PROSIDING SEMINAR NASIONAL
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
IKIP PGRI Bojonegoro

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA EDUCAPLAY TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA

Nauval Nino Nandinata[1], Ali Mujahidin[2], Taufiq Hidayat[3]
[1]IKIP PGRI Bojonegoro. Email: nauvalnino02@gmail.com

Abstract
This research is motivated by the low learning achievement of class X students in Economics subjects at SMA Muhammadiyah Randublatung which is caused by the learning process that is still centered on the teacher so that students are less active in learning activities. This study aims to determine the effect of the Discovery Learning learning model assisted by Educaplay media on the learning achievement of class X students at SMA Muhammadiyah Randublatung. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental design involving class X-1 as the control class and class X-2 as the experimental class. Data collection techniques are carried out through pretests and posttests using test instruments. Data analysis is carried out using normality tests, homogeneity tests, and independent t-tests. The results of the study indicate that there is a significant effect of the Discovery Learning learning model assisted by Educaplay media on student learning achievement. This is evidenced by the results of the Independent Sample t-test which obtained a t-value of 44.039 greater than t-table of 1.996 and a significance value of 0.001 <0.05 so that H0 is rejected and Ha is accepted. In addition, the average score of students in the experimental class is higher than the control class after being given treatment. Thus, the Discovery Learning learning model assisted by Educaplay media can be used as an effective learning alternative to improve student learning achievement in Economics subjects.

Keywords: Discovery Learning, Educaplay, Learning Achievement, Economic Learning.

Abstrak
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah Randublatung yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media Educaplay terhadap prestasi belajar siswa kelas X di SMA Muhammadiyah Randublatung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi experiment yang melibatkan kelas X-1 sebagai kelas kontrol dan kelas X-2 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest menggunakan instrumen tes. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t independent. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media Educaplay terhadap prestasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji Independent Sample t-test yang memperoleh nilai thitung sebesar 44,039 lebih besar dari ttabel sebesar 1,996 serta nilai signifikansi 0,001 < 0,05 sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Selain itu, nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media Educaplay dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Kata kunci: Pembelajaran Penemuan, Educaplay, Prestasi Belajar, Pembelajaran Ekonomi.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sistematis untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa dapat secara aktif memaksimalkan potensi diri mereka dan memperoleh kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum, dan keterampilan yang diperlukan.(Sanga dan Wangdra, 2023), menyatakan Namun, menurut (Mutia et al., 2022), Pendidikan adalah sistem, dan aktivitasnya terdiri dari beberapa komponen, seperti pendidik, siswa, tujuan pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan.

Semua komponen ini saling menentukan dan berhubungan satu sama lain. Setiap bagian melakukan tugasnya sendiri untuk mencapai tujuan pendidikan. Untuk menghasilkan kualitas yang berkelanjutan, pendidikan adalah proses yang berkelanjutan dan tak penah berakhir. Pendidikan sangat penting untuk menghasilkan generasi muda yang berkualitas. Teknologi diperlukan dalam pendidikan untuk membantu siswa berhasil. Ada banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, seperti metode, media, dan hasil belajar. Media interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang mirip dengan situasi nyata di lingkungan sekitar siswa, yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran (Swasti et al., 2022).

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar agar lebih menarik dan efisien. Dalam pelaksanaannya, guru perlu memanfaatkan berbagai strategi serta media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kesiapan guru dalam menerapkan inovasi pembelajaran menjadi faktor penting karena dapat membantu meningkatkan mutu pengajaran dan hasil belajar siswa.

Salah satu model yang dapat digunakan ialah Discovery Learning, yaitu pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam menemukan serta memahami materi secara mandiri (Widiana, 2024). Selain penggunaan model pembelajaran, pemanfaatan media digital juga diperlukan untuk mendukung kegiatan belajar. Educaplay merupakan media berbasis web yang menyediakan berbagai permainan edukatif interaktif sehingga dapat digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Winatha & Mulbasari (2025), platform ini dirancang untuk membantu pelaksanaan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Menurut Syakir, Rohman dan Mujahidin (2025), model discovery learning merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa memperoleh pengetahuan secara aktif, kreatif, dan efektif melalui proses penemuan.

