

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning (DL)*

Discovery Learning, yang juga dikenal sebagai pembelajaran penemuan, merupakan suatu metode yang mengutamakan keterlibatan aktif siswa dalam memperoleh pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman yang langsung (Yulianti et al., 2021).

Model pembelajaran *discovery learning* yaitu: model pembelajaran dengan karakteristik: peran guru sebagai pembimbing, peserta didik belajar secara aktif sebagai seorang ilmuwan, bahan ajar disajikan dalam bentuk informasi dan peserta didik melakukan kegiatan menghimpun, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis serta membuat Kesimpulan (Setyawati, 2018).

Discovery learning adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang sangat dikenal. Model ini adalah cara untuk memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses yang bersifat intuitif, yang pada akhirnya membawa pada suatu kesimpulan. *Discovery learning* adalah strategi mengajar yang mengharuskan pelajar untuk mengamati, melakukan

eksperimen, atau mengambil tindakan ilmiah untuk menarik kesimpulan dari hasil eksperimennya.

Hasil belajar kognitif dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang dapat menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, salah satu model yang dapat diterapkan adalah *discovery learning* (Nurul Istikomah, Stefanus Christian Relmasira, 2018)

(Wulandari et al., 2020) Menyampaikan penerapan pendidikan nilai harus dievaluasi dari berbagai perspektif, di mana ada empat aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan pendidikan nilai, yaitu:

1. Siswa perlu dilatih dengan metode belajar sambil bekerja agar kemampuan berpikir mereka semakin meningkat.
2. Harus bisa membina karakter anak berdasarkan prinsip-prinsip ke-Indonesiaan (dinamis, percaya diri, berani, bertanggung jawab, mandiri).
3. Pembelajaran harus diberikan tidak hanya ketika jam pelajaran, tetapi juga di luar waktu tersebut.
4. Perlu memberikan contoh yang baik agar siswa termotivasi untuk meniru perilaku yang ditunjukkan.

Aspek-aspek tersebut menjadi pembeda antara pendidikan yang dijalankan oleh manusia dengan yang dikerjakan oleh mesin di era revolusi industri 4.0.

Discovery learning ini adalah untuk menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan keaktifan, minat, serta kesadaran anak dalam belajar. Penyajian materi tidak secara utuh dapat merangsang anak untuk mencari tahu dan mengkonstruksi pemahaman anak terhadap suatu konsep berdasarkan pengalaman belajar (Mauliddiyah, 2021)

Dalam usaha untuk memperbaiki mutu pendidikan, pengajar bisa merancang program pengajaran yang efisien untuk siswa. Contoh dari hal ini adalah cara belajar yang berfokus pada penemuan dengan pendekatan inkuiri. Penemuan dapat diartikan sebagai suatu cara belajar yang berlandaskan pengalaman. Pembelajaran berbasis penemuan juga dapat dimaknai sebagai serangkaian aktivitas belajar yang melibatkan siswa dalam mengumpulkan dan mempelajari informasi secara sistematis, mampu menganalisis masalah dengan cermat, serta menerapkan pengetahuan yang rasional. Dengan demikian, siswa dianggap peka dalam mencari dan menemukan pengetahuan baru, cara menghadapinya, serta memiliki keterampilan untuk membuat perubahan dalam perilaku (Fithriyah et al., 2021). *Discovery learning* memiliki Langkah-langkah yang meliputi:

- a. Memberikan rangsangan kepada peserta didik seperti pertanyaan, atau aktivitas yang membangkitkan rasa ingin tahu
- b. Kemudian mengidentifikasi masalah yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari
- c. Mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah yang diidentifikasi

- d. Data yang diperoleh dikumpulkan kemudian diolah dan dianalisis oleh siswa
- e. Hasil dibuktikan berbagai cara, seperti eksperimen atau penelitian
- f. Setelah pembuktian, peserta didik diminta menarik Kesimpulan dari hasil pengolahan data tersebut.

