

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam penelitian ini menyajikan tinjauan secara mendalam terhadap topik yang dibahas. Hal ini melibatkan eksplorasi berbagai teori perspektif ahli yang mendukung pelaksanaan penelitian. Kajian pustaka mencakup teori-teori mengenai model discovery learning, media educaplay, dan hasil belajar siswa.

1. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian *Discovery Learning*

Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya siswa diberikan kesempatan untuk memperoleh pemahaman tentang makna, konsep, dan hubungan melalui proses intuitif, hingga pada akhirnya mereka dapat menemukan kesimpulan yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka (Muhammad & Juandi, 2023). Menurut Nurhayati & Langlang Handayani (2020) *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang tidak diberikan secara keseluruhan, melainkan siswa harus mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya untuk memecahkan masalah, sehingga kemampuan penemuan individu dapat ditingkatkan dan pembelajaran menjadi berorientasi pada siswa. Sedangkan menurut Prasasty & Utaminingtyas (2020) model

pembelajaran *Discovery Learning* adalah salah satu model pembelajaran dimana guru tidak memberikan kesimpulan dari materi yang disampaikan melainkan guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mencari dan menggali hasil pembelajaran tersebut, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan hasil pembelajaran yang didapat tidak mudah dilupakan.

Menurut Jariyah & Efendi (2024) *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep melalui berbagai informasi atau data yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan bahwa belajar itu harus sambil melakukan, dalam model ini siswa secara aktif berpartisipasi, bukan hanya menerima pengetahuan secara pasif. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Khasinah, 2021) dimana model *Discovery Learning* merupakan model yang menekankan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran memiliki peran penting dalam rangka menyukseskan kegiatan pembelajaran karena mempengaruhi tindakan yang dilakukan siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pada pendapat mengenai model pembelajaran *Discovery Learning* dapat disimpulkan bahwa model ini merupakan pendekatan pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan siswa untuk aktif dalam proses menemukan konsep, prinsip, maupun pengetahuan

melalui eksplorasi dan pemecahan masalah secara mandiri atau berkelompok. Model ini mendorong siswa untuk mengumpulkan, menganalisis, membandingkan, dan menggeneralisasi informasi sehingga mereka mampu membangun pemahaman yang mendalam terhadap suatu pengetahuan baru.

b. Langkah-langkah *Discovery Learning*

Discovery Learning yang dikembangkan oleh Jerome Bruner pada tahun 1960-an menekankan pada proses pembelajaran aktif yang dalam pelaksanaannya siswa menemukan pengetahuan melalui langkah-langkah tertentu (Sudirman et al., 2023). Menurut H Sinambela (2018) langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan model *Discovery Learning* ada 6 tahap yaitu:

1) *Stimulation*

Stimulation atau pemberian rangsangan, pada langkah ini siswa diberikan permasalahan di awal sehingga siswa tertarik untuk menyelidiki permasalahan tersebut. Guru yang berperan sebagai fasilitator berperan untuk memberikan pertanyaan, arahan, dan membimbing siswa.

2) *Problem Statement*

Problem statement atau identifikasi masalah, tahap kedua ini peran guru adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal-hal dalam permasalahan yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian memilih salah

satu untuk dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara dari permasalahan).

3) *Data Collection*

Data collection atau pengumpulan data, langkah ketiga ini berfungsi untuk membuktikan terkait pernyataan yang ada sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengumpulkan berbagai macam informasi yang sesuai, membaca sumber belajar yang sesuai, mengamati objek masalah, maupun melakukan uji coba mandiri.

4) *Data Processing*

Data processing atau pengolahan data, merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang sebelumnya telah didapat oleh siswa. Semua informasi yang didapatkan semuanya diolah pada tingkat kepercayaan tertentu.

5) *Verification*

Verification atau pembuktian, langkah kelima ini adalah kegiatan untuk membuktikan benar dan tidaknya pernyataan yang sudah ada sebelumnya dan dihubungkan dengan hasil data yang sudah ada.