Pada mata pelajaran Ekonomi, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga siswa cenderung merasa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SMA Muhammadiyah Randublatung, diketahui bahwa motivasi belajar siswa masih rendah, konsentrasi belajar kurang optimal, serta partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran masih minim yang berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa. Kondisi tersebut disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif dan belum melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model Discovery Learning berbantuan Educaplay sebagai alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penerapan model dan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Discovery Learning berbantuan media Educaplay terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA Muhammadiyah Randublatung. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran

yang inovatif, interaktif, dan efektif sehingga mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen untuk mengetahui pengaruh penerapan model Discovery Learning berbantuan media Educaplay terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA Muhammadiyah Randublatung. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diterapkan model Discovery Learning dengan bantuan media Educaplay, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Randublatung pada semester genap tahun pelajaran 2026/2027 dengan subjek penelitian siswa kelas X. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Selain itu, siswa terlihat kurang memperhatikan materi, sering berbicara dengan teman selama pembelajaran berlangsung, serta memiliki motivasi belajar yang rendah pada mata pelajaran Ekonomi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas X SMA Muhammadiyah Randublatung yang berjumlah 167 siswa dan terbagi dalam lima kelas. Sampel penelitian terdiri dari kelas X-1 sebagai kelas kontrol dan kelas X-2 sebagai kelas eksperimen yang dipilih menggunakan teknik cluster sampling. Teknik tersebut digunakan karena pengambilan sampel dilakukan berdasarkan kelompok kelas yang telah terbentuk tanpa adanya pengacakan individu. Pemilihan kedua kelas didasarkan pada hasil observasi serta rekomendasi guru mata pelajaran Ekonomi yang menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki karakteristik, tingkat keaktifan belajar, dan kondisi pembelajaran yang relatif serupa.

Sumber data dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil post-test siswa, sedangkan data sekunder berasal dari dokumentasi sekolah, data peserta didik, serta perangkat pembelajaran yang digunakan selama penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui kondisi serta aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Tes diberikan untuk mengukur prestasi belajar siswa setelah penerapan perlakuan pembelajaran menggunakan instrumen berupa 20 soal pilihan ganda. Selain itu, dokumentasi dimanfaatkan untuk mendukung dan melengkapi data yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang disusun sesuai materi pembelajaran Ekonomi. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan penggunaannya. Selain itu, dilakukan pula uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda guna mengetahui kualitas setiap butir soal yang digunakan. Pengukuran prestasi belajar pada penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif siswa.

Data penelitian dianalisis dengan bantuan program SPSS. Analisis yang digunakan meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat penelitian. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah uji prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-test untuk mengetahui pengaruh model

Discovery Learning berbantuan media Educaplay terhadap prestasi belajar siswa. Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *educaplay* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA Muhammadiyah Randublatung. Data hasil belajar diperoleh melalui pelaksanaan pretest dan posttest pada kedua kelas.

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang relatif kecil. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas berada pada tingkat yang hampir sama sebelum diberikan perlakuan. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 1. Statistik Deskriptif

Data	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Kontrol	34	30	65	50,00	9,211	84,848
Posttest Kontrol	34	65	95	79,71	8,066	65,062
Pretest Eksperimen	34	35	70	54,56	8,291	68,739
Posttest Eksperimen	34	80	100	90,15	5,147	26,493

Sumber: Peneliti, 2026

Berdasarkan hasil statistik deskriptif pada Gambar 1, diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 50,00, sedangkan kelas eksperimen sebesar 54,56. Setelah pembelajaran berlangsung, rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol meningkat menjadi 79,71, sementara kelas eksperimen mencapai 8890,15. Selain itu, nilai maksimum kelas eksperimen mencapai 100, sedangkan kelas kontrol sebesar 95. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Sebelum uji hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji melalui uji prasyarat analisis. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Nilai signifikansi pretest kontrol sebesar 0,118, posttest kontrol sebesar 0,182, pretest eksperimen sebesar 0,194, dan posttest eksperimen sebesar 0,218. Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji parametrik. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Independent Sample t-Test

Data	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Keterangan
Pretest	-0,177	64	0,860	-0,303	Tidak signifikan
Posttest	-11,891	64	< 0,001	-19,242	Signifikan