Seperti pada umumnya semua model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut kelebihan dan kekurangan dari *Discovery Learning*

a. Kelebihan

- 1) Meningkatkan pemahaman siswa
- 2) Mendorong kemandirian
- 3) Meningkatkan minat belajar
- 4) Menghasilkan pembelajaran yang relevan

b. Kekurangan

- 1) Membutuhkan waktu lama
- 2) Membutuhkan persiapan yang matang
- 3) Membutuhkan pengelolaan kelas yang baik
- 4) Kurang efektif bagi siswa yang belum memiliki dasar pengetahuan yang kuat

Jadi dapat diambil kesimpulan, *Discovery Learning* (DL) merupakan metode pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk melakukan pengamatan, percobaan, dan aktivitas ilmiah, sehingga

mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembentukan pengetahuan dasar. Metode ini bertujuan untuk memicu otak anak agar ingin menggali pemahaman konsep belajar.

2. Media Digital

Pada era digital ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang makin pesat. Kenyataannya dalam kehidupan manusia di era digital ini tidak akan lepas dengan teknologi. Pendidikan telah mengalami kemajuan yang sangat cepat, beralih dari metode pengajaran klasik yang langsung oleh guru menjadi pembelajaran yang melibatkan gadget. Ternyata, penggunaan gadget oleh anak-anak di usia sekolah dapat meningkatkan hasil belajar mereka, khususnya di tingkat taman kanak-kanak (Anam et al., 2021).

Media digital adalah konten digital yang dapat dikirim melalui internet atau jaringan komputer. Ini bisa termasuk teks, audio, video, dan grafik. Artinya berita dari jaringan TV, koran, majalah, dll yang disajikan di situs atau blog. Media digital meliputi bentuk konten media yang menggabungkan dan menintegrasikan data dalam bentuk suara, teks dan gambar dari semuanya disimpan dalam format digital dan distribusikan memalui lingkungan atau jaringan digital (Sofyan & Toriq, 2018)

Pembelajaran digital juga disebut sebagai Multimedia Learning, yang mengacu pada penggunaan berbagai media dalam proses pembelajaran. Multimedia yang dimaksud yakni meliputi teks, grafis, animasi, audio, dan video yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu

media pembelajaran digital yang merujuk pada segala bentuk peralatan fisik komunikasi, termasuk perangkat lunak dan perangkat keras yang diciptakan, dikembangkan, digunakan, dan dikelola untuk mendukung efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Solikhah & Nurlina, 2024).

Kemampuan berpikir kritis dapat dicapai dengan memilih media yang tepat. Media yang dimaksud adalah alat pembelajaran yang bersifat interaktif karena cocok dengan sifat siswa yang tumbuh di era digital. Para pengajar juga menyampaikan keuntungan dari penggunaan media digital, serta faktor-faktor yang mendasari signifikansi media digital dalam proses pendidikan (Jannah & Atmojo, 2022)

3. *Educaplay*

Educaplay merupakan salah satu platform yang menyajikan media pengajaran yang interaktif dan menarik melalui berbagai fitur yang tersedia, diantaranya adalah fitur Froggy Jumps, Unscramble Letters Game, Words Game, Puzzle, Abc Game, Memory Game, Quis, Matching Column Game, Riddle, Video Quiz, Dialogue Game, dan lain sebagainya (Batitusta & Hardinata, 2024).

Mata Pelajaran IPAS pada tingkat sekolah dasar membutuhkan metode yang menarik dan relevan, supaya siswa dapat memahami dan mengimplementasikan konsep-konsep yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan Game Based Learning *EducaPlay*, diharapkan siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan akademis, tetapi

juga dapat meningkatkan partisipasi, keterampilan berpikir kritis, serta kerjasama dalam pembelajaran IPAS.

Educaplay merupakan sebuah platform daring yang menyediakan banyak permainan edukatif interaktif bagi pengajar dan siswa untuk memperkuat pembelajaran mereka. Platform ini memberikan beragam alat atau perangkat untuk para guru agar dapat menciptakan permainan edukasi yang menarik dan bermanfaat untuk mendukung proses belajar siswa. Contoh permainan edukatif yang dapat dibuat di *Educaplay* meliputi kuis, teka-teki silang, permainan katak melompat, menjawab pertanyaan dengan gambar, dan masih banyak pilihan lainnya (Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020)

Educaplay memiliki Sembilan belas *template* sebagai alternatif untuk membuat game yang digunakan dalam pembelajaran *template* ini antara lain sebagai berikut:



Gambar 2.1 Tampilan Educaplay



Gambar 2.2 Tampilan Educaplay

a. Cara mengakses *Educaplay*

Ada beberapa cara mengakses aplikasi web *Educaplay* yaitu :

- 1 Kita bisa mencari link *Educaplay* dengan cara mencari di google masing-masing, selanjutnya mengakses dengan cara membuat akun kemudian klik start untuk memulai mengakses masuk ke dalam aplikasi *Educaplay*
- 2 Cari permainan yang menurut seru dan tidak membosankan
- 3 Kreasikan Permainan gunakan fitur-fitur *Educaplay* untuk membuat permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan materi pelajaran.
- 4 Bagikan Permainan simpan dan bagikan permainan yang telah dibuat melalui pilihan di aplikasi yaitu start *game*

- 5 Jika permainan telah selesai kita bisa melihat skornya di akhir permainan

b. Kelebihan dan kekurangan dari media *educaplay*

- 1 Bersifat fleksibel dan mudah diakses
- 2 Memiliki tampilan yang menarik, sehingga dapat menarik minat belajar siswa
- 3 Tidak hanya ditampilkan di layar LCD, namun permainan juga bisa dibagikan melalui link atau kode akses yang dapat diakses oleh siswa lain

Kekurangan dari media *Educaplay*

- 1 Media ini hanya dapat dilihat karena merupakan media visual
- 2 Memiliki keterbatasan bila mengaksesnya secara gratis
- 3 Memerlukan akses internet
- 4 Permainan ini berbayar untuk bisa mengakses semua permainan
- 5 *Font size* tidak dapat dirubah

4. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah hasil yang dicapai siswa secara akademik melalui tes, tugas, dan tanya jawab aktif yang menunjang perolehan hasil belajar tersebut.

Dalam lingkungan akademis, sering kali diyakini bahwa keberhasilan pendidikan bukan hanya diukur dari nilai siswa di sertifikat atau diploma, melainkan indikator keberhasilan dalam aspek kognitif bisa dinilai berdasarkan pencapaian belajar yang diperoleh seseorang. Hasil belajar berkaitan dengan transformasi yang terjadi pada peserta didik. Jenis-jenis perubahan yang muncul akibat proses belajar meliputi perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku, serta keterampilan dan kemampuan. Transformasi yang dimaksud dalam konteks pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil dari proses pembelajaran. Perubahan yang berhubungan dengan pembelajaran memiliki sifat yang relatif tetap dan dapat berkembang (Nursalma & Pujiastuti, 2023)

Keberhasilan siswa dalam pendidikan dipengaruhi oleh motivasi yang dimiliki. Siswa yang memiliki semangat belajar tinggi biasanya memperlihatkan kinerja akademik yang unggul, sementara siswa dengan semangat belajar rendah sering kali memperoleh hasil yang tidak memuaskan. Tingkat dorongan ini bisa memengaruhi seberapa besar usaha dan energi yang dikeluarkan seseorang dalam setiap kegiatan, dan tentu saja, semangat ini berpengaruh pada hasil yang diperoleh (Yogi Fernando et al., 2024).

Faktor factor yang memengaruhi hasil belajar :

- a) Memiliki pengajar yang berkompeten
- b) Ranah Emosi (Afektif), mencakup penerimaan, respons, penghargaan (sikap menghargai), penghayatan (pendalaman), dan karakteristik (penghayatan yang mendalam).
- c) Ranah Pemikiran (Kognitif), mencakup observasi, ingatan, pemahaman, penggunaan, analisis (pemeriksaan dan pemisahan secara rinci), dan sintesis (membangun panduan baru yang utuh).
- d) Ranah Aksi (Psikomotor), mencakup kemampuan bergerak dan bertindak, serta keterampilan dalam ekspresi verbal dan nonverbal.

Jadi dapat disimpulkan hasil belajar itu prestasi yang dicapai siswa secara akademis, bentuk hasil belajar itu meliputi keberhasilan Pendidikan. Adanya hasil belajar karena siswa memiliki motivasi belajar tinggi, Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan usaha atau semangat seseorang untuk beraktivitas.

