

Efektivitas Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Resty Dewi Anggraini ✉, Universitas PGRI Madiun

Sri Lestari, Universitas PGRI Madiun

Mochamad Soeprijadi Djoko Laksana, Universitas PGRI Madiun

✉ restydanggraini@gmail.com

Abstract: This study aims to determine the effectiveness of the use of the discovery learning model assisted by educaplay media on the learning outcomes of fifth grade elementary school students. This type of research is quantitative experiment. The method used by the researcher is one group pretest posttest design which only involves the experimental class without a control class. The population is 18 students from SDN Dimong 03, Kec. Madiun. The sampling technique with saturated samples is to utilize all samples because the number of samples is less than 30 students. The instrument used is the provision of pretest and posttest questions. The treatment technique uses the discovery learning model assisted by educaplay media by providing quizzes that act as evaluation materials for the accuracy of information obtained by students through the discovery learning model. The technique used for data processing is to conduct a normality test then continued with a t-test. The results of the t-test obtained a result of $0.000 < 0.05$, so H_a is accepted and rejected with the conclusion that there is an effectiveness of the Discovery Learning model based on Educaplay media on the learning outcomes of fifth grade elementary school students.

Keywords: *Discovery Learning, Educaplay, Learning Outcomes*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Metode yang digunakan peneliti adalah *one group pretest posttest design* yang hanya melibatkan kelas eksperimen tanpa kelas kontrol. Jumlah populasi sebanyak 18 orang siswa yang berasal dari SDN Dimong 03, Kec. Madiun. Teknik pengambilan sampel dengan sampel jenuh yakni memanfaatkan seluruh sampel karena jumlah sampel kurang dari 30 siswa. Instrumen yang digunakan adalah pemberian soal *pretest* dan *posttest*. Teknik perlakuan dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *educaplay* dengan pemberian kuis yang berperan sebagai bahan evaluasi ketepatan informasi yang diperoleh siswa melalui model *discovery learning*. Teknik yang digunakan untuk pengolahan data adalah dengan melakukan uji normalitas kemudian dilanjutkan uji-t. Hasil dari uji-t didapatkan hasil $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak dengan kesimpulan terdapat keefektivan model *Discovery Learning* berbasis media *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata kunci: *Discovery Learning, Educaplay, Hasil Belajar*



PENDAHULUAN

Pendidikan Dalam merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat, maka dibutuhkan kemampuan guru dalam menguasai suatu model pembelajaran yang akan diterapkan, karena akan membantu proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar dari siswa. Nilai sebagai hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran (Nahdliyin & Mahmudah, 2023). Dalam memilih model pembelajaran, guru harus memilih model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Model dan media pembelajaran yang menyenangkan serta menarik perhatian siswa sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Rahmayani, 2019).

Kurikulum Merdeka merupakan inovasi dalam sistem pendidikan Indonesia yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi, penguatan karakter, dan pengembangan kompetensi peserta didik melalui Profil Pelajar Pancasila (Priyadi et al., 2024). Dalam implementasinya, guru dituntut tidak hanya menguasai materi, tetapi juga memiliki kemampuan pedagogis yang fleksibel dan mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut Koehler et al (2015) Salah satu pendekatan yang dapat mendukung hal ini adalah kerangka TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*), yang menggabungkan pengetahuan tentang teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran secara terpadu.

Salah satu model pembelajaran yang sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka adalah *Discovery Learning*. *Discovery Learning* model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam menemukan konsep melalui proses eksplorasi, observasi, dan analisis (Sundari & Fauziati, 2021). Demikian pula menurut (Sulfemi, 2019) Model ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membangun pemahamannya sendiri, yang sangat relevan dengan semangat pembelajaran yang kontekstual dan berpusat pada siswa. *Discovery Learning* juga memungkinkan siswa terlibat langsung dengan materi melalui pengalaman belajar yang bermakna. Menurut penelitian yang dilaksanakan oleh Isnaini et al (2023) penerapan media pembelajaran digital sangat diperlukan karena terbukti efektif dalam meningkatkan standar pendidikan.

Di era digital, penerapan *Discovery Learning* akan lebih optimal apabila didukung dengan media pembelajaran yang interaktif dan menarik (Adi, 2024). Menurut Surachmi & Sison (2021) salah satu media yang dapat digunakan adalah *Educaplay*, sebuah *platform* pembelajaran digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif berbasis audio-visual. Fitur-fitur seperti *Quiz*, *Puzzle*, *Matching Game*, dan *Video Quiz* dapat dimanfaatkan untuk mendukung tahapan-tahapan *Discovery Learning*, mulai dari stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, hingga penyimpulan. Dengan memadukan TPACK, *Discovery Learning*, dan media digital seperti *Educaplay*, pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti menduga ada suatu kaitan antara model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media *Educaplay* dengan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dari situ peneliti tertarik untuk meneliti Efektivitas model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini didukung oleh beberapa dari penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Rini, (2024) dengan rumus uji t yang hasilnya diperoleh bahwa media *Educaplay* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar dibuktikan dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Juga oleh Agdiyah & Mustopa (2024) penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran matematika menunjukkan peningkatan yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar peserta didik dari *pre-test* ke *post-test*. Pada tahap *pre-test*, hanya 9 peserta didik atau 60% yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 67, sementara di

tahap *post-test*, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 13 peserta didik (86,67%) dengan nilai rata-rata yang juga naik menjadi 84.

