

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR**

Oleh

Revalda Marisca Dwi Puspita Sari

215060081

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS kelas III Sekolah Dasar. Yang dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS serta media yang berpatok pada buku materi saja sehingga kurangnya keaktifan peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Sampel terdiri dari kelas III C sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 22 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pre-test* dan *post-test*) serta observasi. Hasil penelitian ini, diperoleh gambaran pelaksanaan pembelajaran menunjukkan pembelajaran dapat lebih aktif melalui pengeksploasian pembelajaran serta antusias yang tinggi terhadap media *Educaplay* yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar dibandingkan kelas kontrol, Selanjutnya hasil data di uji melalui Uji N-Gain, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen adalah 52,86 dan 84,59, sedangkan pada kelas kontrol adalah 51,00 dan 74,41. Nilai *posttest* yang lebih tinggi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Dilanjutkan dengan uji *effect size* menghasilkan nilai *Cohen's d* sebesar 1,051 dengan kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* berpengaruh signifikan tinggi terhadap hasil belajar IPAS kelas III Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Discovery Learning*, *Educaplay*, Hasil Belajar IPAS

**THE EFFECT OF DISCOVERY LEARNING MODEL ASSISTED BY
EDUCAPLAY MEDIA ON IPAS LEARNING OUTCOMES FOR THIRD-
GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

By

Revalda Marisca Dwi Puspita Sari

215060081

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the Discovery Learning model assisted by Educaplay media on the learning outcomes of IPAS in third-grade elementary school students. The study is motivated by the low learning outcomes in IPAS and the reliance on textbook materials, which leads to a lack of student engagement. The research employs a quantitative approach with a quasi-experimental design. The sample consists of class III C as the experimental group and class III B as the control group, each comprising 22 students. Data collection techniques include tests (pre-test and post-test) and observations. The results indicate that the implementation of learning can be more active through exploration and high enthusiasm for Educaplay media, resulting in improved learning outcomes compared to the control class. Furthermore, the data were analyzed using the N-Gain test, yielding a significance value of $0.000 < 0.05$, leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_a , with average pretest and posttest scores in the experimental class being 52.86 and 84.59, respectively, while the control class scores were 51.00 and 74.41. The higher posttest scores indicate an improvement in learning outcomes. Additionally, the effect size test produced a Cohen's d value of 1.051, categorized as high, thus concluding that the Discovery Learning model assisted by Educaplay media has a significant positive effect on the learning outcomes of IPAS in third-grade elementary school students.

Keywords: *Discovery Learning Model, Educaplay, IPAS Learning Outcomes*

**PANGARUH MODEL DIAJAR *DISCOVERY LEARNING* KALAYAN
BANTUAN MEDIA *EDUCAPLAY* KANA HASIL DIAJAR IPAS KELAS III
SAKOLA DASAR**

Ku

Revalda Marisca Dwi Puspita Sari

215060081

RINGKESAN

Penelitian ieu tujuanana pikeun nyaho pangaruh model pembelajaran *Discovery Learning* anu dibantu ku media *Educaplay* kana hasil belajar IPAS kelas III Sakola Dasar. Hal ieu dilatarbelakangi ku rendahna hasil belajar IPAS sarta media anu ngan ukur ngandelkeun buku materi, anu nyababkeun kurangna keaktifan peserta didik. Penelitian ieu ngagunakeun pendekatan kuantitatif kalayan desain kuasi eksperimen. Sampelna diwangun ku kelas III C salaku kelas eksperimen jeung kelas III B salaku kelas kontrol, masing-masing jumlahna 22 peserta didik. Teknik ngumpulkeun data ngagunakeun tes (*pre-test* jeung *post-test*) sarta observasi. Hasil penelitian ieu nunjukkeun gambaran palaksanaan pembelajaran anu leuwih aktif ngaliwatan eksplorasi pembelajaran sarta antusiasme anu luhur kana media *Educaplay*, anu nyababkeun ningkatna hasil belajar dibandingkeun kelas kontrol. Salajengna, hasil data diuji ngaliwatan Uji N-Gain, kalayan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak jeung H_a ditampa, kalayan rata-rata skor pretest jeung posttest dina kelas eksperimen nyaéta 52,86 jeung 84,59, sedengkeun dina kelas kontrol nyaéta 51,00 jeung 74,41. Nilai posttest anu leuwih luhur nunjukkeun ayana peningkatan hasil belajar. Teras dilanjutkeun ku uji *effect size* anu ngahasilkeun nilai *Cohen's d* sebesar 1,051 kalayan kategori tinggi, sahingga tiasa disimpulkan yén model pembelajaran *Discovery Learning* anu dibantu ku media *Educaplay* gaduh pangaruh signifikan anu tinggi kana hasil belajar IPAS kelas III Sakola Dasar.

Kecap Pamageh: Model Pembelajaran *Discovery Learning*, *Educaplay*, Hasil Belajar IPAS.