Sumber: Peneliti, 2026

Berdasarkan hasil uji Independent Samples t-test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar < 0,001 atau lebih kecil dari 0,05. Selain itu, hasil uji homogenitas pada Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,269 yang berarti data memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media Educaplay berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Permainan edukatif, dengan Educaplay sebagai salah satu platform unggulan, telah membawa perubahan signifikan dalam pendekatan pembelajaran pada era digital saat ini (Saiful Anwar, 2025). Pendekatan ini tidak lagi terbatas pada metode pembelajaran konvensional, melainkan memadukan pemanfaatan teknologi, prinsip psikologi bermain, serta sasaran pendidikan ke dalam suatu kerangka pembelajaran yang terpadu dan saling mendukung. Educaplay menyediakan beragam permainan edukatif, termasuk teka-teki silang, kuis, permainan katak lompat, latihan menjawab pertanyaan dengan media visual, dan berbagai jenis permainan lainnya, (Iwing Ade Miranda, Ribut Prastiwi Sriwijayanti, 2025). Penelitian dilakukan oleh Winni Pawaitra Winatha dkk. (2025) Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media Educaplay berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,018. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan media Educaplay dan pendekatan kuantitatif eksperimen.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media Educaplay terbukti mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan efektif sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA Muhammadiyah Randublatung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media Educaplay terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA Muhammadiyah Randublatung. Hal tersebut ditunjukkan oleh rata-rata nilai post-test kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test memperoleh nilai signifikansi sebesar < 0,001 atau lebih kecil dari 0,05 yang menunjukkan adanya perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara kedua kelas.

Penerapan model Discovery Learning mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menemukan konsep pembelajaran melalui kegiatan diskusi, pengumpulan data, pengolahan informasi, dan penarikan kesimpulan. Penggunaan media Educaplay juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Ekonomi. Dengan demikian, model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media Educaplay dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan prestasi belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Cahyaningsih, E., & Assidik, G. K. (2021). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan minat belajar pada materi teks berita. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran, 3*(1), 1–7.

Fitri Lastini, Sri Haryanti, Bambang Sumardjoko, & E. F. (2024). Implementasi teori perkembangan kognitif Bruner pada pembelajaran matematika tentang perkalian di kelas II sekolah dasar. *9*(September), 478–494.

Gustina, I., & R. W. D. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. *9*(2), 1–11.

Listiana, H., & A. K. (2022). Strategi penyusunan kerangka berpikir: Meningkatkan kualitas penelitian. *15*(2), 146–157.

Miranda, I. A., Sriwijayanti, R. P., & A. A. (2025). Pengaruh media pembelajaran Educaplay terhadap hasil belajar siswa dalam konsep sumber energi dan perubahannya di kelas III SDN Brumbungan Lor. *1*, 146–152.

Mutia, F., Ndona, Y., & Setiawan, D. (2022). Peranan pendidikan kewarganegaraan dalam implementasi nilai-nilai Pancasila. *4*(4), 80–88.

Nur, S. D., Ulpiana, E., & Hidayat, M. F. (2024). *Model-model pembelajaran.*

Nurrohmi, Y., Utaya, S., & Utomo, D. H. (2017). Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap kemampuan. *1985*, 1308–1314.

Rahma Maulid, R. (2021). Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknik pengelasan kelas XI SMK Negeri 1 Trowulan. *JPTM, 11*(1), 34.

Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan adalah faktor penentu daya saing bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi, 5*, 84–90.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Swasti, M., Hutapea, N. M., & Suanto, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis discovery learning. *6*(3), 2928–2941.

Syakir, M. Y., Rohman, N., & Mujahidin, A. (2025). Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar siswa kelas X. *Prosiding Seminar Nasional IKIP PGRI Bojonegoro*, 123–130.

Widiana, W. (2024). Penerapan model discovery learning berbantuan media Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila kelas III SDN Purwantoro IV Malang. *1*(2), 882–892.

Winatha, W. P., & Mulbasari, A. S. (2025). Pengaruh model contextual teaching and learning berbantuan media Educaplay terhadap hasil belajar. *4*(2), 51–63.