B. Penelitian yang Relevan

Sejalan dengan bahasan yang diteliti, berikut adalah daftar kajian penelitian yang selaras dengan penelitian ini, sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh (Hendrizar et al., 2021) dalam jurnal Pendidikan anak usia dini dengan judul “Efektifitas *Model Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar siswa pada pembelajaran Tematik Terpadu”. Dalam studi penelitiannya, peneliti ingin menemukan dampak model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa. Peneliti menerapkan *nonequivalent control group design* dengan subjek penelitian berjumlah 60 siswa (30 siswa kelas eksperimen) dan (30 siswa kelas kontrol). Temuan peneliti menunjukkan bahwa menerapkan model pembelajaran *Discovery learning* berhasil mempengaruhi hasil belajar siswa dengan bukti hasil uji hipotesis di kelas eksperimen mendapatkan 79,6% dan di kelas kontrol mendapatkan 73,2%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* mempengaruhi hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Prilliza et al., 2020) dalam jurnal Pendidikan dengan judul “Efektivitas Penerapan Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA”. Dalam studinya, peneliti berusaha menunjukkan dampak penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa. Peneliti menerapkan desain Control Group Design dengan melibatkan 8 kelas (225 siswa). Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* lebih efektif karena fokusnya pada peserta didik daripada guru. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menggali sendiri pengetahuan

mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih berarti. Selama kegiatan pembelajaran, peserta didik menjadi lebih aktif. Model pembelajaran *Discovery Learning* dapat memfasilitasi peserta didik dalam menemukan materi yang sedang dipelajari.

Penelitian yang dilakukan oleh (Agustin & Adi Winanto, 2023) dalam jurnal Pendidikan tersebut dengan judul Efektivitas Model *Discovery Learning* dan Problem Based Learning dalam Rangka Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Mapel IPAS Kelas IV SD. Dalam penelitiannya ingin menunjukkan keefektifan model *Discovery Learning* dengan menerapkan desain kelompok kontrol non setara menggunakan instrumen tes berbentuk uraian. Soal uraian tersebut digunakan untuk mengevaluasi kemampuan literasi numerasi para siswa. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator kemampuan literasi numerasi, materi dan konteks pelajaran IPAS serta tingkat kognitif sesuai dengan AKM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* sangat efektif dalam mendukung pembelajaran mapel IPAS Kelas IV SD.