Merujuk pada permasalahan yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar Efektivitas model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian Pre-Eksperimen. Metode yang digunakan adalah tipe *one-group pretest-posttest design* jenis penelitian ini tidak melibatkan kelas kontrol. Sebelum pemberian perlakuan siswa diberikan soal *pre-test* barulah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen sesudah itu untuk mengetahui efektivitas *treatment/* perlakuan yang diberikan sesudahnya diberikan soal *post-test*.

Pengumpulan data digunakan untuk menguji variabel dilaksanakan 2x pertemuan pada kelas eksperimen.

TABEL 1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen	O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 = Nilai *pre-test* kelompok eksperimen

O_2 = Nilai *post-test* kelompok eksperimen

X = *Treatment*

Pada tabel rancangan penelitian dijelaskan bahwa pada kelas eksperimen sebelum dilakukan perlakuan siswa diberikan soal *pretest*. Cara seperti ini dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan, setelah dilakukan *pretest* baru diberikan perlakuan dengan menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan edia *Educaplay*. Setelah diberikan perlakuan barulah diberikan soal *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan.

Tahapan yang dilakukan saat pembelajaran dengan *Discovery Learning* diantaranya adalah guru memberikan stimulasi dengan memberikan beberapa pertanyaan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa, tahap selanjutnya siswa dibimbing untuk mengidentifikasi sejarah warisan budaya secara berkelompok, setelahnya dilakukan pengumpulan data oleh siswa terkait materi yang sudah ditemukan, setelah mengumpulkan data guru membimbing siswa untuk mengolah data dengan menukarkan informasi yang diperoleh dengan kelompok lain, setelah itu dilakukan pembuktian apakah informasi yang didapatkan adalah informasi yang benar dengan cara mengerjakan kuis di *Educaplay*, setelah itu guru menarik kesimpulan terkait materi yang diperoleh siswa.

Jumlah populasi sebanyak 18 siswa yang berasal dari SDN Dimong 03, Kec/Kab. Madiun. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu dengan sampel jenuh karena populasi kurang dari 30 orang siswa.

Dalam pengumpulan data teknik yang digunakan adalah dengan pemberian soal tes. Alat yang digunakan berupa soal test berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 butir soal. Sebelum diberikan pada kelas penelitian, soal tersebut diuji kevalidannya oleh dosen ahli dan guru SDN Dimong 3. Setelah dinyatakan valid, soal diuji reliabilitasnya agar layak digunakan untuk penelitian. Diperoleh koefisien dari reliabilitas sebesar 0,702 dan 0,809 yang menyatakan bahwa reliabilitas soal tersebut tinggi dan siap digunakan untuk penelitian.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif data dan uji prasyarat. Teknik analisis deskriptif data untuk menganalisis rata-rata, median, modus, SD, dan lainnya pada kelas eksperimen. Sedangkan uji prasyarat meliputi 1) Uji Normalitas, 2) Uji Hipotesis. Uji pra syarat dilakukan dengan aplikasi SPSS 25.

HASIL PENELITIAN

Data yang diperoleh yaitu hasil dari tes hasil belajar IPAS siswa kelas eksperimen yakni kelas V SDN Dimong 03. Data tersebut diperoleh dengan melaksanakan pretest sebelum mendapatkan perlakuan dan memberikan soal *posttest* setelah perlakuan.

TABEL 2 Deskriptive Nilai

	Pretest	Posttest
Jumlah siswa	18	18
Rata-rata	73	90
Median	75	90
Modus	75	95
Standar deviasi	7,885	5,688
Nilai terendah	55	80
Nilai tertinggi	85	100
Jumlah	1315	1620

Tabel tersebut menunjukkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sebelum dan setelah menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *educaplay*. *Posttest* menunjukkan rata-rata nilai yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS lebih baik saat menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *educaplay* dibandingkan menggunakan model dan media konvensional yang tidak interaktif.

Kemudian dilakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *educaplay* efektif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. sebelum dilakukan uji hipotesis perlu dilakukan uji normalitas

TABEL 3 Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	0,209	18	0,037	0,923	18	0,146
posttest	0,199	18	0,057	0,915	18	0,106

Uji normalitas ini menggunakan pengambilan keputusan yang didasarkan pada signifikan suatu data harus $> 0,05$. Sehingga apabila dilihat dari tabel 3 diperoleh hasil dari uji normalitasnya yaitu nilai *pretest* 0,146 dan nilai *posttest* 0,106. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji normalitas yang ada pada nilai *pretest* dan *posttest* tersebut normal.

