

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
KELAS X TKJ 3 DI SMKN 1 DENPASAR**

**Nur Wahyuni<sup>1</sup>, I Made Dharma Atmaja<sup>2</sup>**  
**Universitas Mahasaraswati Denpasar**  
*Email: dharma.atmaja07@unmas.ac.id<sup>2\*</sup>*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas X TKJ 3 SMKN 1 Denpasar melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Instrumen yang digunakan meliputi observasi dan angket minat belajar. Hasil pra-siklus menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (60,71%) memiliki minat belajar rendah akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Setelah penerapan model pembelajaran pada siklus I, minat belajar siswa mulai meningkat, meskipun 50% siswa masih berada pada kategori rendah. Pada siklus II, penggunaan media *Educaplay* dan penguatan diskusi kelompok berhasil meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Hasil angket menunjukkan bahwa 21,42% siswa memiliki minat belajar sangat tinggi, 53,57% tinggi, dan 25% sedang. Tidak ada siswa dalam kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan meningkatkan minat belajar matematika siswa.

**Kata kunci:** *Discovery Learning, Educaplay, Minat Belajar, Matematika, PTK.*

**Abstract**

*This study aims to improve the interest in learning mathematics of class X TKJ 3 students of SMKN 1 Denpasar through the application of the Discovery Learning learning model assisted by Educaplay media. This study is a Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles, each consisting of two meetings. The instruments used include observation and a learning interest questionnaire. The pre-cycle results showed that most students (60.71%) had low learning interest due to conventional learning. After the application of the learning model in cycle I, students' learning interest began to increase, although 50% of students were still in the low category. In cycle II, the use of Educaplay media and strengthening group discussions succeeded in significantly increasing student participation and involvement. The results of the questionnaire showed that 21.42% of students had very high learning interest, 53.57% high, and 25% moderate. There were no students in the low category. These results indicate that the Discovery Learning model assisted by Educaplay is effective in creating an active learning atmosphere and increasing students' interest in learning mathematics.*

**Keywords:** *Discovery Learning, Educaplay, Learning Interest, Mathematics, CAR.*

## **1. PENDAHULUAN**

Salah satu disiplin dasar dalam kurikulum pendidikan nasional, matematika sangat penting untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir logis dan analitis serta pemecahan masalah (Daimah & Suparni, 2023). Menurut Annisa Mulya Efendi (2022), matematika adalah topik studi yang memiliki peran signifikan dalam pendidikan. Matematika adalah mata pelajaran dasar yang menjadi landasan bagi banyak bidang studi lainnya. Nisa (2024) menyatakan bahwa matematika meningkatkan kognisi manusia dan sangat penting untuk banyak bidang. Keterampilan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran matematika. Selain sebagai subjek yang perlu dipahami, matematika juga dipandang sebagai alat konseptual untuk membangun dan merekonstruksi materi tersebut, serta mengasah dan melatih kemampuan berpikir kritis yang diperlukan untuk memecahkan tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

Siswa yang ingin berhasil secara akademis dan menghadapi tingkat pembelajaran yang semakin menantang harus memiliki pemahaman yang kuat tentang matematika. Matitaputy menegaskan dalam Miranti (2024) bahwa ide-ide matematis saling berkaitan. Untuk memahami ide-ide yang lebih rumit, seseorang harus memahami ide-ide yang paling dasar. Untuk memfasilitasi pembelajaran konsep-konsep yang lebih lanjut, sangat penting untuk memahami yang pertama. Karena matematika bersifat hierarkis, setiap konsep terhubung dengan konsep lainnya dan menjadi dasar untuk memahami konsep-konsep yang selanjutnya. Karena itu, matematika diperlukan di semua tingkat pendidikan. Namun, hal ini juga membuat beberapa siswa kesulitan untuk belajar, terutama ketika harus memahami definisi, konsep, teorema, dan pembuktian. Banyak siswa menjadi tidak tertarik untuk belajar matematika akibatnya.

Namun, kenyataannya, matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menantang, terutama di jenjang pendidikan menengah. Kesulitan ini antara lain disebabkan oleh sifat materi yang abstrak serta keterbatasan dalam mengaitkan konsep-konsep matematika dengan konteks kehidupan nyata (Ni et al., 2018). Selain itu, penelitian oleh Nurhikmayati (2017) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan berpikir abstrak dalam pembelajaran matematika. Kesulitan ini antara lain disebabkan oleh kurangnya penguasaan konsep, tidak adanya pengalaman langsung dengan objek, dan minimnya penggunaan media

atau alat peraga dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya variasi model pembelajaran yang lebih tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir abstrak siswa.

