

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN
MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF
KAHOOT! DALAM PEMBELAJARAN PPKn KELAS VII SMPN 12 MALANG**

Ahyan Mujahidittauhid¹, Yulianti²

¹PPG PPKn Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, ²PPG PPKn Universitas PGRI
Kanjuruhan Malang

¹mujaahyan@gmail.com, ²yulianti@unikama.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve student learning engagement through the application of the Discovery Learning model, supported by the interactive media Kahoot!, in Civics learning for seventh-grade students at SMP Negeri 12 Malang. This study used the Classroom Action Research (CAR) method, implemented in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 32 seventh-grade students at SMP Negeri 12 Malang. Data collection techniques were conducted through observation, questionnaires, and documentation. The results showed that the implementation of the Kahoot-assisted Discovery Learning model was able to improve student learning engagement. The percentage of student learning engagement in the pre-action phase was 48%, categorized as moderately active, increased to 72% in the first cycle, categorized as active, and again increased to 86% in the second cycle, categorized as very active. Furthermore, the results of the student response questionnaire showed a percentage of 88%, categorized as very positive. The increase in learning engagement was evident in increased student attention, courage to answer questions, enthusiasm for participating in learning, and active involvement throughout the learning process. Thus, the implementation of the Kahoot-assisted Discovery Learning model is effective in increasing student learning engagement in Civics (PPKn) learning.

Keywords: learning engagement, Discovery Learning, Kahoot.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media interaktif Kahoot! dalam pembelajaran PPKn kelas VII SMP Negeri 12 Malang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa kelas VII H SMP Negeri 12 Malang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery*

Learning berbantuan Kahoot mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Persentase keaktifan belajar siswa pada pra tindakan sebesar 48% dengan kategori cukup aktif, meningkat menjadi 72% pada siklus I dengan kategori aktif, dan kembali meningkat menjadi 86% pada siklus II dengan kategori sangat aktif. Selain itu, hasil angket respons siswa menunjukkan persentase sebesar 88% dengan kategori sangat positif. Peningkatan keaktifan belajar terlihat dari meningkatnya perhatian siswa, keberanian menjawab pertanyaan, antusiasme mengikuti pembelajaran, dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan Kahoot efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PPKn.

Kata Kunci: keaktifan belajar, *Discovery Learning*, Kahoot.

A. Pendahuluan

Pendidikan di abad ke-21 menuntut pergeseran paradigma dari pembelajaran yang berorientasi pada hasil hafalan menuju pembelajaran yang menekankan pada proses aktif, kolaboratif, dan berpikir kritis. Dalam konteks ini, keterlibatan aktif peserta didik menjadi nadi dari setiap proses pendidikan yang bermakna. Keaktifan belajar tidak hanya meningkatkan retensi pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, kemandirian belajar, serta keterampilan sosial yang esensial bagi kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Puspitarini (2023) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat secara aktif dalam pembelajaran memiliki peningkatan hasil belajar hingga 45% lebih tinggi dibandingkan siswa pasif,

serta mampu mentransfer pengetahuan ke konteks baru dengan lebih baik.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, kesadaran hukum, dan partisipasi demokratis peserta didik. Tujuan utama PPKn adalah membangun mencakup pengetahuan, sikap, keterampilan, dan partisipasi kewarganegaraan (Winataputra & Budimansyah, 2012). Agar tujuan tersebut tercapai, siswa tidak boleh hanya menjadi penerima informasi pasif; mereka harus aktif menganalisis isu-isu kebangsaan, menggali nilai-nilai Pancasila, serta menemukan sendiri makna dari norma dan keadilan. Dengan kata lain, keaktifan belajar dalam PPKn merupakan prasyarat mutlak.

Rendahnya keaktifan siswa tersebut tidak terjadi tanpa sebab. Analisis terhadap proses pembelajaran mengungkap bahwa akar masalah utamanya adalah minimnya inovasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran. Sebagian besar pembelajaran PPKn masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab searah yang disebut sebagai model *teacher-centered learning* yang sudah tidak relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini. Guru jarang menggunakan strategi yang mendorong siswa untuk menemukan sendiri konsep-konsep kewarganegaraan melalui eksplorasi, pengamatan, dan analisis (Lesmana & Afriansyah, 2024). Selain itu, media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas pada buku teks dan papan tulis, tanpa memanfaatkan teknologi interaktif yang akrab dengan keseharian siswa. Akibatnya, siswa mudah bosan, kehilangan motivasi, dan menganggap PPKn sebagai mata pelajaran yang membosankan serta sarat hafalan. Padahal, PPKn seharusnya menjadi wahana yang menyenangkan untuk mempelajari nilai dan norma. Jika kondisi ini tidak segera diatasi, dampaknya tidak