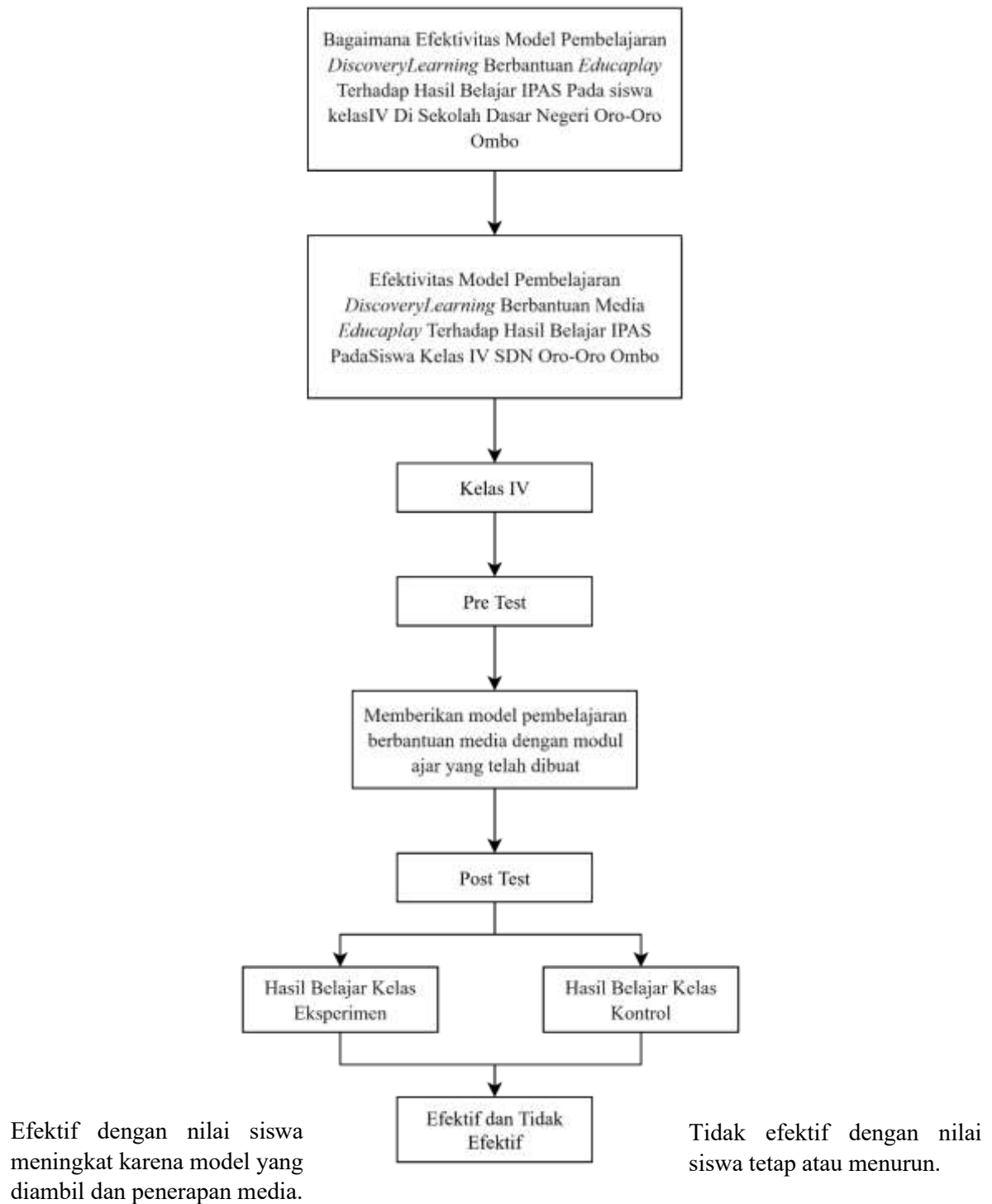
Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Anggraini, 2023) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa. Sampel pada penelitian ini berjumlah 30 siswa. Hasil hipotesis maka diperoleh nilai signifikan (*2-tailed*) sebesar 0,000 karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,025, maka H_0 ditolak itu artinya H_a diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas model pembelajaran *discovery learning* dalam hasil belajar siswa.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Syarmadana¹, Nur Aisyah², 2024) Dalam jurnal Pendidikan ini peneliti menemukan keberhasilan penggunaan media *Educaplay*. Peneliti menemukan hasil observasi aktivitas keterampilan guru dalam penggunaan media *educaplay* pada siklus I pada pertemuan pertama, diperoleh persentase 80,5% dengan kategori baik. Selanjutnya, terdapat peningkatan pada siklus I pertemuan kedua dengan persentase 83,9% yang tetap dalam kategori baik. Pada siklus II pertemuan pertama, persentase mencapai 97,2% dengan kategori sangat baik, dan meningkat lagi pada siklus II pertemuan kedua dengan persentase 100% yang juga termasuk kategori sangat baik. Penggunaan media *educaplay* dalam pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga minat belajar siswa meningkat. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar dan sangat antusias. Dengan media *educaplay* pada pelajaran IPAS, siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi, terlibat langsung dalam permainan dan kuis yang mengasyikkan dan menegangkan. Hal ini secara langsung merangsang minat belajar siswa, meningkatkan motivasi, serta membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Para siswa juga lebih bersemangat dalam bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan atau kuis, sehingga interaksi sosial antar siswa pun semakin terjalin.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Putri et al., 2024) dalam Seminar Nasional Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA) peneliti menggunakan pendekatan *Quasi Eksperimen* dengan populasi berjumlah 57 siswa. Hasil

penelitian ini menunjukkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis media *Educaplay* mempengaruhi hasil belajar siswa, hal dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata, siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 80,89 dan kelas control memperoleh nilai rata-rata 68,79. Hasil tersebut didukung oleh hasil hipotesis yaitu Zhitung sebesar -4,389, dengan nilai Asymp. Sig (2-tailed) = 0,000

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.3 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teoritik dan kerangka berpikir dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut.

- 1 Terdapat pengaruh *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS SD
- 2 Terdapat pengaruh *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS SD
- 3 Terdapat pengaruh *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay* secara Bersama terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS SD