Banyak siswa di SMKN 1 Denpasar yang mengalami kesulitan dalam memahami topik dasar matematika, terutama di kelas X TKJ 3. Kurangnya minat mereka untuk mempelajari mata pelajaran ini dipengaruhi oleh hal ini. Menurut hasil pengamatan, siswa masih menunjukkan minat yang sedikit terhadap proses pembelajaran, terutama ketika dihadapkan pada materi yang dianggap kompleks dan tidak jelas.

Rendahnya minat belajar matematika menjadi tantangan utama dalam proses pembelajaran. Menurut Aulia dalam Novanti dan Budiman (2023), sebagian besar pelajar Indonesia memiliki persepsi bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sangat sulit. Hal ini diperkuat oleh hasil survei *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang menunjukkan bahwa skor kemampuan matematika siswa Indonesia berada di peringkat bawah dengan skor 375 dari 65 negara peserta (OECD, 2012), dalam Novanti & Budiman, (2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa minat dan prestasi belajar matematika masih memerlukan perhatian serius. Padahal, dalam era teknologi dan dunia kerja yang terus berkembang, penugasan terhadap konsep dan keterampilan matematika menjadi semakin krusial.

Joy Anwar Purba dan Kurnia Putri Sepdikasari Dirgantoro (2023) mengungkapkan bahwa rendahnya minat belajar matematika siswa di salah satu SMP swasta di Tangerang Selatan tercermin dari kurangnya motivasi belajar. Hal tersebut tampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, minimnya ketertarikan terhadap materi, dan tidak adanya rasa senang saat mengikuti pelajaran. Siswa cenderung menolak saat diberi tugas, enggan mencoba menyelesaikan soal secara mandiri, serta lebih memilih menunggu jawaban dari guru atau teman. Ketika guru menanyakan apakah ada yang belum memahami materi, siswa memilih diam seolah-olah sudah mengerti. Namun, saat diuji dengan pertanyaan, mereka tidak mampu menjawab. Secara umum, siswa bersikap pasif di kelas dan hanya sesekali berbincang dengan teman.

Menurut Ardyansyah & Fitriani dalam Handrini Buton (2024) untuk menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan strategi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan menumbuhkan motivasi belajar. Salah satu pendekatan yang potensial adalah *Discovery Learning*, yakni model pembelajaran yang mendorong siswa untuk secara

aktif menemukan dan membangun sendiri pengetahuannya. *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran dimana guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing, menciptakan situasi pembelajaran dimana siswa belajar secara aktif dan mandiri, menemukan konsep dan teori, serta memahami dan memecahkan masalah (Priansa, 2015). Penelitian oleh Hendra dalam Maisari dan Usman (2024) menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa, baik di jenjang dasar maupun menengah. Demikian pula, Silalahi dalam Maisari dan Usman (2024) menegaskan bahwa pendekatan ini berdampak positif terhadap minat belajar siswa, termasuk dalam materi-materi yang dianggap sulit.

Namun demikian, penerapan *Discovery Learning* masih menghadapi kendala, terutama dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran yang relevan. Di SMKN 1 Denpasar, penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika masih terbatas, dengan guru cenderung menggunakan metode ceramah yang bersifat konvensional. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi. Padahal, teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran, misalnya melalui media berbasis permainan edukatif seperti *Educaplay*. Media ini dirancang untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Maisari dan Usman (2024) juga menekankan pentingnya integrasi teknologi seperti *GeoGebra* untuk memfasilitasi visualisasi konsep matematika dalam pembelajaran berbasis penemuan.

Kesenjangan antara kondisi aktual di kelas dan kondisi ideal yang diharapkan menunjukkan perlunya inovasi dalam pendekatan pembelajaran. Keterbatasan media, metode tradisional, serta rendahnya persepsi relevansi materi terhadap kehidupan sehari-hari menjadi faktor utama rendahnya minat siswa. Oleh karena itu, kombinasi antara *Discovery Learning* dan media interaktif seperti *Educaplay* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna.