6) *Generalization*

Generalization atau menarik kesimpulan, pada langkah terakhir ini ditarik kesimpulan yang akan dijadikan prinsip

umum untuk semua masalah yang sama. Berdasarkan hasil maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari kesimpulan.

c. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* merupakan salah satu model yang berpusat pada siswa, dimana siswa didorong untuk menemukan konsep dan prinsip secara mandiri melalui proses eksplorasi dan pemecahan masalah (Prasasty & Utamingtyas, 2020). Selaras dengan pendapat tersebut maka Khasinah (2021) juga berpendapat bahwa model *Discovery Learning* memiliki beberapa kelebihan dan keunggulan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Siswa terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif dan topik pembelajaran biasanya meningkatkan motivasi intrinsik.
- 2) Aktifitas belajar dalam model *Discovery Learning* biasanya lebih bermakna daripada latihan kelas dan mempelajari buku teks saja.
- 3) Siswa memperoleh keterampilan investigatif dan reflektif yang dapat digeneralisasikan dan diterapkan dalam konteks lain.
- 4) Siswa mempelajari keterampilan dan strategi baru.
- 5) Model ini mendorong kemandirian siswa dalam belajar.

- 6) Model ini mampu membuat siswa lebih mudah untuk mengingat konsep, data atau informasi jika mereka temukan sendiri.

d. Kekurangan Model *Discovery Learning*

- 1) Model ini apabila diterapkan tanpa sarana dan prasarana kurang efektif untuk diterapkan.
- 2) Model ini tidak cukup efisien untuk diterapkan pada kelas dengan jumlah siswa yang banyak, karena akan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam memecahkan masalah (Elvadola et al., 2022).
- 3) Kemampuan memahami dan mengenali konsep tidak dapat diukur hanya dari keaktifan siswa di kelas.
- 4) Siswa sering mengalami kesulitan dalam membentuk opini, membuat prediksi, atau menarik kesimpulan.
- 5) Tidak semua guru mampu memantau kegiatan belajar secara efektif.

2. Media *Educaplay*

a. Pengertian Media *Educaplay*

Menurut Surachmi & Sison (2021) *Educaplay* adalah *platform* digital yang digunakan untuk menunjang pembelajaran dengan memperluas pengetahuan kurikuler dengan berfokus pada konsep inti tema globalisasi, dan juga mendorong pengembangan keterampilan, nilai, dan sikap penting abad 21. Hal ini

menunjukkan bahwa *Educaplay* dirancang untuk menjadi alat pendidikan yang komprehensif. *Educaplay* adalah salah satu *platform* media permainan edukasi berbasis gadget yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis esai (Batitusta & Hardinata, 2024). Selaras dengan pendapat di atas Suryaningsih & Dahlan (2025) juga berpendapat bahwa *Educaplay* merupakan *platform* daring yang menawarkan berbagai perangkat dan aktifitas interaktif untuk mendukung pembelajaran. *Educaplay* adalah media ajar yang menawarkan berbagai latihan interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran (Devi et al., 2025).

Menurut pendapat Mihati (2024) *Educaplay* adalah platform yang memungkinkan guru membuat dan menggunakan aktifitas pendidikan interaktif, termasuk kuis untuk menilai pembelajaran siswa. Sundari (2024) mengemukakan bahwa media *Educaplay* adalah media edukasi dalam bentuk permainan digital yang berbasis perangkat genggam sebagai alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran. *Educaplay* adalah platform digital yang menyediakan berbagai game menarik yang digunakan untuk membuat soal-soal pembelajaran menjadi lebih menarik (Maslakhah, 2019).

Berdasarkan berbagai pendapat dan asumsi mengenai media *Educaplay* dapat disimpulkan bahwa media ini adalah sarana

penyampaian materi pembelajaran berbasis digital yang bisa dijadikan media pembelajaran interaktif di dalam kelas maupun bisa diakses menggunakan gadget pribadi.

b. Fitur *Educaplay*

Educaplay memiliki jenis aktifitas interaktif seperti berikut:

- 1) *Quiz (Froggy Jump)*, Kuis pilihan ganda dengan satu atau lebih jawaban benar.
- 2) *Matching Columns*, Mencocokkan pasangan antara dua daftar – teks, gambar, istilah
- 3) *Word Search*, Mencari kata tersembunyi dalam kotak huruf.
- 4) *Crossword*, teka-teki silang interaktif
- 5) *Fill in the Blanks*, Isian kosong dalam kalimat atau paragraf
- 6) *Dialog Cards*, Kartu pertanyaan-jawaban atau istilah-definisi untuk latihan hafalan.
- 7) *Jumbled Words*, Menyusun kata-kata acak menjadi kalimat atau frasa yang benar.
- 8) *Unscramble Letters*, Menyusun huruf acak menjadi kata yang tepat.
- 9) *Map Quiz*, Menjawab soal berbasis lokasi pada peta interaktif.
- 10) *Matching Gallery*, Mencocokkan gambar dengan teks atau deskripsi yang sesuai.

Selain aktivitas interaktif seperti yang disebutkan diatas, Budi (2025) berpendapat media *Educaplay* memiliki beberapa fitur unggulan seperti berikut ini:

a) Beragam Jenis Aktifitas Interaktif

Educaplay menyediakan berbagai jenis aktifitas yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Keanekaragaman ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi dalam berbagai bentuk yang menarik, sehingga siswa tidak hanya menghafal materi tetapi juga memahami konsep melalui aktifitas yang menyenangkan.

b) Integrasi Multimedia

Salah satu keunggulan utama *Educaplay* adalah kemampuannya mengintegrasikan berbagai media pembelajaran.

c) Pengelolaan Kelas dan Pemantauan Hasil

Educaplay menyediakan fitur *Class Management*, di mana guru dapat membuat kelas virtual, mengundang siswa, dan memantau progres serta hasil kuis mereka secara real time. Setiap aktifitas yang dikerjakan siswa akan direkam dalam bentuk laporan yang menunjukkan nilai, waktu pengerjaan, dan tingkat keberhasilan.

d) Kemudahan Berbagi dan *Embedding*

Setelah membuat aktifitas, pengguna dapat membagikan tautan, kode QR, atau menyematkan (*embed*) aktifitas ke berbagai

platform seperti blog, website sekolah, *Learning Management System* (LMS), atau Google Classroom.

e) Tersedia untuk Berbagai Perangkat (Multiplatform)

Educaplay dapat diakses melalui komputer, laptop, tablet, maupun *smartphone*. Ketersediaan *multiplatform* ini juga mendukung pembelajaran jarak jauh dan memastikan inklusivitas, karena siswa dengan keterbatasan perangkat tetap bisa mengakses aktifitas pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing.

c. Langkah Membuat Kuis (*Froggy Jump*)

1) Masuk ke Situs Educaplay

- a. Kunjungi <https://www.educaplay.com/>
- b. *Login* atau daftar (gratis)

2) Pilih Jenis Aktifitas

- a. Klik tombol "*Create Activity*"
- b. Pilih jenis aktifitas yang sesuai
- c. Untuk kuis seperti *Froggy Jump*, pilih "*Quiz*" (soal pilihan ganda)

3) Isi Informasi Dasar

- a. **Title**: Tulis nama kuis, misalnya "Froggy Jump: Soal IPAS Kelas 5"
- b. **Description**: Tambahkan petunjuk atau narasi singkat.
- c. Pilih "bahasa" dan "tingkat kesulitan"

4) Tambahkan Soal

- a. Klik “*Add question*”.
- b. Tulis “pertanyaan” dan “opsi jawaban”.
- c. Tandai jawaban yang benar.

5) Atur Pengaturan

Pilih apakah siswa bisa:

- a. Melihat skor langsung
- b. Mencoba ulang kuis
- c. Mengisi nama mereka sebelum mulai
- d. Pilih “*Random question order*” agar lebih menantang.