Selanjutnya data telah dinyatakan berdistribusi normal maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. pada uji t ini disajikan data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen berikut:

TABEL 4 Uji hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-16,944	4,582	1,080	-19,223	-14,666	-15,689	18	0,000

Dilihat dari tabel di atas maka kriteria dalam penerimaan atau penolakan hipotesis menunjukkan bahwa diperoleh Sig(2-tailed) $0,000 < 0,05$. Sehingga bisa ditarik kesimpulan yaitu model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* efektif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Data penelitian yang didapatkan adalah nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas V yang mengalami peningkatan setelah perlakuan dengan model *discovery learning* berbantuan media *educaplay*. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryaningsih & Dahlan, (2025) bahwa media interaktif *educaplay* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadilah et al., (2025) bahwasanya media *educaplay* dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa pada mata pelajaran IPAS ditandai dengan peningkatan presentase bernalar kritis. Dalam proses ini media yang digunakan dapat meningkatkan minat siswa sehingga mempengaruhi hasil belajarnya menjadi lebih baik.

Model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan media *educaplay* menjadi wadah sekaligus tempat siswa untuk mengasah kemampuan berpikir cepat dan tepat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti lebih efektif daripada penggunaan model dan media konvensional yang tidak interaktif, sehingga siswa kurang memiliki kesan terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Tentu hal ini berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa yang menjadi acuan keberhasilan program pembelajaran.

Pada hasil perhitungan uji independen t-test dengan hasil $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak dengan kesimpulan terdapat keefektifan model *Discovery Learning* berbasis media *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD.

Seperti yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan media *educaplay* berdampak positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Model *discovery learning* efektif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut Gulo (2022) juga berpendapat bahwa model *discovery learning* memiliki peran penting dalam peningkatan nilai hasil pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat Rahmayani (2019) melalui model *discovery learning* menjadikan siswa lebih aktif, berpikir kritis serta menumbuhkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Menurut pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *educaplay* memiliki pengaruh positif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Proses pembelajaran menggunakan model dan media ini efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Hasil yang didapatkan pada penelitian serta penjabaran pembahasan yang sudah dilaksanakan dengan dasar rumusan masalah yang sudah ada, penelitian yang berjudul "Efektivitas Model *Discovery Learning* berbantuan Media *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa model dan media tersebut membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Hasil dari penggunaan uji-t menunjukkan peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen. Hasil dari uji-t didapatkan hasil $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak dengan kesimpulan terdapat keefektifan model *Discovery Learning* berbasis media *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD.

Saran yang diberikan peneliti untuk peneliti lainnya, Penelitian ini diharapkan bisa menjadi inspirasi untuk peneliti yang lainnya. Peneliti sadar bahwasanya penelitian yang dilakukan ini masih kurang sempurna, sehingga perlu adanya penelitian yang selanjutnya untuk mendapatkan hasil penelitian yang sempurna. Peneliti lain bisa menerapkan penelitian yang sejenis namun di tempat yang lain dengan sampel dan juga

waktu yang berbeda dengan penelitian ini, diharapkan mampu untuk bisa menjadikan penelitian yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adi, D. P. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 19(2), 151–157. <https://doi.org/10.21831/jep.v19i2.52350>
2. Agdiyah, A. F., & Mustopa, S. (2024). Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. 2(6).
3. Fadilah, A. S., Irawan, D., Kristianto, A., & Purwokerto, U. M. (2025). MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS EDUCAPLAY PADA PELAJARAN IPAS DALAM PENINGKATAN. 6, 29–35.
4. Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>
5. Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
6. Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2015). ¿Qué son los Saberes Tecnológicos y Pedagógicos del Contenido (TPACK)? *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 6(10), 9–23. <https://doi.org/10.60020/1853-6530.v6.n10.11552>
7. Nahdliyin, C., & Mahmudah, U. (2023). TPACK-Based Learning for Enhancing Learning Outcomes in the Natural and Social Sciences Subject at MI Salafiyah Jenggot 01 Pekalongan. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(3), 340–347. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i3.82369>
8. Nurhayati, H., & Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
9. Priyadi, M. S., Rachmatia, M., Al Hadi, I. A., & Suhariyanti, M. (2024). Kendala Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Griya Cendikia*, 9(1), 114–121. <https://doi.org/10.47637/griyacendikia.v9i1.1094>
10. Rahmayani, A. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 4(1), 59. <https://doi.org/10.26740/jp.v4n1.p59-62>
11. Rini, D. S. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V MADRASYAH IBTIDAIYAH MUHAMADIAH (MIM) TANJUNG INTEN PURBOLINGGO LAMPUNG TIMUR. In *Ayan* (Vol. 15, Issue 1).
12. Sulfemi, W. B. (2019). Penerapan model pembelajaran discovery learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan. ... *Pancasila Dan Kewarganegaraan*. <http://www.jurnal.stkipppgritlungagung.ac.id/index.php/rontal/article/view/1021>
13. Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 128–136. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1206>
14. Surachmi, S., & Sison, K. J. S. (2021). Educaplay as Teaching Media inn Virtual Classes. *The 3rd Bogor English Student and Teacher (BEST) CONFERENCE*, 1–6.
15. Suryaningsih, R., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. 8.