Jika tantangan ini tidak segera ditangani, maka kemungkinan besar akan berpengaruh terhadap menurunnya prestasi akademik siswa dalam jangka waktu yang panjang. Oleh karena itu, dibutuhkan langkah nyata dalam merancang pembelajaran yang efisien, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pendekatan *Discovery Learning* yang dikombinasikan dengan penggunaan media interaktif merupakan alternatif solusi yang potensial untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam upaya meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas X TKJ 3 di SMKN 1 Denpasar.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah 28 siswa kelas X TKJ 3 di SMK Negeri 1 Denpasar. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket minat belajar. Data dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

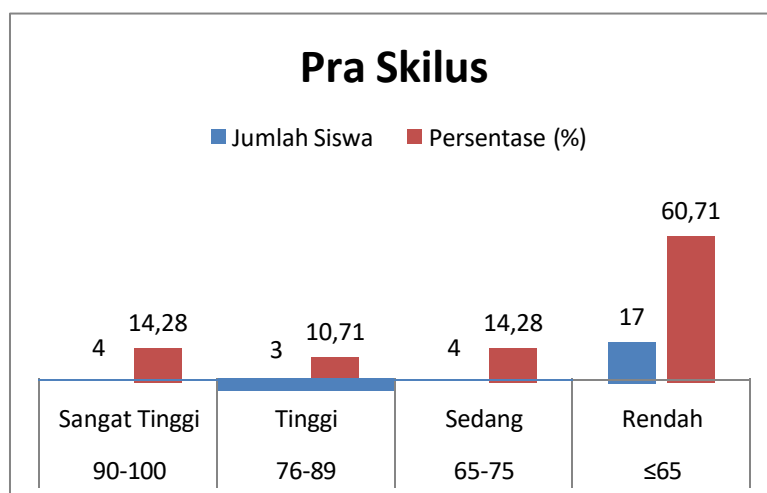
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pelaksanaan penelitian Tindakan kelas ini melalui dua siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari dua sesi pertemuan dengan durasi masing-masing 5 X 40 menit. Hasil dari penelitian ini disajikan sebagai berikut

#### 1) Pra Siklus

Pada tahap pra-siklus, dilakukan observasi guna mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran matematika di kelas X TKJ 3 SMKN 1 Denpasar. Berdasarkan hasil pengamatan, pembelajaran masih berlangsung secara konvensional dengan dominasi metode satuarah, yang menyebabkan interaksi antara guru dan siswa minim. Suasana kelas cenderung pasif, dan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada Tingkat minat belajar siswa terhadap matematika yang umumnya berada dalam kategori rendah.



Gambar 4.1 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa pada Pra-Siklus

Sebagai pelengkap data, angket minat belajar disebarkan kepada seluruh siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa dari 28 siswa, hanya 4 siswa (14,28%) yang memiliki minat belajar dalam kategori “Sangat Tinggi”, 3 siswa (10,71%) dalam kategori “Tinggi”, dan 4 siswa (14,28%) berada pada kategori “Sedang”. Sebagian besar, yaitu 17 siswa (60,71%), termasuk dalam kategori “Rendah”.

Temuan pada tahap pra siklus ini mengindikasikan perlunya perubahan pendekatan pembelajaran agar suasana kelas mulai menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi dan mampu membangkitkan minat siswa dalam proses pemahaman materi. Oleh karena itu, pada siklus selanjutnya menerapkan strategi intervensi dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*.

## 2) Siklus I

Pada siklus 1, penerapan model discovery learning memberikan dampak positif yang ditandai dengan meningkatnya minat belajar siswa dibandingkan dengan tahap sebelum dilakukan Tindakan (pra-siklus). Metode pengajaran yang melibatkan video, diskusi kelompok, dan eksplorasi konsep secara aktif melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berhasil memunculkan ketertarikan sebagian siswa terhadap materi *Koordinat Kartesius dan Koordinat Kutub*. Aktivitas siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat mulai tumbuh, meskipun belum merata.