6) Simpan & Publikasikan

- a. Klik “*Finish*” atau “*Save*”
- b. Anda akan mendapat: **Link kuis, Kode QR, Kode embed** (untuk menanamkan di blog, LMS, atau *Google Classroom*)

7) Bagikan ke Siswa

- a. Kirim link/QR melalui WhatsApp, grup kelas, atau LMS.
- b. Minta siswa mencoba dan mengirimkan skor mereka

d. Kelebihan Media *Educaplay*

Media *Educaplay* memiliki beberapa kelebihan. Menurut Suryaningsih & Dahlan (2025) kelebihan media *Educaplay* antara lain:

- 1) Interaktif dan menyenangkan, media ini menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan seperti game *Froggy Jump*. Hal ini membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Mendukung pembelajaran mandiri, *Educaplay* dapat diakses kapan saja dan dimana saja, sehingga mendukung pembelajaran mandiri dan memperkuat pemahaman individual.
- 3) Meningkatkan hasil belajar, melalui fitur evaluasi langsung media ini membantu siswa dan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa secara *real time*.
- 4) Mudah digunakan oleh guru dan siswa, karena tampilannya yang intuitif.
- 5) Variatif dan fleksibel, tersedia banyak aktifitas dan kuis yang bisa disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran.

e. Kekurangan Media *Educaplay*

- 1) Memerlukan koneksi internet stabil
- 2) Tidak semua fitur gratis, beberapa fitur lanjutan hanya tersedia untuk pengguna premium

- 3) Kurang menyediakan visualisasi tingkat lanjut, dibandingkan platform lain seperti Canva atau Genially, educaplay masih kurang dalam hal desain visual yang menarik
- 4) Terbatasnya fitur kolaboratif
- 5) Bahasa antarmuka dominan bahasa Inggris

Menurut pemaparan para ahli, media *Educaplay* merupakan inovasi pembelajaran yang memadukan unsur edukasi dan permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Kelebihan media ini terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan motivasi belajar, memudahkan pemahaman konsep, dan mengembangkan keterampilan kolaborasi dalam memecahkan masalah. Di sisi lain media ini juga memiliki kekurangan, oleh karena itu penerapan media *educaplay* perlu dirancang dengan baik untuk meningkatkan potensi positifnya.

3. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Menurut Yandi (2023) hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar (Somayana, 2020). Sedangkan menurut Artawan (2020) hasil belajar adalah bentuk

akhir dari kegiatan pembelajaran yang sebelumnya telah melalui proses-proses tertentu.

Menurut berbagai pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah melaksanakan serangkaian kegiatan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu.

2) Ranah Kognitif Hasil Belajar menurut Taksonomi Bloom

Menurut Ummah (2019) kognitif merupakan kemampuan intelektual siswa dalam berfikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Taksonomi Bloom menjelaskan bahwa aspek kognitif berisi perilaku yang menekankan pada aspek intelektual. Aspek kognitif di klasifikasikan menjadi enam jenjang proses berfikir, yaitu:

- a. Mengingat (*Remembering*): menyebutkan, menghafal, mengidentifikasi, mencocokkan.
- b. Memahami (*Understanding*): menjelaskan, merangkum, mengklasifikasikan, menerjemahkan.
- c. Menerapkan (*Applying*): menggunakan, menunjukkan, mengimplementasikan, menyelesaikan.
- d. Menganalisis (*Analyzing*): membedakan, mengorganisasi, memeriksa, menguraikan.
- e. Mengevaluasi (*Evaluating*): menilai, mengkritik, membandingkan, memilih.

f. Mencipta (*Creating*): merancang, mengembangkan, membangun, menyusun

3) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Yandi (2023) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang menentukan keberhasilan belajar. Sedangkan menurut Damayanti (2022) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi aspek fisiologis (jasmani) seperti pendengaran, penglihatan, kebugaran anggota tubuh, kondisi kesehatan tubuh, dan psikologis (rohani) seperti kesadaran, perhatian, dan minat (Priyadi et al., 2024).

Sedangkan Faktor eksternal hasil belajar merupakan segala sesuatu yang berasal dari luar diri siswa yang dapat memengaruhi pencapaian hasil belajar. Faktor ini mencakup lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Djonomiarjo, 2018).

Menurut pemaparan para ahli dapat disimpulkan bahwa keberhasilan tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh faktor-faktor internal dan eksterneal. Maka dari itu untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan perlu diperhatikan dalam mengondisikan hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar.