hanya pada rendahnya hasil belajar PPKn, tetapi juga pada gagalnya pembentukan kompetensi kewarganegaraan siswa. Kegagalan ini akan berimplikasi jangka panjang pada kualitas partisipasi demokratis dan kesadaran berbangsa generasi muda ke depan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang fundamental, baik dari sisi model maupun media, yang mampu menggeser peran guru dari satu-satunya sumber pengetahuan menjadi fasilitator, serta mendorong siswa untuk aktif menemukan, menganalisis, dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Salah satu model pembelajaran yang secara teoretis dan empiris terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan serta keterampilan berpikir siswa adalah Model *Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan). *Discovery Learning*, yang dipopulerkan oleh Jerome Bruner, menekankan bahwa siswa harus belajar melalui partisipasi aktif dalam proses penemuan konsep, bukan sekadar menerima penjelasan jadi dari guru. Sintaks model ini meliputi: (1) stimulasi (*stimulation*), (2) identifikasi masalah (*problem statement*), (3) pengumpulan data

(*data collection*), (4) pengolahan data (*data processing*), (5) pembuktian (*verification*), dan (6) penarikan kesimpulan (*generalization*) (Hosnan, 2014). Melalui langkah-langkah tersebut, siswa didorong untuk mengamati, mengklasifikasi, membuat hipotesis, menjelaskan, dan menarik kesimpulan semua aktivitas yang membutuhkan keterlibatan aktif secara intelektual. Namun demikian, model *Discovery Learning* saja belum cukup optimal jika tidak didukung oleh media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21. Generasi saat ini, termasuk siswa SMP, adalah *digital native* yang tumbuh bersama gawai, media sosial, dan permainan digital. Mereka terbiasa dengan umpan balik instan, visual yang atraktif, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan (*gamification*) menjadi sangat strategis. Salah satu platform yang paling banyak diteliti dan terbukti efektif adalah Kahoot!. Kahoot! adalah aplikasi kuis interaktif daring yang memungkinkan guru membuat pertanyaan-pertanyaan dengan batas waktu (*timer*), sistem poin, serta papan peringkat yang

ditampilkan secara *real-time*. Kahoot secara konsisten meningkatkan keterlibatan siswa (*engagement*), keaktifan partisipasi, motivasi, serta kesenangan dalam belajar. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi termotivasi untuk menjawab karena adanya unsur kompetisi sehat dan umpan balik seketika (Nababan, et.al 2023).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas VII H SMPN 12 di temukan bahwa keaktifan siswa masih sangat rendah. Hal ini dilihat pada saat jam pelajaran siswa masih sedikit yang berpartisipasi dalam kegiatan yang dilaksanakan oleh guru. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media interaktif Kahoot! dalam pembelajaran PPKn kelas VII SMP Negeri 12 Malang. Secara spesifik, penelitian ini akan mengukur peningkatan keaktifan siswa serta mendeskripsikan respons siswa terhadap penerapan model dan media tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan model pembelajaran PPKn, sekaligus menjadi rekomendasi praktis bagi

guru untuk mengatasi permasalahan rendahnya keaktifan belajar di kelas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media interaktif Kahoot! dalam pembelajaran PPKn. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan secara reflektif oleh guru untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas secara berkelanjutan. Menurut Kemmis & McTaggart (1998), PTK dilaksanakan dalam siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang. Pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat Tamaela, et,al (2025) yang menjelaskan bahwa PTK membantu guru mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan merancang solusi berbasis refleksi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

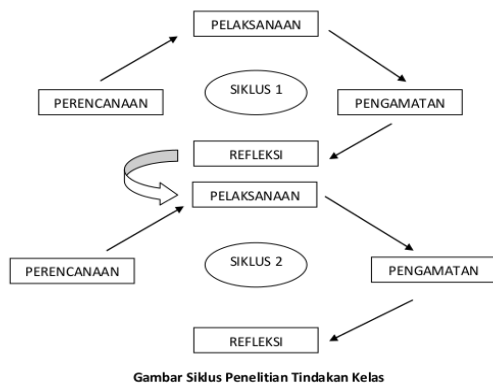
Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus di kelas VII SMP Negeri 12 Malang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek sebanyak 32 siswa. Setiap siklus dilaksanakan dalam dua