**Gambar 4. 1 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa pada**

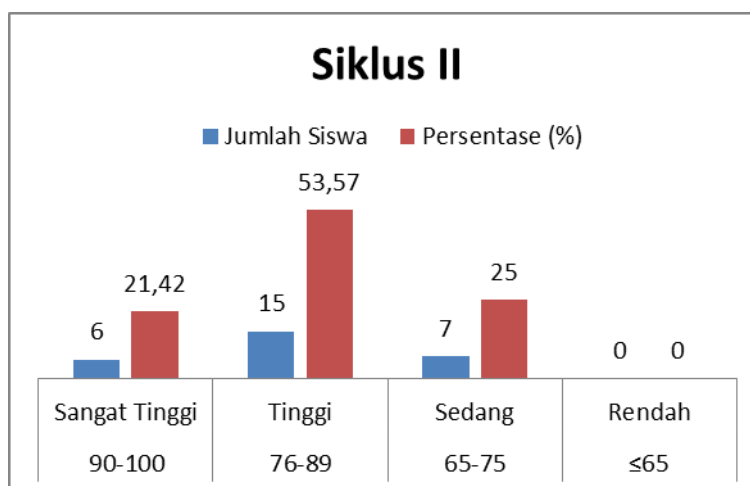
Berdasarkan hasil angket menunjukkan peningkatan: 14,28% siswa berada pada kategori “Sangat Tinggi”, 10,71% “Tinggi”, 25% “Sedang”, dan 50% masih berada pada kategori “Rendah”. Ini menunjukkan adanya pergeseran positif, namun peningkatan belum signifikan karena masih setengah dari siswa menunjukkan minat belajar yang rendah.

Beberapa kendala yang masih ditemukan antara lain kesulitan siswa menghubungkan konsep dengan rumus, ketergantungan terhadap arahan guru, dan partisipasi kelompok yang belum merata. Hasil refleksi pada siklus 1

mengidentifikasi bahwa perlunya perbaikan dalam pengarahannya guru, desain aktivitas yang lebih kontekstual, serta strategi motivasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada siklus berikutnya.

### 3) Siklus II

Penerapan model discovery learning pada siklus 2 menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa, Dimana lebih tinggi dibandingkan dengan siklus 1. Penggunaan *Educaplay* dan aktivitas diskusi kelompok berhasil memperkuat pemahaman siswa tentang Aturan Sinus, meningkatkan keterlibatan dan antusiasme mereka dalam pembelajaran.



**Gambar 4. 2 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa pada Siklus II**

Hasil angket menunjukkan bahwa 21,42% siswa berada pada kategori “Sangat Tinggi”, 53,57% “Tinggi”, dan 25% “Sedang”. Tidak ada siswa dalam kategori “Rendah”, yang menunjukkan kemajuan positif dalam minat belajar.

Peningkatan ini mencerminkan efektivitas model *Discovery Learning* dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna, meskipun beberapa siswa masih memerlukan penguatan dalam aplikasi konsep.

#### Pembahasan

Tujuan dari penelitian Tindakan kelas ini ialah agar hasil belajar siswa kelas X TKJ 3 SMKN 1 Denpasar mengalami peningkatan dengan menerapkan model discovery learning. Merujuk pada hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus, ditemukan adanya peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa setelah penerapan model tersebut. Pembahasan pada bagian ini menguraikan hasil temuan secara sistematis berdasarkan setiap tahapan tindakan dan dikaitkan dengan teori serta temuan relevan.

Pada tahap pra siklus, hasil observasi menunjukkan proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode ceramah satu arah. Peran siswa terbatas hanya pada penerima informasi secara pasif tanpa adanya keterlibatan aktif dalam aktivitas belajar. Suasana kelas cenderung tenang namun pasif dan interaksi antara guru dan siswa cenderung satu arah, dengan sedikit komunikasi dua arah. Minim interaksi dua arah



antara guru dan siswa. Kondisi ini berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar matematika siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa 60,71% siswa memiliki minat belajar dalam kategori "Rendah".

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Andi (2017), pembelajaran yang hanya menekankan pada metode ceramah dapat menghambat perkembangan potensi belajar siswa karena tidak menstimulasi keterlibatan kognitif dan emosional siswa. Selain itu, Slameto dalam Nurhasanah & Sobandi, (2016) menjelaskan bahwa minat belajar merupakan faktor internal penting yang memotivasi siswa agar lebih aktif terlibat dan mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Maka dari itu, intervensi melalui pendekatan pembelajaran yang lebih partisipatif dan bermakna menjadi kebutuhan mendesak untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Pada siklus I, model pembelajaran *Discovery Learning* mulai diterapkan. Dalam pendekatan ini, siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi materi melalui kegiatan diskusi kelompok, menonton video pembelajaran, dan menyelesaikan tugas yang mendorong penemuan konsep secara berkelompok melalui media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pendekatan ini sesuai dengan pandangan Bruner (1961) yang menekankan bahwa proses pembelajaran akan lebih aktif dan bermakna jika siswa dilibatkan secara aktif dalam proses menemukan dan mengembangkan pengetahuan. Keterlibatan ini membuat siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi membangun pemahaman melalui proses berpikir kritis dan reflektif.