B. Kerangka Berpikir

Dalam pembelajaran IPAS, siswa sering mengalami kendala dalam memahami perbedaan materi khususnya pada materi IPS yang memiliki banyak kemiripan. Masalah ini dipengaruhi oleh minimnya variasi dalam penyampaian materi yang mengakibatkan suasana pembelajaran menjadi monoton sehingga siswa menjadi cepat bosan (Suryaningsih & Dahlan, 2025). Proses pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan secara mandiri. Maka dari itu dibutuhkan model pembelajaran dan media yang sesuai untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Model *Discovery Learning* sebagai pendekatan yang mendorong siswa untuk menemukan dan memahami konsep melalui kegiatan eksploratif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ilyas (2018) melalui model *discovery learning* ini, siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan memiliki kesempatan untuk berpikir kritis dan kreatif. Namun, agar proses tersebut berjalan optimal, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menunjang keterlibatan siswa secara interaktif. Hasil ini sejalan dengan pendapat Isnaini et al., (2023) bahwa penerapan media pembelajaran yang sesuai diperlukan untuk mendorong keterikatan, semangat belajar, dan kemampuan kognitif siswa. *Educaplay* sebagai media digital menyediakan berbagai fitur edukatif seperti kuis, teka-teki, dan permainan yang dapat

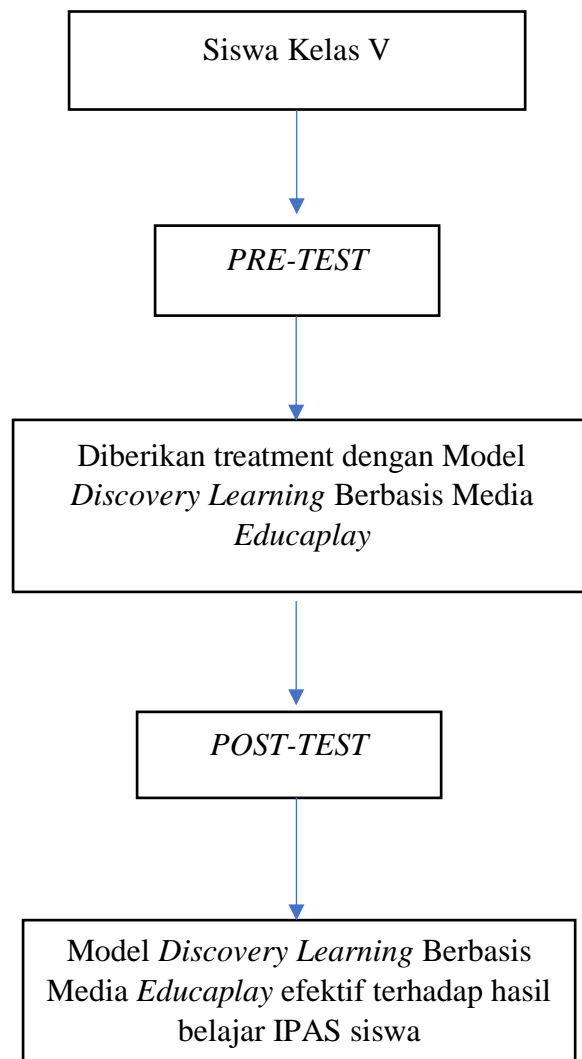
menarik minat siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki lima tahap pelaksanaan yakni stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Penerapan model ini dalam pembelajaran IPAS di dukung dengan integrasi TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) diharapkan mampu mendukung implementasi teknologi secara maksimal sehingga dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar secara maksimal.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Dimong 03 untuk menguji efektivitas penerapan model *Discovery Learning* berbasis media *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yang dijadikan kelas eksperimen. Data di dapatkan dari hasil pretest dan posttest siswa yang dijadikan data acuan penelitian. Materi yang diuji adalah Bab 7 A. Seperti apakah budaya daerahku. Siswa diberika posttest untuk mengukur dampak penerapan model *Discovery Learning* dengan bantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Dimong 03.

Berdasarkan uraian diatas, kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut :

Kerangka berpikir dari penelitian yang akan diteliti adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Digunakan sebagai dasar landasan, maka penulis menggunakan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol atau Hipotesis Nihil (H_0) yaitu:

H_0 : Model *Discovery Learning* Berbasis Media *Educaplay* tidak efektif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V.

2. Hipotesis Kerja atau Hipotesis Alternatif (H_a) yaitu:

H_a : Model *Discovery Learning* Berbasis Media *Educaplay* efektif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V.