kali pertemuan yang dirancang untuk memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan sintaks *Discovery Learning*. Pada tahap stimulasi, guru memberikan rangsangan berupa permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan materi PPKn. Selanjutnya pada tahap identifikasi masalah, siswa diminta mengemukakan permasalahan yang ditemukan. Pada tahap pengumpulan dan pengolahan data, siswa bekerja dalam kelompok untuk mencari informasi dari berbagai sumber dan mendiskusikan hasilnya. Tahap selanjutnya adalah pembuktian, di mana siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok, kemudian dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan. Pada akhir pembelajaran, dilakukan evaluasi menggunakan kuis interaktif melalui Kahoot untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa. Hasil observasi dan refleksi pada siklus I digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.

Pada siklus II, pembelajaran dilaksanakan dengan perbaikan pada

aspek yang belum optimal pada siklus sebelumnya, terutama dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi dan pemanfaatan media Kahoot secara lebih maksimal. Model *Discovery Learning* tetap digunakan dengan penekanan pada keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran. Penggunaan Kahoot tidak hanya sebagai evaluasi akhir, tetapi juga dimanfaatkan untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

untuk mendukung proses penelitian. Data dari siswa digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar, sedangkan data dari guru digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2019), observasi digunakan untuk

mengamati aktivitas yang sedang berlangsung, angket digunakan untuk mengumpulkan data berupa pendapat atau respons, dan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian. Pendapat tersebut diperkuat oleh Firdaus dkk. (2023) yang menyatakan bahwa observasi, angket, dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang sering digunakan dalam penelitian tindakan kelas karena mampu memberikan data secara lengkap mengenai proses dan hasil pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi keaktifan siswa, dan angket respons siswa. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran. Menurut Siagian dkk. (2021), penggunaan lembar observasi dan angket dalam penelitian pendidikan dapat membantu peneliti memperoleh data yang lebih objektif mengenai aktivitas dan respons peserta didik selama proses pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase keaktifan belajar siswa, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran. Menurut Miles dan Huberman (1994), analisis data kualitatif dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pendapat tersebut didukung oleh Haifa dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa analisis data kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena pembelajaran secara mendalam melalui pengelompokan, penyajian, dan penafsiran data secara sistematis. Hasil analisis kemudian dikategorikan ke dalam kriteria keaktifan belajar untuk mengetahui peningkatan pada setiap siklus.

Keberhasilan penelitian ini ditentukan berdasarkan kriteria bahwa minimal 75% siswa mencapai kategori aktif dalam keaktifan belajar serta terjadi peningkatan keaktifan pada setiap siklus. Selain itu, keberhasilan juga ditunjukkan oleh adanya respons positif siswa terhadap penerapan

model *Discovery Learning* berbantuan Kahoot! dalam pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 12 Malang dengan tujuan meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media interaktif *Kahoot!* pada mata pelajaran PPKn. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui observasi keaktifan belajar siswa (lembar observasi dengan 5 indikator: *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *emotional activities*) dan angket respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, angket diberikan setelah pelaksanaan tindakan pada akhir siklus II.

1. Hasil Observasi Pra Tindakan

Sebelum tindakan, peneliti melaksanakan observasi awal untuk mengetahui kondisi keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PPKn.

Pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif. Sebagian besar siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi tanpa terlibat aktif.

Saat guru memberikan pertanyaan, hanya 4 dari 31 siswa (12,5%) yang berani menjawab. Siswa juga kurang percaya diri menyampaikan pendapat (hanya 3 siswa atau 9,4%) dan bertanya terkait materi pembelajaran (hanya 2 siswa atau 6,3%). Suasana kelas kurang interaktif dan pembelajaran monoton.

Hasil observasi pra tindakan per indikator:

Indikator Keaktifan	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
Visual activities (memperhatikan)	2,2	55%	Cukup
Oral activities (bertanya/menjawab)	1,6	40%	Kurang
Listening activities (mendengarkan)	2,4	60%	Cukup
Writing activities (mencatat)	2,0	50%	Kurang
Emotional activities (percaya diri)	1,4	35%	Kurang
Rata-rata total	1,92	48%	Cukup Aktif

2. Hasil Observasi Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan *Kahoot!*. Guru memulai dengan stimulasi berupa permasalahan kontekstual terkait materi PPKn.

Siswa diminta mengidentifikasi masalah, mencari informasi dari berbagai sumber, dan menyimpulkan hasil pembelajaran secara mandiri. Di akhir pembelajaran, guru memberikan kuis interaktif menggunakan *Kahoot!* secara individu.