Hasilnya, terjadi pergeseran positif dalam minat belajar siswa. Data angket menunjukkan penurunan jumlah siswa dalam kategori "Rendah" menjadi 50%. Sementara itu, persentase siswa dalam kategori "Sedang" meningkat menjadi 25%. Meskipun demikian, peningkatan ini belum signifikan karena masih terdapat separuh siswa yang menunjukkan minat belajar yang rendah. Kendala yang dihadapi antara lain masih adanya kesulitan dalam menghubungkan konsep dengan rumus, partisipasi kelompok yang belum merata, serta ketergantungan siswa terhadap guru. Arianti, Gusfawati, dan Siadari (2022) mengungkapkan bahwa metode *Discovery Learning* yang dipadukan dengan LKPD berbasis aktivitas mengalami peningkatan minat dan hasil belajar karena siswa terlibat secara langsung dan memberikan mereka tantangan dalam proses pembelajaran.

Vygotsky (1978) berpendapat bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa berada dalam *zone of proximal development* (ZPD), yaitu ketika mereka memperoleh bantuan atau bimbingan yang tepat untuk menyelesaikan tugas yang belum bisa dilakukan secara mandiri. Refleksi dari siklus I menunjukkan perlunya peningkatan kualitas bimbingan, penyesuaian aktivitas agar lebih kontekstual, serta strategi motivasi yang lebih kuat untuk memastikan bahwa seluruh siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Perbaikan pada siklus II dilakukan dengan memfokuskan pada peningkatan kualitas aktivitas pembelajaran dan pemanfaatan media interaktif *Educaplay*. Media ini memungkinkan siswa belajar melalui permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan materi pelajaran, dalam hal ini Aturan Sinus. Pendekatan ini sejalan dengan teori belajar



multimedia oleh Mayer (2001), yang menyatakan bahwa kombinasi elemen visual dan verbal dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Hasil pada siklus II menunjukkan meningkatnya secara signifikan minat belajar siswa. Sebesar 21,42% siswa berada dalam kategori "Sangat Tinggi", 53,57% "Tinggi", dan 25% "Sedang". Tidak terdapat siswa yang termasuk dalam kategori "Rendah" ini mengindikasikan bahwa ketika siswa terlibat aktif dalam menemukan pengetahuan mereka secara mandiri dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Dalam hal ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan berperan aktif sebagai individu yang menggali, mengolah, dan menyimpulkan sendiri informasi yang dipelajari.

Penemuan ini menunjukkan kesesuaian dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Anugrah dalam Ariani (2024) yang memberikan Gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif mampu mewujudkan situasi belajar yang interaktif dan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* sejalan dengan teori-teori yang mendasari pendekatan ini. Salah satunya adalah teori Bruner (1961) yang menekankan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam menemukan pengetahuan sendiri menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Dalam praktiknya, aktivitas seperti eksplorasi, diskusi, dan penemuan mandiri membuat siswa merasa terlibat secara emosional dan intelektual, sehingga mendorong peningkatan minat belajar.

Selain itu, hasil ini juga selaras dengan temuan penelitian oleh Rizqon dan Indriana (2020), yang mengidentifikasi bahwa penerapan model *discovery learning* efektif dalam mendorong peningkatan minat dan keterlibatan siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menantang dan interaktif. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Ramdani dan Handayani (2020) yang menyatakan bahwa pendekatan ini dapat membangun lingkungan belajar yang kondusif dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Sejalan dengan itu, Sofyan, Imamuddin, dan Ramli (2022) menjelaskan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam menemukan rumus dan konsep secara mandiri, sehingga meningkatkan antusiasme dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran matematika.

Temuan pada penelitian ini secara keseluruhan mendukung pandangan bahwa pendekatan pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media interaktif tidak semata-mata meningkatkan minat belajar siswa, melainkan juga mengubah peran siswa mengikuti pembelajaran dari pasif menjadi aktif. Transformasi ini penting karena minat belajar tidak hanya mempengaruhi keberhasilan akademik, tetapi juga membentuk sikap positif siswa terhadap pelajaran.

Suksesnya implementasi model ini juga menegaskan pentingnya peran guru sebagai fasilitator yang merancang pembelajaran aktif, menyenangkan, dan bermakna. Guru perlu terus mengevaluasi dan menyesuaikan strategi mengajar agar disesuaikan

dengan profil dan kebutuhan siswa, mencakup hal media, metode, serta pendekatan yang digunakan

#### **4. SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media Educaplay efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas X TKJ 3 di SMKN 1 Denpasar. Kedua, pembelajaran berbasis *Discovery Learning* yang dipadukan dengan diskusi kelompok dan media interaktif berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Ketiga, hasil angket menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan, di mana seluruh siswa berada pada kategori sedang ke atas, dengan sebagian besar berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi.

Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, saran yang dapat diajukan adalah agar guru matematika memanfaatkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan dukungan media interaktif seperti Educaplay dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyediakan dukungan sarana teknologi pembelajaran yang menunjang penerapan metode inovatif. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk melihat pengaruh penerapan *Discovery Learning* tidak hanya terhadap minat belajar, tetapi juga terhadap peningkatan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa.

#### **5. UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian tindakan kelas ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis dengan hormat menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam proses pelaksanaan hingga penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Kepala SMKN 1 Denpasar yang telah memberikan izin, serta kepada guru matematika selaku guru pamong yang telah mendampingi dan memberikan arahan selama penelitian berlangsung.

Selanjutnya, penulis menyampaikan apresiasi kepada seluruh siswa kelas X TKJ 3 yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahap penelitian, serta kepada keluarga dan rekan-rekan yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat. Semoga segala bantuan, dukungan, dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N., Sari, M., Ghani, H. N., & Aziz, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis Wordwall dan Educaplay dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IX di MTs Hidayatul Muhajirin. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 2(4), 1–14.
- Arianti, Z., Gusfawati, G., & Siadari, T. (2022). Peningkatan Hasil Belajar dan Minat Belajar Matematika Melalui Metode Discovery dan Lembar Kerja Peserta Didik Siswa SMPN 38 Batam. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 155–164. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v11i2.4392>
- Bruner, J. S. (1961). *The Process of Education*. Harvard University Press.
- Daimah, U. S., & Suparni. (2023). SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka dalam Mempersiapkan Peserta Didik di Era Society 5.0. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 4(2), 131–139. <https://jurnal.uhn.ac.id/index.php/sepren/article/view/888/453>
- Efendi, A. M., Yudhi, P., & Ergusni, E. (2022). Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Lattice Journal : Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(2), 177. <https://doi.org/10.30983/lattice.v2i2.5584>
- Handrini Buton a, & A, L. S. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 35–40.
- Maisari N & Usman. (2024). *Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan GeoGebra Terhadap Minat Belajar Matematika*. 6(2), 316–324.
- Mayer, R. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Miranti, N. I. A. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN BAHAN AJAR “NIPATAN” TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS NILAI TEMPAT BILANGAN SISWA FASE A SEKOLAH DASAR*. UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA.
- Ni, A., Fatmawati, R., Z, M. R., & S, M. E. (2018). *Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan*. 1(100713), 43–56.
- Nisa, S. C., Suprpto, E., & Sari, E. (2024). Identifikasi Kemampuan Berpikir Logis Dalam Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa Kelas XI SMAN 6 Madiun. *Journal on Education*, 6(4), 19945–19956. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6012>
- Novanti, S. P., & Budiman, I. (2023). Analisis Tinggi Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Anjatan. *Prosiding Sesiomadika*, 4(1), 823–828. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/7701>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA (Learning Interest as Determinant Student Learning

- Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135.  
<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nurhikmayati, I. (2017). Kesulitan Berpikir Abstrak Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Problem Posing Berkelompok. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 159–176.  
<https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol2no2.2017pp159-176>
- Priansa, D. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Konsep, Strategi, dan Implementasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Purba, J. A., & Dirgantoro, K. P. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Smartphone Untuk Mengupayakan Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika [Application of Smartphone-Based Discovery Learning Models To Create Interest in Learning Mathematics]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 7(2), 244. <https://doi.org/10.19166/johme.v7i2.6386>
- Ramdani, A., & Handayani, S. (2020). Penerapan Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 27(1), 55–62.
- Rizqon, M., & Indriana, R. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 11–18.
- Setiawan. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. *Uwais Inspirasi Indonesia*, August, 200.  
<https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>
- Sofyan, A., Imamuddin, M., & Ramli, E. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Kelas Xi Pada Materi Trigonometri. *Koloni*, 1(4), 306–312.  
<https://koloni.or.id/index.php/koloni/article/view/324>