ini sangat positif, ada beberapa batasan yang harus diakui. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan dalam dua siklus dalam waktu yang cukup singkat. Masih belum jelas apakah peningkatan pemahaman konsep ini akan bertahan lama atau hanya sebentar saja. Penelitian lebih lanjut dengan menambahkan uji coba tertunda, seperti empat minggu setelah siklus berakhir, sangat disarankan untuk mengukur seberapa baik murid mempertahankan pemahaman mereka. Kedua, alat untuk mengamati aktivitas murid dalam penelitian ini masih bersifat umum. Alat ini digunakan untuk mengukur keaktifan, kerja sama, dan rasa percaya diri murid secara keseluruhan. Penelitian berikutnya bisa memakai alat yang lebih rinci, contohnya dengan menambah indikator tentang kemampuan untuk memberikan argumen, kemampuan menghargai pendapat teman, atau kemampuan mengelola konflik dalam kelompok. Ketiga, pembagian

kelompok dengan menggunakan spin wheel, meskipun cara ini adil, kadang-kadang menghasilkan kelompok yang kurang efektif jika ada anggota tertentu yang sangat dominan atau sangat pasif. Karena itu, guru bisa memikirkan cara membagi kelompok berdasarkan hasil pretest supaya kelompok yang terbentuk memiliki kemampuan yang beragam, atau berdasarkan gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) untuk meningkatkan kerja sama. Keempat, penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yang terdiri dari 25 murid, jadi jika ingin menerapkan hasilnya ke kelompok yang lebih besar, harus dilakukan dengan hati-hati. Penelitian ulang dengan ukuran yang lebih besar dan desain eksperimen yang semi-eksperimental sangat disarankan untuk menguji seberapa efektif model ini dalam konteks yang berbeda.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* yang didukung oleh media digital interaktif dapat berjalan dengan baik melalui tahapan-tahapan seperti stimulation, problem statement, data collection, data processing,

verification, dan generalization. Menggunakan video pembelajaran, dan Zep Quiz bisa membuat proses belajar lebih menarik, lebih aktif, dan berpusat pada siswa.

Penggunaan model belajar *Discovery Learning* dengan bantuan media digital interaktif terbukti meningkatkan pemahaman siswa kelas VII A SMPN 12 Malang tentang konsep Wilayah NKRI. Peningkatan tersebut terlihat dari naiknya nilai rata-rata yang awalnya 73,2 sebelum siklus, menjadi 82,5 pada siklus pertama, dan kemudian naik lagi menjadi 87,84 pada siklus kedua. Ketuntasan klasikal meningkat dari 52% menjadi 76% pada siklus I dan 84% pada siklus II, dengan nilai N-Gain sebesar 0,55 yang masuk dalam kategori sedang. Selain itu, siswa lebih aktif, lebih kerja sama, dan lebih percaya diri selama proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Nofeli, I. Y., & Nikmati, H. A. S. E. (2025). Peran guru dalam membentuk karakter sosial melalui kemampuan bersosialisasi siswa di MI Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 4(8). <https://doi.org/10.55681/sentri.v4i8.4442>
- Safitri, A., & Samsudin, A. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk mengetahui gambaran kemampuan pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila siswa kelas V sekolah dasar. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(4), 759–768. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i4.15232>
- Nurjamilah, Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori belajar konstruktivisme. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/3075>
- Winarni. (2024). Implikasi teori belajar konstruktivisme pada pembelajaran matematika di SD Negeri Galengdowo 1. *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*, 6. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/1108>
- Nestiadi, A., Alfath, H. N., Nurhayana, S., Sulaeman, A. P., Dinata, C., Rumiyati, I. T., & Mulya, T. C. (2024). Pengaruh model discovery learning terhadap hasil belajar siswa SMPN 1 Ciruas. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(10), 341–344. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i11.1095>
- Zulkarnain, & Hadi, I. (2023). Meningkatkan prestasi belajar murid dengan discovery learning approach pada mata pelajaran PPKn SMA. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 9(1). <https://doi.org/10.29407/pn.v9i1>

- Septiana, N., Suhendro, Kurniawan, P., Syarifuddin, & Oktapiani, R. (2026). Pemanfaatan media interaktif sebagai inovasi pembelajaran sejarah di sekolah menengah. *Wissen: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(1), 203–217.
<https://doi.org/10.62383/wissen.v4i1.1562>
- Asbah, J., Firdaus, F. M., & Fathurrohman. (2025). The influence of interactive digital learning media on improving history learning comprehension in Grade IV students. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(2), 339–349.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v13i2.79624>
- Roisah. (2025). Implementasi model discovery learning dalam meningkatkan pemahaman murid tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara di SDN Baros Mandiri 1 Cimahi. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(10).
<https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Aprilia L. Tobing, Y., Simanjuntak, H., Siahaan, M. M., & Pardede, L. (2025). Penerapan metode multimedia dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan aplikasi Kinemaster (pembuatan video pembelajaran) di kelas VII. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 5(1).
https://doi.org/10.56667/de_journal.v2i1.1277
- Sugianto, K., Iswahyudi, D., & Yulianti. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Site pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 157–168.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4).
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Gustati, Sriyuniarti, F., Ferdawati, & Rissi, D. M. (2025). N-gain sebagai alat ukur pemahaman mahasiswa pada akuntansi keuangan lanjutan 1. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Dharma Andalas*, 27(1).
<https://doi.org/10.47233/jebd.v27i1.1763>
- Suwiti, N. K. (2022). Implementasi model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(4).
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6204383>
- Pratiwi, I., Irfan, M., & Rahman, A. (2025). Pengaruh penerapan model discovery learning terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas lima di Sekolah Dasar Inpres Tamarunang Kabupaten Bantaeng. *Pinisi Journal of Education*, 5(5).
- Kusuma, R. N., Insani, Z. N., Pratiwi, W. Y., & Ali, M. (2025). Penerapan teori belajar sosial Vygotsky dalam strategi guru Kurikulum Cambridge mata pelajaran matematika pada tingkat SMP. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(7.B), 144–155.
<https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/10828>