Penggunaan *Kahoot!* membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Siswa terlihat lebih fokus karena tertarik dengan kuis yang diberikan. Hasil observasi menunjukkan peningkatan keaktifan, namun masih terdapat kelemahan: beberapa siswa kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat (8 siswa atau 25% masih diam) dan masih malu bertanya saat kesulitan (6 siswa atau 18,75% tidak bertanya).

Hasil observasi siklus I per indikator:

Indikator Keaktifan	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
Visual activities (memperhatikan)	3,0	75%	Aktif
Oral activities (bertanya/menjawab)	2,7	68%	Cukup Aktif
Listening activities (mendengarkan)	3,1	78%	Aktif
Writing activities (mencatat)	2,8	70%	Cukup Aktif
Emotional activities (percaya diri)	2,6	65%	Cukup Aktif
Rata-rata total	2,88	72%	Aktif

3. Hasil Observasi Siklus II

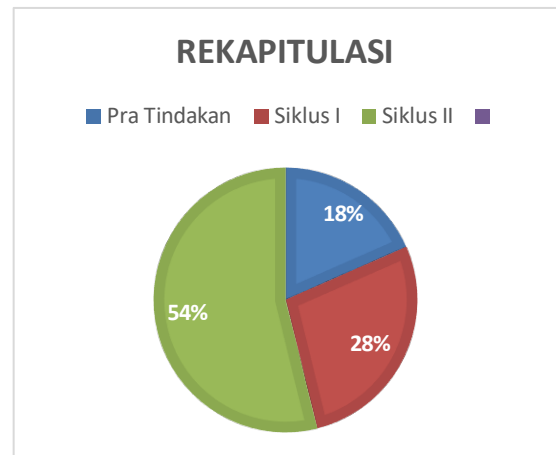
Berdasarkan refleksi siklus I, pada siklus II guru memberikan arahan lebih jelas mengenai langkah-langkah *Discovery Learning*, memberikan motivasi agar siswa lebih percaya diri, dan mengoptimalkan penggunaan *Kahoot!* dengan variasi soal yang lebih menarik (gambar, timer kompetitif, dan pengulangan soal sulit).

Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan. Sebagian besar siswa aktif memperhatikan penjelasan guru (29 siswa atau 90,6% sangat fokus), berani menjawab pertanyaan (26 siswa atau 81,3% menjawab tanpa ditunjuk), menunjukkan antusiasme tinggi, lebih cepat merespons pertanyaan saat kuis *Kahoot!*, dan lebih percaya diri menyampaikan pendapat (24 siswa atau 75% aktif berpendapat). Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif.

Hasil observasi siklus II per indikator:

Indikator Keaktifan	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
Visual activities (memperhatikan)	3,5	88%	Sangat Aktif
Oral activities (bertanya/menjawab)	3,4	85%	Sangat Aktif
Listening activities (mendengarkan)	3,6	90%	Sangat Aktif
Writing activities (mencatat)	3,3	83%	Aktif
Emotional activities (percaya diri)	3,4	85%	Sangat Aktif
Rata-rata total	3,44	86%	Sangat Aktif

Rekapitulasi peningkatan keaktifan belajar dari pra tindakan ke siklus II:



Tahap	Persentase	Kategori	Peningkatan
Pra Tindakan	48%	Cukup Aktif	-
Siklus I	72%	Aktif	+24%
Siklus II	86%	Sangat Aktif	+14% (total +38%)

4. Hasil Angket Respons Siswa (Siklus II)

Angket respons siswa diberikan pada akhir siklus II untuk mengetahui tanggapan terhadap penerapan model *Discovery Learning* berbantuan *Kahoot!*. Angket terdiri dari 10 pernyataan dengan 4 pilihan jawaban (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju).

Hasil angket per aspek:

Aspek	Persentase	Kategori
Ketertarikan terhadap model pembelajaran	90%	Sangat Positif
Kemudahan memahami materi	86%	Sangat Positif
Motivasi dan semangat belajar	92%	Sangat Positif
Keaktifan selama pembelajaran	88%	Sangat Positif
Keinginan mengikuti pembelajaran serupa	84%	Positif
Rata-rata	88%	Sangat Positif

Sebanyak 28 dari 32 siswa (87,5%) menyatakan bahwa *Kahoot!* membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa merasa tertantang memperoleh skor terbaik sehingga lebih fokus memperhatikan materi. Model *Discovery Learning* dinilai membantu memahami PPKn secara lebih mudah karena siswa terlibat

langsung dalam proses menemukan konsep.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan *Kahoot!* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII SMP Negeri 12 Malang. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase keaktifan belajar siswa yang terus naik secara konsisten: dari pra tindakan 48% (kategori cukup aktif), meningkat menjadi 72% pada siklus I (kategori aktif), dan kembali meningkat menjadi 86% pada siklus II (kategori sangat aktif). Kenaikan sebesar 24% dari pra tindakan ke siklus I, dan tambahan 14% ke siklus II, menunjukkan bahwa intervensi tidak hanya berhasil pada tahap awal, tetapi efeknya juga berkelanjutan setelah dilakukan perbaikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ramadhani dan Putranto (2026) yang menyatakan bahwa penerapan *Discovery Learning* berbantuan *Kahoot!* mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik karena siswa lebih terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan keaktifan belajar terjadi karena model *Discovery*

Learning secara fundamental menggeser peran siswa dari pendengar pasif menjadi partisipan aktif. Sintaks model ini stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan penarikan kesimpulan menuntut siswa untuk tidak sekadar menerima informasi dari guru, tetapi juga mencari informasi, menganalisis masalah, dan menemukan konsep pembelajaran secara mandiri. Pada siklus II, indikator *oral activities* (bertanya dan menjawab) melonjak hingga 85% dan *emotional activities* (percaya diri) mencapai 85%, naik drastis dibandingkan pra tindakan (masing-masing 40% dan 35%). Hal ini sejalan dengan penelitian Gunawan dan Sukmana (2024) yang menjelaskan bahwa model *Discovery Learning* dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa karena pembelajaran berpusat pada proses menemukan konsep secara mandiri.

Selain itu, penggunaan Kahoot! mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Fitur kuis interaktif dengan tampilan warna-warni, skor instan, peringkat, dan musik latar membuat siswa lebih antusias dan termotivasi. Data observasi siklus II

menunjukkan bahwa 90,6% siswa (29 dari 32 orang) sangat fokus memperhatikan pelajaran, sementara pada pra tindakan hanya 55% yang masuk kategori cukup fokus. Kehadiran *timer* (batas waktu menjawab) memberikan tantangan sehat yang mendorong siswa untuk berpikir cepat dan tetap aktif sepanjang pembelajaran. Siswa yang sebelumnya diam kini berlomba menjawab karena adanya sistem poin dan peringkat yang ditampilkan secara langsung. Hal ini sesuai dengan penelitian Zarijah dan Asdarina (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran Kahoot! berbasis *game-based learning* mampu meningkatkan antusiasme, fokus, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal tersebut terlihat dari antusiasme siswa saat mengikuti kuis semua siswa tanpa kecuali ikut berpartisipasi aktif serta meningkatnya partisipasi siswa selama proses diskusi dan tanya jawab. Pada siklus I, masih ditemukan 8 siswa (25%) yang kurang percaya diri. Setelah dilakukan refleksi dan

perbaikan pada siklus II, seperti memberikan arahan yang lebih jelas dan variasi soal yang lebih menarik, jumlah siswa pasif berkurang menjadi hanya 3 orang (9,4%). Temuan ini didukung oleh penelitian Afni, Putra, dan Nurvita (2025) yang menyebutkan bahwa penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk berpartisipasi.

Peningkatan keaktifan belajar siswa juga terlihat dari aspek emosional selama pembelajaran berlangsung. Pada siklus II, siswa tampak lebih percaya diri dibandingkan sebelum tindakan dilakukan. Indikator *emotional activities* naik dari 35% (pra tindakan) menjadi 65% (siklus I) lalu 85% (siklus II). Hal ini teramati dari semakin banyak siswa yang mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan tanpa ditunjuk, berani menyampaikan pendapat di depan kelas, dan tidak ragu bertanya ketika mengalami kesulitan. Suasana pembelajaran yang semula monoton dan didominasi guru berubah menjadi lebih hidup, interaktif, dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Perubahan suasana ini pada gilirannya

memperkuat siklus positif: semakin aktif siswa, semakin menyenangkan proses belajar, dan semakin tinggi motivasi mereka untuk terlibat lagi. Pendapat ini sejalan dengan Harianja dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbantuan Kahoot! dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam menemukan dan menyampaikan jawaban secara mandiri.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan Kahoot! efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PPKn kelas VII SMP Negeri 12 Malang. Keberhasilan ini tidak terlepas dari sinergi antara pendekatan penemuan konsep yang membangun kemandirian kognitif dan media interaktif yang membangkitkan motivasi afektif secara bersamaan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media interaktif Kahoot! dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PPKn kelas VII SMP Negeri 12 Malang. Peningkatan

keaktifan belajar siswa terlihat dari hasil observasi pada setiap siklus yang menunjukkan adanya perubahan positif selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada pra tindakan, keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah dengan persentase sebesar 48% dan berada pada kategori cukup aktif. Setelah diterapkan model *Discovery Learning* berbantuan Kahoot pada siklus I, persentase keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 72% dengan kategori aktif. Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan kembali menjadi 86% dengan kategori sangat aktif. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* dan media Kahoot mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Peningkatan keaktifan belajar terlihat dari semakin aktifnya siswa dalam memperhatikan pembelajaran, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, mencari informasi, serta antusias mengikuti kuis Kahoot selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons sangat

positif terhadap penerapan model pembelajaran tersebut karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan demikian, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan Kahoot terbukti efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PPKn kelas VII SMP Negeri 12 Malang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfieri, L., Brooks, P. J., Aldrich, N. J., & Tenenbaum, H. R. (2011). Does discovery-based instruction enhance learning? *Journal of Educational Psychology*, 103(1), 1–18. <https://doi.org/10.1037/a0021017>
- Afni, N., Putra, E., & Nurvita, K. (2025). *Efektivitas model kooperatif tipe team quiz berbantuan Kahoot terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran geografi*.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom* (ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1). George Washington University. <https://eric.ed.gov/?id=ED336049>
- Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21–32. <https://doi.org/10.1177/0013164461031001001>

- Fahri, M., & Mudarris, B. (2025). *Pelatihan transformasi pembelajaran PAI berbasis Discovery Learning dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik*.
- Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., & Rianti, R. (2023). *Model-model pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas*. Jurnal Kreativitas Pengabdian kepada Masyarakat.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Gunawan, M. N., & Sukmana, D. A. (2024). *Pengaruh modul bangun ruang sisi lengkung berbasis Discovery Learning dan kooperatif pada siswa kelas IX*. Jurnal Inovasi Pendidikan.
- Haifa, N. M., Nabilla, I., & Rahmatika, V. (2025). *Identifikasi variabel penelitian, jenis sumber data dalam penelitian pendidikan*. Dilan: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Harianja, E. C., Nainggolan, J., dkk. (2025). *Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA pada materi energi terbarukan*. Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Ghalia Indonesia. <http://digilib.ub.ac.id/opac/detail-opac?id=376997>
- Juariah, A. S., & Sobari, T. (2025). *Efektivitas model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media Quizizz dan Project Based Learning berbantuan media Kahoot*.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (Eds.). (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press. <https://www.car.chula.ac.th/record=b1652453>
- Lesmana, A., & Afriansyah, E. A. (2024). Analisis minat dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan kahoot. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 3(1), 37–52. <https://doi.org/10.31980/powermathedu.v3i1.2360>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Nababan, D., Bakara, A., & Sihite, C. E. (2023). Penerapan strategi pembelajaran *Discovery Learning* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 766–773. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/271>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books. <https://www.basicbooks.com/titles/jean-piaget/the-psychology-of-the-child/9780465095001/>

- Puspitarini, D. (2023). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar PPKn melalui *Discovery Learning* berbantuan aplikasi Wordwall games. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388–396. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.485>
- Ramadhani, A., & Putranto, S. (2026). *Implementasi Discovery Learning berbantuan Kahoot! untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran matematika*. J-SES: Journal of Science, Education and Studies.
- Saputra, R. D., & Nuraini, L. (2026). *Pengaruh model guided Discovery Learning berbantuan media asesmen Kahoot terhadap kemampuan pemecahan masalah fisika siswa SMA*.
- Siagian, H. S., Ritonga, T., & Lubis, R. (2021). *Analisis kesiapan belajar daring siswa kelas VII pada masa pandemi Covid-19 di Desa Simpang Tiga Laebingke Kecamatan Sirandorung*. Jurnal MathEdu.
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). *Memahami sumber data penelitian: Primer, sekunder, dan tersier*. Edu Research.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, Article 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Winataputra, U. S., & Budimansyah, D. (2012). *Pendidikan kewarganegaraan dalam perspektif internasional* (Cet. 2). Widya Aksara Press. <https://sip.upgris.ac.id/recored/14232>
- Zarijah, Z., & Asdarina, O. (2025). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot berbasis game based learning terhadap hasil belajar siswa*. DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial.