

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Hasil Belajar IPAS

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Kemampuan dalam diri seseorang yang membuat dirinya lebih berkesan yaitu dengan adanya kemampuan belajar yang membuat seseorang memiliki perubahan dalam dirinya. Belajar menurut Schunk (dalam Parwati, dkk. 2023, hlm. 2) merupakan kegiatan yang mencakup mendapatkan dan mengubah pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, tindakan, dan perilaku. Selain itu, dapat dikatakan bahwa proses ini membawa perubahan, menghasilkan pembelajaran yang berlangsung sepanjang hidup dan bahwa pengalaman memainkan peran penting dalam proses belajar tersebut. Sejalan pula dengan pendapat Santrock (dalam Parwati, dkk. 2023, hlm.5) menyatakan bahwa belajar merupakan dampak yang cukup tetap pada perilaku, pengetahuan dan kemampuan berpikir yang timbul akibat pengalaman yang dialami. Maka dari pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku melalui pemerolehan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang di dapatkan dari pengalaman belajar mereka sendiri.

Berkaitan dengan belajar yang dapat diperoleh baik secara individu maupun kelompok ini memiliki kaitan dengan cara proses pengambilan kemampuan belajar melalui pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peran guru untuk membimbing serta memfasilitasi peserta didik dalam memahami pembelajaran sesuai dengan 3 aspek hasil belajar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik menurut Fazriyah, dkk (2023, hlm. 106). Selain itu pendapat menurut Darman (2020, hlm. 13) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan dukungan yang diberikan oleh guru untuk memungkinkan siswa memperoleh ilmu dan pengetahuan, menguasai keterampilan dan kebiasaan, serta membentuk sikap dan keyakinan

mereka. Pemberian bantuan pengajaran dari seorang pendidik yang mendorong terjadinya proses belajar dalam lingkungan. Selanjutnya pendapat menurut Gagne, dkk (dalam Faizah, dkk. 2024, hlm. 19) bahwa pembelajaran merupakan kumpulan aktivitas yang dibuat untuk mendukung terjadinya proses belajar di kalangan siswa. Kegiatan yang dirancang oleh seorang guru perlu melibatkan 5 konsep, yaitu “Interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar dan lingkungan belajar” menurut (Faizah, dkk. 2024, hlm. 18). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian interaksi antara pendidik dengan peserta didik melalui rancangan kegiatan pembelajaran untuk menghasilkan pengalaman belajar dalam lingkungannya.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan menentukan bagaimana capaian pembelajaran yang akan di tuju, hal ini dapat di analisis melalui hasil akhir dari setiap peserta didiknya. Pendapat yang sejalan menurut Dimyati & Mudjiono (dalam Aziz, 2018, hlm.6) bahwa proses pembelajaran adalah kegiatan yang melibatkan interaksi antara siswa dan guru, dan diakhiri dengan pemberian evaluasi atas hasil belajar yang didapatkan. Maka dalam pendapat tersebut bahwa pelaksanaan proses pembelajaran akan memberikan suatu hasil belajar pada akhir pembelajaran yang telah diperoleh peserta didik melalui pengalaman belajarnya.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diuraikan dengan memahami dua istilah, yaitu “hasil” dan “belajar”. Belajar dapat diartikan sebagai “suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan” menurut Widyastuti (2018). Sementara itu, hasil merujuk pada pencapaian yang didapat dari proses yang telah dilakukan. Maka hasil belajar adalah “Apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar” menurut Tohirin (dalam Rahman, 2022, hlm.297). Hasil belajar menurut Hamalik (dalam Fernando, dkk. 2024, hlm. 66) juga merupakan perubahan perilaku yang dapat terlihat dan diukur pada seseorang, mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimilikinya. Berbagai

pengalaman yang dialami oleh siswa mencakup aspek afektif, kognitif dan psikomotorik (Hutapea, 2019, hlm. 152). Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas bahwa hasil belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang di dapatkan oleh peserta didik melalui pengalaman belajarnya yang dapat diukur melalui pengetahuan, sikap dan keterampilannya.

Hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan. Dengan hasil tersebut, guru bisa memahami bagaimana pengalaman atau pengetahuan yang telah didapatkan siswa berkembang. Hal ini membantu dalam mencapai tujuan belajar siswa melalui kegiatan belajar mengajar yang akan datang (Subekti, 2021, hlm. 177). Peranan penting hasil belajar akan menunjukkan bagaimana pemberian pengajaran yang berkualitas apabila hasil belajar merujuk secara optimal. Suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar peserta didik yang dilakukan di akhir pembelajaran.

Tentunya untuk mencapai hasil belajar dari suatu pembelajaran terdapat aspek-aspek yang harus diperhatikan menurut Bloom dalam (Arifudin, 2020, hlm. 2) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu: 1) Ranah Kognitif, yang berhubungan dengan hasil belajar intelektual, 2) Ranah Afektif, yang berkaitan dengan sikap dan 3) Ranah Psikomotorik, yang berhubungan dengan keterampilan serta kemampuan untuk bertindak. Setiap ranah atau indikator dalam hasil belajar yang sudah digambarkan oleh Taksonomi Bloom dalam (Zainudin, dkk. 2023, hlm. 917-927) yaitu sebagai berikut:

1. Ranah kognitif atau pengetahuan terdiri dari enam tingkat proses berpikir: C1 Pengetahuan (*knowledge*) mencerminkan kemampuan individu untuk mengingat atau mengenali nama, istilah, ide, gejala dan lainnya tanpa perlu menggunakan informasi tersebut. C2 Pemahaman (*comprehension*) berarti kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuai mendapatkan atau mengingat suatu informasi. C3 Penerapan atau aplikasi adalah kemampuan untuk menerapkan ide-ide umum, metode atau tata cara dalam situasi yang baru dan konkret. C4

Analisis (*analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk memecah dan menjelaskan suatu materi atau keadaan serta memahami hubungan antar faktor yang berbeda. C5 Sintesis adalah suatu proses menggabungkan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis. C6 Evaluasi (*evaluation*) mencakup kemampuan seseorang untuk menilai situasi, nilai atau ide.

2. Ranah afektif adalah area yang berhubungan dengan nilai dan sikap, dalam ranah ini terdapat langkah-langkah seperti *receiving atau attending* yang berarti menerima atau memperhatikan, juga *responding* yang mencakup partisipasi aktif, selanjutnya adanya *valuing* yang berkaitan dengan menilai atau menghargai, serta *organizing* yang berarti mengatur atau mengorganisasikan, dan adanya *characterization by a value or value complex* atau karakterisasi yang terkait dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
3. Ranah psikomotorik adalah area yang berhubungan dengan kemampuan atau keterampilan (*skill*) seseorang dalam bertindak setelah mendapatkan pengalaman belajar tertentu. Terdapat enam tingkat dalam ranah psikomotorik, yaitu: gerakan refleks, gerakan dasar gerakan persepsi, gerakan kemampuan fisik, gerakan keterampilan serta gerakan yang indah dan kreatif.

Selanjutnya klasifikasi yang masih sama digambarkan oleh Bloom (dalam Parwati, 2023, hlm. 24-34) membagi hasil belajar atas tiga ranah hasil, yaitu sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam berpikir. Taksonomi Bloom yang dikembangkan pada tahun 1956 memiliki enam tingkat dalam ranah kognitif. Tingkat-tingkatan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, yang mencakup kemampuan individu untuk mengingat berbagai macam informasi yang diterima. Variasi dalam kemampuan mengingat seseorang dapat memiliki rentang waktu

singkat maupun panjang. Tingkatan ini dianggap paling dasar dalam proses berpikir, tetapi sangat vital, karena tanpa pengetahuan, seseorang tidak bisa mengembangkan keterampilan lain yang lebih rumit. Dalam klasifikasinya, istilah C1 digunakan yang mencakup mengingat, menghafal dan menyebutkan.

- b. Pemahaman, memahami pada tahap ini, informasi yang diterima tidak hanya disimpan tetapi juga diproses menjadi sesuatu yang lebih bernilai. Kemampuan untuk memproses informasi menunjukkan bahwa siswa mengerti informasi yang diberikan, bukan hanya sekedar mengulangi apa yang diajarkan. Dalam klasifikasi yang bisa disebut C2, terdapat penjelasan, klasifikasi dan ringkasan.
- c. Aplikasi, merujuk pada kemampuan dalam menerapkan sesuatu di dalam konteks tertentu, serta memerlukan pertimbangan terhadap detail, ketelitian dan kehati-hatian. Istilah ini juga dikenal sebagai C3, yang mencakup menghitung, membuktikan dan melengkapi.
- d. Analisis, mengacu pada kemampuan individu untuk mengamati elemen atau bagian dari suatu keseluruhan. Elemen tersebut adalah informasi, seperti fakta, teori, opini, asumsi, hipotesis, generalisasi, kesimpulan dan lainnya. Dalam pengelompokan, ini bisa disebut sebagai C4 yang mencakup memilih, membedakan dan mengelompokkan.
- e. Sintesis, merujuk pada keterampilan siswa untuk mengidentifikasi hubungan antara berbagai komponen yang terpisah dan menarik kesimpulan dari hubungan itu. Ini dapat dijelaskan sebagai C5, yang mencakup menyusun, merencanakan dan mengorganisasikan.
- f. Evaluasi, merupakan kemampuan untuk menilai informasi tersebut dengan menggunakan beberapa kriteria, baik dari dalam maupun dari luar. C6 merujuk pada tindakan mengkritik, mengevaluasi dan menafsirkan.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan minat, perhatian, sikap, emosi, penghargaan, proses, internalisasi serta pembentukan karakteristik diri. Krathwohl, Bloom dan Masia (1964) membagi lima jenjang dalam ranah ini, sebagai berikut:

- a. Penerimaan (*Receiving*), terjadi ketika seseorang mau terbuka kepada interaksi di sekitarnya. Dengan kata lain, tahap ini adalah saat di mana kita memberi diri kita peluang untuk bertransformasi.
- b. Penanggapan (*Responding*), adalah tahap di mana seseorang menerima rangsangan dan kemudian memberikan reaksi atau jawaban terhadap rangsangan itu.
- c. Penghargaan (*Valuing*), adalah tahap yang menciptakan rasa hubungan dengan suatu rangsangan. Rangsangan ini menandakan adanya ketertarikan dan antusiasme yang muncul akibat penghargaan individu terhadap rangsangan yang diterima.
- d. Pengorganisasian (*Organization*), terjadi ketika seseorang menemui situasi dengan banyak nilai atau sikap yang berbeda. Dalam keadaan seperti ini, orang tersebut perlu menemukan cara untuk mengatur nilai atau sikap tersebut dengan baik.
- e. Penjatidirian (*Characterization*), mencakup nilai dan sikap yang sudah ada dalam diri seseorang, yang kemudian memengaruhi tindakan dan pemikirannya. Orang tersebut juga siap untuk melindungi nilai dan sikap yang telah diinternalisasi dari berbagai tantangan.

3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik terhubung dengan kemampuan untuk bergerak atau melakukan sesuatu yang tidak hanya muncul dari kematangan biologis. Kemampuan ini dipengaruhi oleh kematangan psikologis. Oleh karena itu, kemampuan ini bisa dipelajari. Dalam ranah psikomotorik menurut Bloom yang diubah oleh Simpson pada tahun (1966) terdapat beberapa tingkatan, yaitu sebagai berikut:

- a. Persepsi (*Perception*), adalah bagaimana kita menggunakan alat indra sebagai panduan untuk membantu gerakan
- b. Kesiapan (*Set*), merujuk pada kondisi fisik, mental dan emosional yang diperlukan untuk melakukan suatu gerakan.
- c. Respons Terpimpin (*Guided Response*), adalah tahap awal dalam proses belajar keterampilan yang rumit, yang mencakup tindakan meniru dan percobaan.
- d. Mekanisme (*Mechanism*), mengacu pada kebiasaan melakukan gerakan yang telah dipelajari sehingga dapat dilakukan dengan percaya diri dan terampil.
- e. Respons Tampak yang kompleks (*Complex Overt Response*), adalah gerakan yang sangat terampil yang terdiri dari pola-pola gerakan yang rumit.
- f. Penyesuaian (*Adaptation*), adalah keterampilan yang telah berkembang sehingga bisa diterapkan dalam berbagai situasi.
- g. Penciptaan (*Origination*), adalah proses menciptakan pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi, kondisi atau masalah tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, bahwa aspek-aspek dalam hasil belajar sangat mempengaruhi pola perubahan tingkah laku dari setiap individu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan yang sudah ditetapkan dalam tingkatannya.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Suatu keberhasilan peserta didik tentunya memiliki faktor-faktor yang mempengaruhinya untuk bisa mencapai hasil belajar, menurut Andini (2022, hlm. 26) terdapat dua jenis faktor, yaitu faktor internal yaitu datang dari diri sendiri atau dari dalam individu yang mencakup faktor fisiologis. Sedangkan, faktor eksternal berasal dari lingkungan luar individu yang meliputi faktor sosial dan non-sosial. Selanjutnya menurut Parwati, dkk. (2023, hlm. 37-49) dalam karya mereka menyatakan bahwa secara umum, ada dua kategori yang membedakan faktor-faktor yang

mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua kategori ini dapat berdampak pada kualitas hasil belajar siswa. Yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan elemen yang berasal dari dalam individu dan dapat mempengaruhi hasil pembelajaran mereka. Elemen-elemen internal ini mencakup aspek fisiologis, psikologis dan keadaan lelah.

- 1) Faktor Fisiologis, aspek ini berkaitan dengan kondisi fisik seseorang. Hal ini meliputi keadaan badan yang dapat memengaruhi cara orang belajar. Kondisi fisik yang sehat atau tidak sehat akan saling berpengaruh pada pencapaian hasil belajar yang maksimal. Selain itu, terdapat fungsi jasmani atau fisiologis, terutama pancaindra. Dalam proses pembelajaran, pancaindra berfungsi sebagai alat untuk menerima dan memahami semua informasi yang diterima oleh manusia, sehingga orang bisa mengenali dunia di sekitarnya.
- 2) Faktor Psikologis, merujuk pada kondisi mental seseorang yang dapat berdampak pada cara mereka belajar. Ini termasuk hal-hal seperti kecerdasan, motivasi, minat, sikap, bakat dan rasa percaya diri siswa.
 - a) Kecerdasan/inteligensi siswa, adalah hal yang sangat penting ketika mereka belajar. Ini adalah faktor psikologis utama yang memengaruhi cara siswa belajar. Oleh karena itu, guru sebaiknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik. Dengan begitu, mereka dapat mengerti tingkat kecerdasan siswa-siswanya.
 - b) Motivasi, dapat diartikan sebagai pengaruh dari keinginan dan kebutuhan pada seberapa kuat dan arah tindakan seseorang. Ada dua jenis motivasi: pertama, motivasi intrinsik yang muncul dari dalam diri siswa dalam melakukan sebuah aktivitas. Kedua, motivasi ekstrinsik yang berasal dari faktor luar yang mempengaruhi keinginan seseorang untuk belajar.
 - c) Minat, adalah dorongan dan semangat yang kuat atau ketertarikan besar terhadap sesuatu. Ketika minat berkembang dalam diri

seseorang, hal ini akan berdampak pada aktivitas belajarnya. Oleh karena itu, sangat penting bagi seorang guru untuk memberikan banyak rangsangan yang lebih menarik guna memperbesar minat belajar para siswa.

- d) Sikap, adalah respons internal yang bersifat afektif, yang menunjukkan kecenderungan untuk merespons objek, individu atau situasi dengan cara yang cukup konsisten, baik itu positif ataupun negatif (Syah, 2003). Perasaan positif atau negatif siswa terhadap pengajaran guru, materi yang diajarkan, dan lingkungan belajar dapat mempengaruhi sikap mereka saat belajar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk meningkatkan profesionalismenya dalam memberikan pendidikan yang terbaik kepada para siswa.
- e) Bakat, merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dan merupakan bagian penting dalam proses belajar. Ketika bakat seseorang sejalan dengan bidang yang dipelajari, bakat tersebut dapat membantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan peluang keberhasilannya.
- f) Rasa percaya diri, muncul dari pengakuan yang diberikan oleh orang-orang di sekitar kita. Dalam proses belajar, pencapaian yang diraih siswa dapat mencerminkan rasa percaya diri yang besar ketika mereka mendapatkan pengakuan dari masyarakat. Namun, jika merasa kurang percaya diri dan ada kekhawatiran bahwa individu tersebut akan merasa takut untuk belajar.

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan bisa dibagi menjadi dua jenis, yaitu fisik dan mental. Kelelahan fisik ditandai dengan kekuatan tubuh yang berkurang dan keinginan untuk berbaring atau beristirahat, sementara kelelahan mental tampak melalui rasa lesu atau kurangnya minat.

b. Faktor Eksternal

Faktor-faktor luar yang berpengaruh terhadap proses belajar dan dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

1) Faktor Keluarga

Peserta didik akan terpengaruh oleh situasi di dalam keluarganya, termasuk pola pengasuhan orang tua, interaksi antar anggota keluarga, atmosfer di rumah, serta kondisi ekonomi keluarga.

- a) Pendekatan orang tua dalam mendidik sangat berpengaruh pada proses belajar anak. Keluarga berfungsi sebagai lingkungan pendidikan yang terbatas pada anggota keluarga, namun pengaruhnya sangat besar dalam mencapai tujuan pembangunan bangsa melalui pendidikan. Oleh karena itu, peran orang tua dalam mendukung kemajuan pendidikan anak memiliki dampak yang signifikan pada kebutuhan belajar mereka.
- b) Relasi antaranggota keluarga sangat penting, terutama hubungan antara orang tua dan anak. Hubungan ini bisa terlihat dalam bentuk kasih sayang dan pengertian, atau mungkin ada kebencian, sikap yang terlalu keras atau ketidakpedulian yang semuanya dapat memberi dampak besar pada perkembangan dan pembelajaran anak.
- c) Suasana rumah, lingkungan rumah merujuk pada kondisi atau peristiwa secara umum muncul lingkungan tempat anak tumbuh dan memperoleh pembelajaran. Ketika suasana rumah berisik atau kacau, hal itu dapat berdampak negatif pada proses belajar anak, baik di rumah maupun di sekolah, karena dapat mengganggu fokus mereka. Sebaliknya, jika suasana rumah tenang dan nyaman, hal ini akan berkontribusi positif pada minat belajar anak yang lebih tinggi.
- d) Keadaan ekonomi keluarga, dapat mempengaruhi banyak hal termasuk kebutuhan dasar dan fasilitas belajar anak. Jika ekonomi keluarga tidak stabil, ini dapat berdampak buruk pada kesehatan anak yang pada gilirannya akan memengaruhi proses belajarnya. Di sisi lain, jika situasi ekonomi baik dan keluarga kaya, ada kecenderungan untuk memanjakan anak.

- e) Pengertian orangtua, anak untuk belajar membutuhkan dukungan dan pengertian dari orangtua. Ketika anak sedang belajar, jangan sampai mereka terganggu oleh pekerjaan rumah yang bisa mengganggu semangat mereka dalam belajar. Selain itu, penting bagi orangtua untuk peka terhadap kebutuhan anak saat belajar agar suasana menjadi lebih nyaman dan tenang.
- f) Latar belakang kebudayaan, penting untuk menanamkan kebiasaan positif demi meningkatkan semangat belajar anak.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup sebagai berikut:

- a) Metode mengajar, adalah suatu pendekatan yang perlu dilalui dalam proses pengajaran. Penggunaan metode yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan minat anak untuk belajar dengan lebih baik.
- b) Kurikulum, bisa dipahami sebagai serangkaian aktivitas yang diberikan kepada para siswa. Aktivitas ini terutama bertujuan untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga siswa dapat memahami, menguasai dan mengembangkan materi tersebut. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan ciri khas siswa dan mata pelajaran yang diajarkan, agar hasil belajar siswa dapat maksimal.
- c) Relasi guru dengan siswa sangat penting, metode pengajaran yang menarik dari guru biasanya akan lebih disukai oleh siswa dibandingkan dengan pengajaran yang membosankan. Jika pengajaran tidak menarik, minat siswa bisa menurun. Maka, pentingnya guru untuk menjalin interaksi baik dan menyenangkan bersama peserta didik, sehingga proses belajar juga menjadi lebih menyenangkan.
- d) Relasi siswa dengan siswa penting pula, dan guru juga harus membantu siswa untuk berinteraksi dengan teman-temannya. Karena hal ini akan membuat siswa lebih aktif dalam berdiskusi, bersosialisasi dan merasa lebih percaya diri saat belajar.

- e) Disiplin sekolah, aturan di sekolah berkaitan dengan ketekunan peserta didik selama proses belajar dan kegiatan di sekolah. Disiplin ini meliputi peraturan yang ada, kepatuhan dalam sistem sekolah dan seluruh anggota sekolah, sehingga akan meningkatkan kesiapan siswa untuk mengikuti aturan yang ditetapkan di sekolah mereka serta bagaimana para guru atau pihak sekolah memberikan contoh yang baik.
- f) Alat pelajaran, memiliki hubungan yang erat dengan metode atau cara belajar peserta didik. Alat yang digunakan oleh guru saat mengajar juga digunakan oleh peserta didik agar memahami materi yang dipelajari. Ini berdampak pada semangat dan kemajuan peserta didik dalam proses belajar.

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat adalah faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar peserta didik. Faktor ini terjadi dikarenakan peserta didik berada pada lingkungan masyarakat.

- a) Kegiatan siswa dalam masyarakat, dapat memberikan manfaat untuk perkembangan diri mereka. Namun, penting untuk membatasi partisipasi siswa dalam kegiatan masyarakat agar tidak mengganggu fokus utama mereka, yaitu belajar.
- b) Media massa, media besar mencakup berbagai alat seperti radio, televisi, koran, majalah, buku dan lainnya. Di antara ini juga termasuk media sosial, yang sekarang telah membuat akses informasi untuk masyarakat menjadi lebih mudah. Media massa ini memiliki efek positif dan negatif tergantung pada apa yang kita pilih atau gunakan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk mengawasi agar siswa tidak terjerumus ke arah yang salah dalam perkembangan mereka.
- c) Teman bergaul, pengaruh pemilihan teman bagi peserta didik bisa lebih cepat mempengaruhi hati dan jiwa daripada yang kita bayangkan. Selain dari media, penting juga untuk memantau agar

anak-anak tidak salah bergaul, karena ini bisa berdampak buruk pada kemampuan mereka dalam belajar.

- d) Bentuk kehidupan masyarakat, yang terdiri dari berbagai aspek positif dan negatif akan memengaruhi cara peserta didik menerima pengetahuan dari lingkungan sekitar mereka.

Selanjutnya menurut Baharudin dan Wahyuni (dalam Jufrida, dkk. 2019, hlm. 32) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi dalam faktor internal dan faktor eksternal. Yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor internal, adalah unsur yang mendorong dari dalam diri siswa. Ini termasuk faktor fisiologis seperti kondisi fisik, kesehatan dan adanya cacat tubuh. Selain itu, faktor psikologis juga berperan yang mencakup motivasi, minat, bakat, kebiasaan belajar serta kemampuan untuk berkonsentrasi.
- b. Faktor eksternal, adalah elemen yang datang dari lingkungan di luar individu dan memengaruhi hasil belajar siswa. Contohnya, faktor keluarga yang mencakup pendidikan orang tua, cara mendidik yang mereka terapkan, hubungan di dalam keluarga, serta suasana di rumah. Selain itu, faktor yang berasal dari sekolah juga berpengaruh terhadap proses belajar, seperti metode pengajaran, cara siswa belajar dan fasilitas yang tersedia serta faktor dari masyarakat.

Maka suatu keberhasilan dalam mencapai hasil belajar akan terlihat dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Seorang guru harus mengetahui faktor apa yang menjadi acuan peserta didik bila terdapat hasil belajar yang rendah dan juga tinggi, karena dengan hal ini dapat memfokuskan guru untuk bisa meningkatkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

B. Pembelajaran IPAS

Perkembangan dalam dunia pendidikan dengan adanya perubahan kurikulum yang digunakan menjadi kurikulum merdeka atau merdeka belajar, memberikan banyak dampak perubahan pula dari sistem yang digunakan di sekolah. Menurut Kemdikbud. RI (2022) bahwa “Pada kurikulum merdeka peserta didik bisa tumbuh sesuai dengan pengetahuan serta kemampuannya, sebab kurikulum merdeka mendapatkan pembelajaran yang kritis, mutu, komitmen dan penerapan yang bersungguh-sungguh”. Dari pernyataan tersebut bahwa kurikulum merdeka ini lebih menekankan pada pengoptimalan pengembangan pengetahuan serta kemampuan peserta didik melalui berpikir kritis dalam penerapan di kehidupannya.

Melalui kurikulum merdeka pun mata pelajaran yang menjadi pengaruh perubahannya yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang digabungkan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial yang disebut dengan IPAS. IPAS merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun literasi sains. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah agar siswa lebih kuat dalam mempelajari ilmu alam dan sosial yang lebih rumit di tingkat SMP menurut Wijayanti, dkk (2023, hlm 2106). Asumsi menurut Astusi (2022), ada beberapa alasan mengapa mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS. Alasan tersebut adalah: 1) siswa MI/SD dapat melihat semua aspek secara keseluruhan, 2) mereka dapat mengembangkan cara berpikir yang menyeluruh tentang alam dan masyarakat, 3) penguatan karakter Pancasila pada peserta didik. Dengan cara ini, pembelajaran IPAS berfokus pada lingkungan dan menggunakan fenomena ilmiah untuk membantu siswa memperluas pengetahuan mereka (Wijayanti, 2023, hlm. 2105). Penggabungan mata pelajaran IPAS menyongsong peserta didiknya untuk bisa mengembangkan potensi yang dikaitkan dengan kehidupan nyata sesuai dengan pemikirannya sendiri.

Pembelajaran IPAS memfokuskan pada cara peserta didik memproses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan inkuiri mereka, serta membantu mereka memahami diri dan lingkungan. Dengan

demikian, pengetahuan dan konsep yang diperoleh dalam pembelajaran juga dapat berkembang menurut (Sugih, dkk, 2023, hlm. 600). Peserta didik dapat dilatih dalam proses pengembangan pengetahuannya yang di asah melalui pengalaman di kehidupan sehari-harinya, pemberian kebebasan dalam pembelajaran memberikan dampak bagi peserta didik dalam menemukan gaya belajarnya sendiri. Kebebasan yang dapat digunakan bagi guru, sehingga menjadi acuan untuk mengembangkan pembelajaran menjadi lebih inovatif. Maka pembelajaran IPAS memberikan peluang bagi peserta didik dalam menemukan kebebasan diri untuk mengembangkan pengetahuan serta kemampuannya sendiri secara kritis, kreatif dan inovatif.

C. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Secara etimologis, istilah model berarti pola dari sesuatu yang akan diciptakan atau dihasilkan. Model itu sendiri dapat dilihat dari tiga jenis kata yaitu: a) kata benda, yang memiliki makna sebagai representasi atau gambaran; b) kata sifat, yang memiliki arti ideal, contoh, dan teladan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah model menyimpan makna pola, contoh, acuan, ragam dan lain-lain dari sesuatu yang akan diciptakan atau dihasilkan; c) kata kerja, berarti memperagakan, mempertunjukkan dan memperlihatkan (Asyafah, 2019, hlm. 21). Sedangkan pembelajaran menurut Sagala (dalam Hardiyana, 2016, hlm 9) merupakan suatu proses di mana lingkungan seseorang dikelola dengan sengaja agar ia dapat berpartisipasi dalam perilaku tertentu melalui kondisi khusus atau memberikan reaksi terhadap situasi tertentu. Maka dapat disimpulkan bahwa model dan pembelajaran yang memiliki keterkaitan antara pola yang digunakan untuk mempertunjukkan proses seseorang dalam menghasilkan tujuan tertentu sesuai dengan apa yang mereka dapatkan.

Keterkaitan tersebut menunjukkan adanya keselarasan dalam proses pendidikan. Penggunaan model pembelajaran dalam keberlangsungan di dalam kelas dapat membantu berjalannya suatu

pembelajaran. Pendapat yang dikemukakan oleh Joyce dan Weill (dalam Hendrapipta, 2021, hlm. 2) bahwa model pembelajaran adalah suatu desain yang dipakai sebagai acuan dalam perencanaan pembelajaran. Secara khusus, model pembelajaran ini menyediakan pola-pola yang diterapkan dalam mendukung pedoman pembelajaran. Sejalan pula dengan pendapat menurut Sagala (dalam Hendrapipta, 2021, hlm.2) bahwa model pembelajaran merupakan sebuah kerangka yang menjelaskan langkah-langkah terencana untuk mengatur pengalaman belajar siswa demi mencapai tujuan pendidikan tertentu, yang berperan sebagai panduan bagi para perancang kurikulum, dan guru dalam menyusun serta melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran digunakan dalam perancangan struktur pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan digunakan. Bagi seorang guru perlu menyelidiki pencocokan antara model yang akan digunakan dengan karakter peserta didiknya, tidak semua tujuan pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran yang sama. Maka baiknya seorang guru melakukan identifikasi terlebih dahulu mengenai pengorganisasian belajar menggunakan model pembelajaran yang cocok. Melalui pemilihan model pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan pembelajaran saat ini, akan membantu guru untuk lebih inovatif dalam pemberian model pembelajaran pada peserta didik yang akan membuahkan hasil dari pengalaman belajarnya. Pelaksanaan model yang digunakan pun perlu adanya kolaborasi antara peserta didik dalam pembelajaran, apakah kemampuannya bisa diterapkan menggunakan model pembelajaran tersebut atau tidak.

Dengan adanya desain model pembelajaran akan berperan sebagai acuan bagi para perancang pembelajaran dan pengajar untuk merancang kegiatan pembelajaran, kemudian sebagai pedoman bagi dosen/guru dalam menetapkan langkah serta segala hal yang diperlukan dalam pembelajaran tersebut, selanjutnya untuk mempermudah dosen/guru dalam mendidik para muridnya untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dan membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara

berpikir dan belajar bagaimana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran menurut (Asyarafah, 2019, hlm.23).

Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola dalam menunjang proses pembelajaran yang didapatkan peserta didik dari pengalaman belajarnya untuk mencapai tujuan belajar. Serta berfungsi untuk memberikan keringanan bagi guru dalam mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan yang akan digunakan atau dilakukan dalam keberlangsungan pembelajarannya.

2. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran aktif bagi siswa, dengan menemukan dan menyelidiki sendiri hasil yang didapatkan siswa serta akan bertahan lama dalam ingatan mereka dan tidak akan mudah dilupakan menurut Hosnan (dalam Setyawan, 2021, hlm. 1078). Selanjutnya menurut Andriani, dkk (2020, hlm 53) bahwa *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses kegiatan mental melalui diskusi, pertukaran pendapat, membaca sendiri dan mencoba sendiri untuk membantu mereka belajar secara mandiri. Model *Discovery Learning* mengajarkan peserta didik untuk bisa menyelidiki, mengidentifikasi masalah serta mendapatkan solusi dalam pemecahan masalahnya melalui pengalaman dirinya sendiri. Serta guru memberikan ruang kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. *Discovery Learning* ditandai oleh proses dimana siswa menemukan prinsip atau konsep secara mandiri, yang dilakukan dengan cara mengenali dan mengatur informasi yang ada, sehingga mereka bisa membangun pengetahuan dan meningkatkan intuisi mereka menurut Sumardiyono, dkk (dalam Andriani, 2020, hlm 58).

Discovery Learning dalam pembelajaran dilakukan dengan mengaitkan pengalaman peserta didik dalam pemecahan kasus untuk bisa mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. Pelaksanaan *Discovery Learning* ini membutuhkan suatu penyelidikan dalam pemecahan masalah yang dilakukan baik individu maupun kelompok.

Model *Discovery Learning* merupakan model yang dapat diterapkan dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik sehingga terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, respons serta keterlibatan peserta didik di dalam kelas (Ardianto, dkk. 2019, hlm 33). Keterlibatan peserta didik dalam penggunaan model *Discovery Learning* akan melatih mental peserta didik dalam mengungkapkan pendapat, melakukan diskusi, mempresentasikan, serta mencari solusi dalam pemecahan masalah. Model pembelajaran *Discovery Learning* memberikan dukungan kepada siswa untuk membangun konsep diri mereka agar bisa lebih percaya diri saat bekerjasama dengan teman-temannya, siswa akan lebih memahami dasar-dasar konsep dan ide-ide selama pelajaran yang mereka peroleh, serta model ini mendorong siswa agar selalu berpikir dan berusaha keras berdasarkan inisiatif mereka sendiri menurut Eka (dalam Rajab & Haris, 2024, hlm. 962). Model pembelajaran *Discovery Learning* ini juga memiliki faktor yang mempengaruhi dalam hasil belajar peserta didik, yang dapat dilihat dari setiap indikator yang dimiliki untuk bisa mengkaitkan minat serta motivasi peserta didik dalam menyelediki, mencari tahu informasi untuk bisa memecahkan masalah yang mereka rumuskan dengan mengkaitkan pada pengalaman dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan hal ini bisa membantu pendidik untuk mengetahui faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik setelah menerima rangkaian penggunaan model *Discovery Learning*.

Berdasarkan pandangan-pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model yang mengacu pada penyelidikan, pengembangan ide dan pikiran yang dikaitkan dengan pengalaman peserta didik untuk bisa memecahkan masalah yang akan berpengaruh pada hasil belajar yang peserta didik dapatkan selama proses pembelajaran.

3. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran memiliki langkah-langkah untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran. Langkah-langkah model *Discovery Learning* menurut Marisya & Sukma (2020, hlm. 2194) yaitu “1) *Stimulation* (Pemberian rangsangan/stimulus), 2) *Problem Statement* (Pernyataan/identifikasi masalah), 3) *Data collection* (pengumpulan data), 4) *Data proccesing* (pengolahan data), 5) *Verification* (pembuktian) dan 6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)”. Sejalan pula menurut Purwanti & Rohmah (2024, hlm. 79) bahwa sintak pembelajaran model *discovery learning* yaitu: “1) Pemberian rangsangan (*stimulation*), 2) Pernyataan/identifikasi masalah (*Problem statement*), 3) Pengumpulan data (*data collection*), 4) Pengolahan data (*data prosesing*), 5) pembuktian (*verification*) 6) menarik kesimpulan (*generalization*)”. Langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Syah & Ramlawati (2023, hlm. 56) adalah sebagai berikut:

1. Stimulasi atau Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

Pada tahap ini, peserta didik di awali dengan diperkenalkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, lalu dilanjutkan dengan tidak memberikan generalisasi agar muncul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Selain itu, guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk membaca buku dan mencari informasi yang mengarah pada penyelesaian masalah. stimulasi dalam tahap ini bertujuan untuk menciptakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan serta membantu peserta didik dalam mengeksplorasi materi.

2. Pernyataan atau Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

Setelah dilakukan stimulasi, langkah berikutnya adalah pernyataan masalah atau identifikasi masalah. Pada tahap ini, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menentukan sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan materi pelajaran. Lalu, salah satu masalah yang terpilih dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

3. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Saat eksplorasi sedang berlangsung, guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin untuk membuktikan apakah hipotesis tersebut benar atau tidak. Tahap ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan kebenaran hipotesis. Dengan demikian, peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, melakukan wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan lain sebagainya.

4. Pengolahan Data (*Data Processing*)

Setelah melakukan pengumpulan data, tahapan berikutnya yang harus dilakukan adalah pengolahan data. Pengolahan data adalah kegiatan untuk mengolah data dan informasi yang telah diperoleh oleh peserta didik. Pengolahan data dilakukan melalui wawancara, observasi dan sebagainya, diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan jika diperlukan dihitung dengan cara tertentu dan ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

5. Pembuktian (*Verification*)

Setelah melakukan pengolahan data, tahapan berikutnya yang harus dilakukan adalah pembuktian. Pada tahap ini, peserta didik melakukan pemeriksaan yang teliti untuk membuktikan apakah hipotesis yang ditetapkan benar atau tidak dengan temuan alternatif, yang berkaitan dengan pengolahan data. Verifikasi bertujuan agar proses belajar berlangsung dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ditemui dalam kehidupan mereka.

6. Menarik Kesimpulan atau Generalisasi (*Generalization*)

Setelah melalui tahap pembuktian, tahapan selanjutnya yang harus dilaksanakan adalah tahap generalisasi. Tahap generalisasi atau menarik kesimpulan adalah proses untuk menarik kesimpulan yang bisa menjadi prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau

masalah yang sejenis, dengan mempertimbangkan hasil verifikasi. Berdasarkan verifikasi tersebut, maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasar bagi generalisasi.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah atau sintak dalam model *Discovery Learning* yaitu: 1) Stimulasi atau pemberian rangsang (*Stimulation*) yaitu peserta didik dihadapkan pada permasalahan awal yang memberikan kebingungan tanpa diberikan generalisasi untuk memicu timbulkan rasa ingin menyelidiki sendiri. 2) Pernyataan atau identifikasi masalah (*Problem Statement*) yaitu peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi berbagai informasi yang relevan dan salah satu masalah dijadikan hipotesis. 3) Pengumpulan data (*Data Collection*) yaitu peserta didik mencari tahu berbagai informasi untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis. 4) Pengolahan Data (*Data processing*) yaitu peserta didik mengolah data yang telah diperoleh yang dilakukan dengan cara wawancara, observasi, diklasifikasikan dan sebagainya. 5) Pembuktian (*Verification*) yaitu peserta didik melakukan pemeriksaan dalam membuktikan hasil yang mereka temukan. 6) Menarik kesimpulan atau generalisasi (*Generalization*) yaitu menarik kesimpulan dari semua kejadian yang ditemukan.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

Tentunya suatu model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya dalam menunjang suatu proses pembelajaran. Kelebihan model *Discovery Learning* menurut Darmawan (dalam Marisya & Sukma, 2020, hlm. 2192) yaitu mendukung siswa dalam mengasah dan meningkatkan kemampuan serta proses berpikir mereka untuk mencapai kunci keberhasilan dalam belajar, menciptakan suasana menyenangkan bagi siswa, karena munculnya rasa ingin tahu yang berhasil, siswa berkembang dengan pesat sesuai dengan ritme dan cara belajar masing-masing. Selanjutnya menurut Purwanti, dkk (2024, hlm.79) adalah dapat mengarahkan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajarnya.

Kelebihan *Discovery Learning* menurut Mukaramah, dkk. (2020, hlm 4) adalah sebagai berikut:

1. Dapat membantu peserta didik dalam peningkatan keterampilan dan proses berpikir mereka
2. Membangkitkan kegembiraan pada peserta didik akibat munculnya rasa ingin tahu dan pencapaian
3. Metode ini mendukung perkembangan peserta didik dengan cepat sesuai dengan ritme mereka masing-masing
4. Mendorong peserta didik untuk mengatur proses belajar mereka sendiri dengan memanfaatkan pikiran dan motivasi mereka
5. Metode ini dapat memperkuat konsep diri peserta didik, karena mereka mendapatkan kepercayaan saat bekerja sama dengan orang lain
6. Pembelajaran berfokus pada peserta didik, serta guru memiliki peran aktif dalam mengungkapkan ide atau pendapat. Bahkan, guru bisa berfungsi sebagai siswa dan peneliti dalam konteks diskusi.

Maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *Discovery Learning* lebih banyak membantu peserta didik untuk mencari tahu pengetahuan melalui gaya belajarnya sendiri, serta memperkuat kemampuan untuk berkolaborasi dengan teman dalam mengeluarkan ide atau gagasan.

Selanjutnya suatu model pembelajaran tentunya memiliki kekurangan pula dibalik adanya kelebihan, kekurangan menurut Kemendikbud 2013 (dalam Rusli, 2021, hlm. 294) bahwa model ini menghasilkan pandangan atau dugaan bahwa terdapat kesiapan mental untuk belajar, model ini tidak cukup efektif untuk diterapkan dalam mengajar dengan jumlah siswa yang banyak karena waktu yang diperlukan cukup lama untuk aktivitas menemukan solusi atas masalah, harapan dalam model ini bisa terganggu jika siswa dan guru sudah terbiasa dengan metode lama, model pengajaran ini akan lebih sesuai dalam pengembangan pemahaman, tetapi aspek lainnya kurang diperhatikan. Selanjutnya menurut Mely (dalam

Husniah, 2024, hlm. 111) bahwa kekurangan dari model *Discovery Learning* yaitu sebagai berikut:

1. Model ini mengasumsikan bahwa peserta didik yang memiliki hambatan akademik siap untuk belajar, mereka mungkin mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak atau menghubungkan konsep yang ditulis maupun diucapkan, yang dapat menyebabkan frustrasi.
2. Model ini kurang efisien ketika digunakan untuk mengajar pada kelompok besar, karena memerlukan waktu yang lebih lama untuk membimbing mereka dalam menemukan teori atau solusi masalah lainnya.
3. Meskipun model ini lebih baik untuk mengembangkan pemahaman, aspek seperti pengembangan konsep, keterampilan dan emosi keseluruhan cenderung kurang mendapat perhatian.

Maka kekurangan pada model pembelajaran *Discovery Learning* ini dapat menghambat beberapa jumlah peserta didik yang akademiknya masih kurang serta kurang efektifnya jika digunakan pada jumlah kelompok besar karena setiap individu akan mengalami proses penerimaan materi yang cukup lama serta model ini lebih banyak untuk mengembangkan pemahaman saja. Tentunya seorang guru harus bisa mengkondisikan setiap model pembelajaran yang digunakan untuk meminimalisir kesenjangan dalam proses pembelajaran.

D. Media Pembelajaran *Educaplay*

1. Konsep Media Pembelajaran

Dalam bahasa Latin, kata media secara harfiah berasal dari *medius* yang memiliki arti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Sementara dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima. Maka, media berfungsi sebagai alat yang mengantarkan atau menyampaikan pesan-pesan pembelajaran menurut Arsyad (dalam Nurrita, 2018, hlm.173). Maka media merupakan suatu alat untuk menghantarkan pesan dari pengirim kepada penerima

pesan. Baik dalam dunia pendidikan, media sudah dijadikan sebagai alat dalam pengantaran ilmu pengetahuan kepada penerima pembelajaran. Dapat disebut sebagai media pembelajaran, menurut Syah, dkk (2023, hlm 6) menyatakan bahwa media pembelajaran pada dasarnya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari komunikator, yaitu guru kepada komunikan yang dalam hal ini adalah siswa sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Pendapat lain mengenai media pembelajaran menurut Ekayani (2017, hlm 2) adalah semua hal yang bisa digunakan untuk menggerakkan pikiran, emosi, fokus, serta kemampuan atau keterampilan pelajar, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana penyampaian informasi untuk merangsang pikiran, kemampuan dan keterampilan dari peserta didik agar terjadinya proses belajar.

Dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar menjadi lebih mudah dan dapat membantu mengoptimalkan potensi siswa. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Secara didaktis dan psikologis, alat bantu ini sangat mendukung perkembangan psikologis anak dalam proses belajar. Hal ini karena secara psikologis, media pembelajaran mampu membantu siswa memahami konsep yang abstrak dengan cara yang lebih nyata dan konkret menurut Nurfadhillah (2021, hlm 8-9). Dalam penggunaan media, terdapat enam jenis utama media pembelajaran. Menurut Lestari (2022, hlm.750), media tersebut termasuk media cetak, audio, visual, proyeksi gerak manusia, serta benda tiruan (miniatur). Semua tipe media itu dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses belajar mengajar, sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Maka keberadaan media dalam pembelajaran dapat memberikan motivasi serta acuan untuk memperoleh pengalaman belajar yang didapatkan oleh peserta didik.

2. Media Pembelajaran *Educaplay*

Platform *Educaplay* adalah kontribusi *ADR Formacion* kepada komunitas pendidikan. Singkatan *Educaplay* yang berskala Internasional berarti bahwa “*Educa*” atau singkatan dari “*Education*” memiliki arti pendidikan, sedangkan “*play*” berarti bermain. *Educaplay* merupakan sebuah platform media daring yang menyediakan banyak permainan edukatif interaktif bagi guru dan siswa untuk memperkuat pengetahuan yang telah didapatkan dengan cara menawarkan berbagai macam alat atau perangkat kepada para guru atau pengajar untuk menciptakan permainan edukasi yang menarik dan tentu saja dapat digunakan dalam membantu siswa belajar menurut Rifaldin, dkk (2024, hlm.1624).

Educaplay sebagai media pembelajaran yang tersedia di dalam situs web yang bisa di akses melalui peramban komputer. “*Educaplay* merupakan sebuah platform media daring yang menyediakan beragam permainan pendidikan interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk memperkuat pemahaman materi pembelajaran” (Rifaldi, dkk. 2024, hlm. 1625). *Educaplay* ini membantu guru untuk bisa mengukur hasil belajar peserta didiknya melalui penggunaan game-game edukatif yang dapat diisikan pertanyaan-pertanyaan evaluasi pembelajaran. Berikut tampilan gambar dari *Educaplay*:



Gambar 2.1 Tampilan *Educaplay*

Penggunaan *Educaplay* dalam proses pembelajaran akan membantu peserta didik untuk lebih aktif dan memberikan motivasi belajar. Dengan adanya media, guru memberikan ruang kepada peserta didiknya dalam menyelesaikan pertanyaan melalui media *Educaplay* ini. Terdapat jenis-jenis permainan edukatif yang bisa digunakan dalam *Educaplay*, yaitu

diantaranya: *Froggy jumps*, *Memory game*, *Matching Pairs*, *Yes or No*, *Words Search Puzzle*, *Crossword Puzzle* dan masih banyak lagi menurut (Arsinta & Masrun, 2024, hlm. 2). Jenis permainan ini dapat digunakan dengan kesesuaian pemakaian dalam pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas, bahwa media *Educaplay* merupakan suatu platform *online* yang berisikan permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran agar menjadi lebih menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik, serta berbagai macam tools atau jenis game yang bisa dipakai dengan menyesuaikan materi yang akan diajarkan atau digunakan.

3. Manfaat *Educaplay*

Setiap media pembelajaran tentunya memiliki manfaatnya masing-masing dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Manfaat media *Educaplay* menurut Izdiar & Rustini (2024, hlm. 48) yaitu terdapat berbagai variasi metode yang diterapkan dalam proses belajar, seperti kuis, simulasi, permainan dan berbagai aktivitas lainnya, *educaplay* memiliki sifat fleksibel, sehingga pendidik dapat dengan cepat membuat dan memanfaatkan konten kapan saja dan di mana saja. Selain itu, *platform* ini bersifat interaktif dan mendorong partisipasi, memberikan pengalaman belajar yang menarik dan memfasilitasi keterlibatan siswa dalam proses belajar. *Educaplay* juga mendukung penggunaan audio, gambar dan video yang dapat menambah daya tarik dan mempermudah pemahaman serta memungkinkan kerja sama antar pendidik dalam menghasilkan materi. Selanjutnya menurut Hasna, dkk (2024, hlm. 4) adalah sebagai berikut :

1. Beragam cara belajar, *Educaplay* menawarkan banyak pilihan metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran seperti kuis, simulasi, permainan dan aktivitas lainnya. Dengan variasi metode ini, pembelajaran akan menjadi lebih menarik dengan menghadirkan berbagai gaya dalam penyampaian materi atau proses belajar.
2. Memiliki sifat fleksibel, pendidik bisa dengan mudah membuat dan menggunakan konten kapan saja dan di mana saja untuk kegiatan belajar. Selain pendidik, siswa juga dapat mengerjakan atau

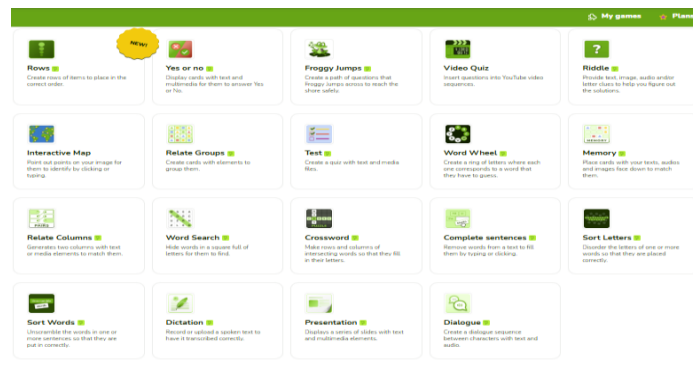
mengakses kegiatan belajar yang disediakan oleh pendidik secara online untuk mendukung pembelajaran jarak jauh atau mandiri.

3. Interaktif dan melibatkan siswa, platform ini juga memberikan pengalaman belajar yang menarik dan memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Selain itu, pendidik dapat memantau kemampuan siswa, meninjau hasil ujian, serta menganalisis data untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran.
4. Pemanfaatan multimedia, pembelajaran dengan *Educaplay* mendukung penggunaan audio, gambar, dan video yang dapat membuat pembelajaran tampak lebih menarik dan mudah dipahami.
5. Kolaborasi dan berbagi konten, pendidik dapat berkolaborasi dengan sesama pendidik dalam menciptakan konten materi pembelajaran untuk membangun komunitas pembelajaran yang lebih besar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka manfaat dari penggunaan *Educaplay* dalam proses pembelajaran dapat membantu guru beserta peserta didik untuk bisa mengakses dan menggunakan *educaplay* dalam menghasilkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Serta berbagai permainan *game* edukatif di dalamnya yang bisa membantu guru dalam meninjau hasil pencapaian peserta didiknya.

4. Fitur *Educaplay*

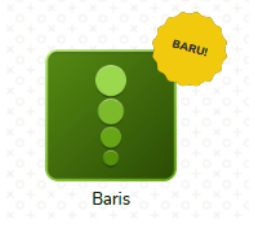
Dalam pemanfaatan *Educaplay* yang menyediakan berbagai alat atau tipe permainan yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar maupun siswa, seperti kuis, teka-teki silang, permainan ingatan dan lainnya yang dapat disesuaikan dengan topik yang akan dipelajari (Fernanda, 2024, hlm. 59). Sejalan pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadhrah (2024, hlm.13) bahwa terdapat beberapa jenis permainan edukatif yang tersedia dalam *platform Educaplay* antara lain:



Gambar 2.2 Tampilan Game

Berdasarkan berbagai gambaran fitur-fitur dalam *Educaplay* di atas, dapat membantu pendidik ataupun pengguna dalam melakukan proses pembelajaran menjadi lebih menarik melalui berbagai edukasi game yang bisa disesuaikan dengan materi pelajaran. Penjelasan lebih lanjut dari setiap fitur dalam *Educaplay*, sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Fitur-Fitur *Educaplay*

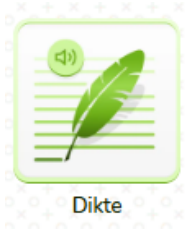
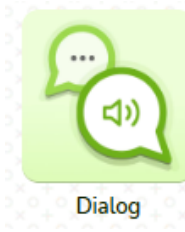
Fitur <i>Educaplay</i>	Penjelasan
a. Line Up  Baris	Barisan, juga dikenal sebagai <i>Line Up</i>, bertujuan untuk menyusun elemen dalam urutan yang tepat. Dalam permainan ini, guru akan mengacak urutan kartu atau pertanyaan yang bisa berupa gambar, animasi gif atau kalimat. Tujuannya agar peserta didik dapat memilih urutan yang benar dalam barisan tersebut.
b. Froggy Jumps  Katak Melompat	<i>Froggy Jumps</i>, dalam aktivitas ini para guru bisa membuat pertanyaan yang jawabannya diletakkan di atas daun. Katak harus melompati daun dengan menjawab jawaban yang benar untuk sampai ke pantai. Jika pemain membuat pilihan yang salah, maka katak akan jatuh ke dalam air dan dianggap kalah. Peran pemain sangat penting untuk membantu katak memilih lompatan yang tepat, serta dalam memilih jawaban yang memberikan

	tantangan melawan waktu agar tidak kehabisan waktu dan nyawa. Pertanyaan dan jawaban yang dibuat bisa mencakup teks, audio, gambar dan bahkan animasi gif. Pada permainan ini, tipe pertanyaan yang digunakan adalah pilihan ganda.
c. Memory Game 	Tujuan dari aktivitas ini adalah untuk menemukan pasangan objek. Aktivitas ini akan membantu meningkatkan kemampuan ingatan para peserta didik dengan membalikkan kartu sesuai dengan daya ingat mereka. Guru dapat mengatur permainan yang disesuaikan berdasarkan batas waktu, jumlah kesalahan yang diperbolehkan, kartu yang dapat disajikan dalam posisi terbuka atau tertutup, serta pengaturan ukuran kartu berdasarkan jumlah pertandingan. Aktivitas ini dapat diatur secara otomatis menggunakan AI Ray. Cukup dengan mengetikkan topik permainan, misalnya “Buah-Buahan”, AI Ray akan menghasilkan kata-kata untuk kartu, deskripsi dan judul yang sesuai dan kita bisa melakukan perubahan sesuai dengan keinginan sendiri sebelum dipublikasikan.
d. Matching Pairs 	Permainan ini dirancang untuk mencocokkan satu item dengan yang lainnya. Misalnya, pernyataan dengan jawabannya, para pemain dapat mengklik item yang sesuai dan menarik berdasarkan jawaban yang mereka inginkan dengan melepaskan konektor yang ada di bagian dalam.
e. Yes or No 	Pertanyaan yang disediakan membantu peserta didik untuk memberikan jawaban Ya atau Tidak dengan menekan tombol yang tepat.

f. Words Search Puzzle 	Yaitu permainan mencari kata di mana seorang guru bisa menulis atau menempelkan daftar kata untuk menciptakan teka-teki. Selain itu, guru juga dapat memasukkan audio, gambar atau animasi gif sebagai petunjuk. Dengan cara ini, para peserta didik akan mencari kata yang tersembunyi di dalam kotak penuh huruf. Mereka dapat mengklik huruf pertama dan menggeser jari atau kursor mereka hingga mencapai huruf terakhir yang membentuk kata tersebut. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih keterampilan memecahkan masalah.
g. Crossword Puzzle 	Teka-teki silang adalah permainan yang mengharuskan siswa mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf yang tepat sehingga membentuk kata yang sesuai dengan petunjuk. Petunjuk tersebut dapat disampaikan melalui audio, gambar atau animasi gif yang dapat membantu peserta didik dalam berpikir.
h. Fill in the Blanks Game 	Yaitu sebuah permainan yang disebut “Isi bagian yang kosong”. Dalam permainan ini, peserta didik bisa mengklik kata yang tidak ada dari daftar yang sudah dicampur atau peserta didik bisa menuliskan jawaban untuk bagian yang kosong dalam teks tersebut. Dengan cara ini, susunan kata-kata yang hilang akan membentuk sebuah teks yang benar. Permainan ini mendukung peserta didik untuk memperkuat pemahaman dan makna konsep yang dipelajari.
i. Unscramble Letters Game	Merupakan penguraian huruf untuk membuat suatu kata. guru dapat memulai permainan dengan memberi huruf acak untuk membuat kata, dan peserta didik dapat menyusun setiap kata yang

 Urutkan Huruf	disusun menjadi kata yang benar. Untuk membuat permainan lebih seru dengan pemberian batas waktu dan guru dapat memberikan petunjuk terkait kata yang harus disusun oleh peserta didiknya.
j. Unscramble Words Game  Urutkan Kata	berbalikan dengan <i>unscramble letter game</i> yang harus menyusun huruf acak menjadi kata, tetapi kali ini, tugasnya adalah menyusun kata-kata acak menjadi kalimat yang benar.
k. ABC Game  Roda Kata	Permainan huruf dari A sampai Z yang disusun dalam bentuk melingkar dan dapat berputar. Dengan car ini, peserta didik dapat memberikan jawaban atas pertanyaan berdasarkan huruf yang mereka terima.
l. Quiz  Tes	Permainan ini melibatkan pertanyaan yang harus dijawab oleh anak dengan memilih dalam kuis tersebut. Pertanyaan dapat berupa teks atau file multimedia, dan bisa menggunakan format pilihan ganda atau jawaban singkat.
m. Matching Game  Grup Relasi	Dalam permainan ini, guru dapat memberikan kumpulan kata yang harus dikelompokkan ke dalam kategori tertentu, misalnya jenis hewan, ibu kota atau bentuk geometri. Kemudian, para siswa akan mencocokkan kata-kata atau elemen-elemen tersebut ke dalam kelompok yang tepat.
n. Riddle	Atau teka-teki adalah permainan yang dapat dimainkan oleh siswa dengan cara mencari kata berdasarkan petunjuk yang tersedia. Apabila peserta didik meminta lebih banyak petunjuk, maka nilai

 Teka-teki	mereka akan berkurang. Petunjuk dapat berupa teks, gambar, audio atau huruf yang membantu menemukan jawaban.
o. Video Quiz  Kuis Video	Permainan ini dapat menggabungkan pemanfaatan internet, termasuk video YouTube. Dalam proses permainan, guru dapat menyisipkan pertanyaan interaktif di berbagai titik dalam video YouTube. Dengan demikian, selama pemutaran video, siswa dapat menjawab pertanyaan yang muncul, baik dalam bentuk pilihan ganda dengan satu atau lebih jawaban yang benar, maupun dengan jawaban pendek atau panjang. Video kuis ini akan membantu meningkatkan konsentrasi siswa dalam memahami konten video.
p. Map Quiz  Peta Interaktif	Penggunaan aktivitas kuis yang diunggah dalam bentuk gambar dapat mencakup berbagai bentuk seperti peta, foto, kolase dan lainnya yang harus dikenali oleh siswa untuk mendapatkan jawaban yang benar dari bagian gambar tersebut. Sebagai contoh, guru dapat meminta siswa untuk menemukan nama sungai di peta atau menunjukkan lokasi tulang dalam kerangka tubuh manusia. Siswa kemudian hanya perlu mengklik bagian gambar yang mereka anggap benar atau dapat menuliskannya di item untuk menjawab pertanyaan
q. Slideshow  Presentasi	Yaitu tampilan slide yang digunakan untuk mengumpulkan dan menunjukkan materi yang dibuat oleh guru. Slide ini dapat dirancang dalam format yang sudah ada, baik dengan teks, gambar, audio, video YouTube atau kombinasi dari elemen

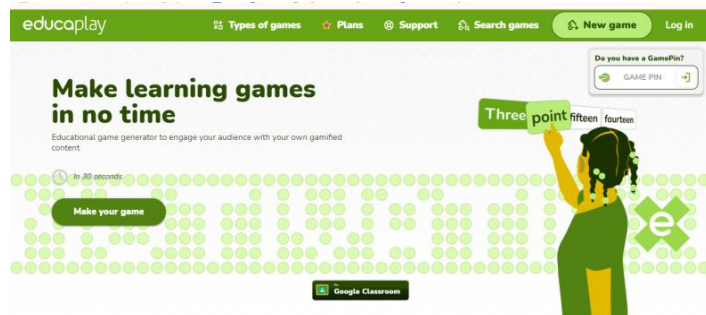
	yang ada.
r. Dictation Game 	Permainan ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan peserta didik. Salah satu aktivitas yang bisa dilakukan oleh guru adalah mendikte audio yang telah disiapkan agar siswa dapat mencatat apa yang mereka dengar. Penting bagi guru untuk memperhatikan tanda baca seperti koma, titik, dan tanda tanya untuk menilai kesalahan yang dibuat oleh siswa. Selain itu, guru dapat menyesuaikan beberapa pengaturan, termasuk sensitivitas terhadap huruf kapital, aksen, jeda barus, cara penilaian serta waktu antara audio dan batas akhir. Dengan demikian, guru akan mampu memberikan penilaian yang sesuai dengan kesalahan dalam penyusunan teks yang benar.
s. Dialogue Game 	Permainan ini mengasah kemampuan berbicara siswa melalui metode mendengarkan dan membaca secara bersamaan dalam percakapan yang melibatkan dua atau lebih karakter. Selain itu, guru bisa menyembunyikan beberapa baris dialog secara otomatis dari satu baris ke baris berikutnya, atau siswa dapat mengklik setiap baris secara manual.

Maka dari 19 permainan edukasi ini dapat membantu peserta didik untuk melatih kemampuan berpikirnya, kemampuan mengingat, memecahkan masalah, melatih kemampuan fokus peserta didik dan percakapan yang benar. Hal ini akan membantu guru dalam mengukur kemampuan setiap peserta didiknya dalam memahami konsep atau makna dalam pembelajaran.

5. Langkah-Langkah *Educaplay*

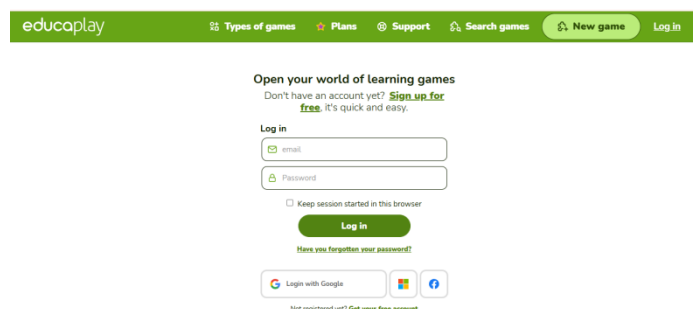
Terdapat beberapa langkah umum dalam penggunaan *Educaplay* :

1. Buka website software Educaplay <https://www.educaplay.com/>



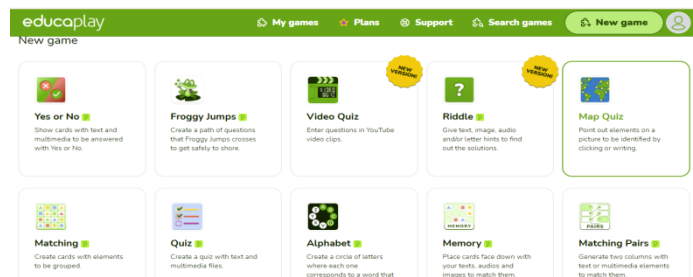
Gambar 2.3 Laman web *Educaplay*

2. Login terlebih dahulu. Untuk pendaftaran dapat dilakukan *sig in* melalui google



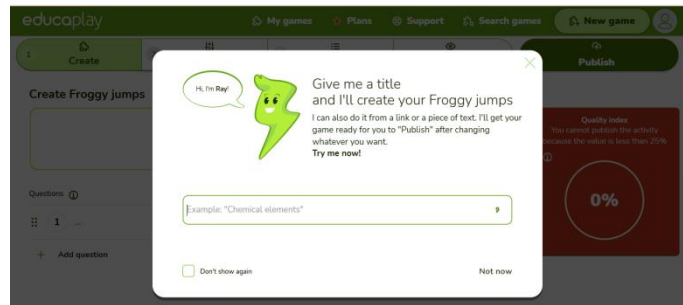
Gambar 2.4 Login *Educaplay*

3. Setelah login akan muncul halaman *play with us*. Yang dimana memilih salah satu game yang akan digunakan.



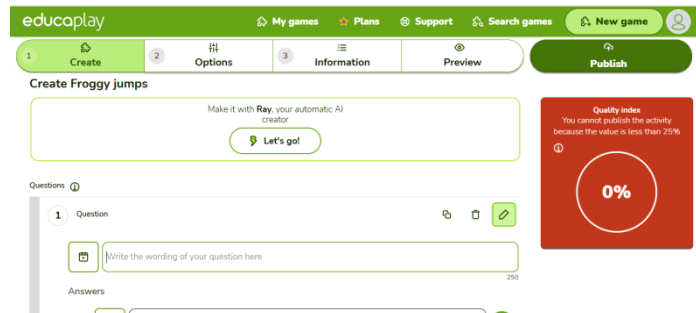
Gambar 2.5 Halaman variasi *game*

4. Lalu klik salah satu game, contoh : *Animals wisdom*. Lalu tuliskan judul dari Soal



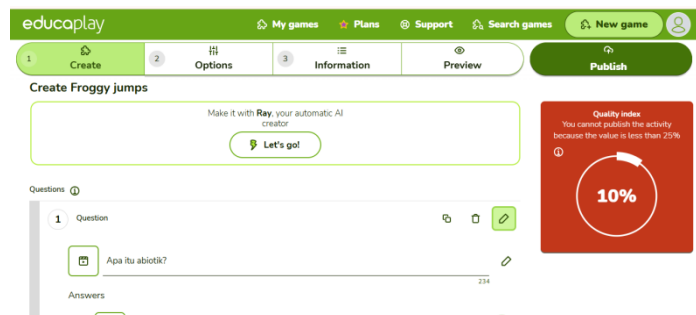
Gambar 2.6 Pengisian Judul game

5. Setelah itu akan muncul windows seperti dibawah ini, klik *Create* untuk mengisi pertanyaan



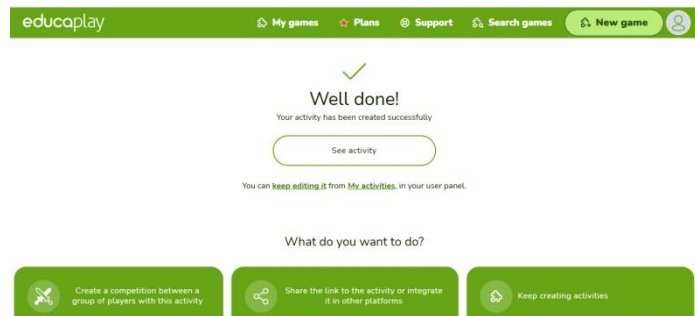
Gambar 2.7 Create pengisian soal

6. Lalu klik *Add* untuk menambahkan pertanyaan



Gambar 2.8 Pengisian soal

7. Setelah menuliskan pertanyaan-pertanyaan, klik *Publish* lalu akan keluar fitur selesai



Gambar 2.9 Tampilan *publish*

8. Lalu setelah klik “*See activity*” maka akan muncul tampilan game *Educaplay* tersebut



Gambar 2.10 Tampilan memulai *game*

9. Tampilan game *Educaplay* sudah siap dimulai



Gambar 2.11 Tampilan *game*

Berdasarkan tata cara atau langkah dalam menggunakan *Educaplay* di atas, dapat memberikan kemudahan bagi pengguna untuk bisa mengakses dan melakukan berbagai percobaan game edukasi yang bisa dilaksanakan pada proses pembelajaran melalui berbagai fitur di dalamnya.

6. Kelebihan dan Kekurangan Media *Educaplay*

Suatu media pembelajaran terutama penggunaan teknologi platform *Educaplay* memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran menurut Rafli, dkk (2024, hlm. 513) *educaplay* memberikan kemudahan bagi para pengajar untuk menciptakan pembelajaran dengan pendekatan permainan serta platform ini dapat digunakan secara gratis, memungkinkan guru dengan bebas merancang pembelajaran atau kuis secara inovatif dan dengan cara yang profesional. Selanjutnya menurut Laura (2018, hlm. 214) yaitu kelebihan dan kekurangan dari media *Educaplay*, diantaranya sebagai berikut :

1. Interaktif, menarik dan bersifat multimedia

Educaplay menyediakan berbagai aktivitas dan permainan interaktif yang dirancang dengan kreatif, mencakup kuis, teka-teki, memori kartu dan lainnya.

2. Mudah diakses dan dapat disesuaikan

Pengguna dapat dengan gampang membuat, mengedit dan mengatur aktivitas pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan cara ini, guru atau pembuat konten bisa menyesuaikan materi pelajaran berdasarkan kebutuhan dan tingkat pemahaman anak.

3. Beragam jenis aktivitas

Educaplay menawarkan banyak jenis aktivitas pembelajaran yang membuat mengaktifkan berbagai gaya belajar serta memberikan variasi dalam pengalaman belajar.

4. Evaluasi kemajuan dan feedback instan

Pengguna dapat memantau dan menganalisis hasil belajar peserta didik, termasuk skor, durasi yang dihabiskan dan jawaban yang diberikan. Dengan begitu, pengguna dapat mengenali kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran serta memberikan umpan balik yang bermanfaat untuk perbaikan.

Selain kelebihan dari media *Educaplay*, tentunya memiliki kekurangan dalam penggunaan media *Educaplay*. Menurut Utami, dkk (2023, hlm. 5813) yaitu ketergantungan pada internet, akses ke media

online yang memerlukan koneksi internet dan membutuhkan banyak waktu. Selanjutnya menurut Laura (2018, hlm. 214) yaitu, diantaranya sebagai berikut:

1. Dibutuhkan koneksi internet

Educaplay adalah platform yang diakses melalui internet, sehingga pengguna harus memiliki koneksi yang baik. Jika akses internet tidak stabil atau terbatas, hal ini dapat menjadi masalah dalam lingkungan belajar.

2. Terbatas pada aktivitas pembelajaran tertentu

Educaplay terutama ditujukan untuk pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan. Oleh karena itu, ini mungkin kurang sesuai untuk metode pembelajaran lain yang memerlukan elemen tambahan seperti diskusi kelompok, simulasi atau presentasi kolaboratif.

3. Ketergantungan pada teknologi

Untuk menggunakan *Educaplay*, pengguna perlu memiliki pengetahuan tentang teknologi dan perangkat yang sesuai. Bagi mereka yang kurang terampil dalam teknologi atau tidak memiliki akses yang cukup, menggunakan platform ini bisa jadi lebih sulit atau terbatas.

4. Pembatasan gratis dan versi berbayar

Model bisnis *Educaplay* memungkinkan pengguna untuk mengakses versi gratis dengan beberapa keterbatasan, serta menyediakan versi berbayar yang menawarkan fitur tambahan.

Maka dari pendapat mengenai kelebihan dan kekurangan media *Educaplay*, sangat memberikan dampak bagi setiap pengguna maupun penerima karena dengan hal ini kelebihan *educaplay* yang bisa membantu proses pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan namun juga memiliki keterbatasan tersendiri dalam pelaksanaannya.

E. Penelitian Terdahulu

Salah satu yang paling penting dikerjakan oleh seorang peneliti adalah penelusuran pustaka. Dalam penelitian, mencari referensi bertujuan untuk mendapatkan data dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya menurut (Hotimah & Stain, 2006). Fungsi dari penelitian terdahulu yaitu untuk mempelajari bahasan atau teori-teori dalam memperkaya pengetahuan tanpa adanya peniruan atau plagiat dalam penelitian. Melalui penelitian terdahulu menjadikan suatu acuan bagi peneliti selanjutnya dalam penelitiannya untuk lebih dikembangkan, ditambahkan dan dikoreksi sesuai dengan variasi masing-masing. Maka pentingnya mempelajari penelitian terdahulu agar proses penelitian yang akan dilakukan dapat lebih berkembang.

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti dan Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	Wita Widiana (2024)	Penerapan Model Berbantuan Media <i>Discovery Learning Educaplay</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas III SDN Purwantoro IV Malang	Dari hasil penelitian yang di dapatkan bahwa pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak II siklus. Pelaksanaan observasi awal dengan pemberian soal pada pra-siklus, pada tahap ini terdapat presentase nilai ketuntasan peserta didik dari 19 peserta didik dan hanya 8 atau 42% yang mampu mencapai ketuntasan. Selanjutnya pelaksanaan siklus I mendapatkan peningkatan

			hasil ketuntasan menjadi 52,6%, namun persentase tersebut belum mencapai ketuntasan dengan nilai 75% sehingga dilakukan siklus II yang mendapatkan peningkatan signifikan menjadi 78,9%. Maka berdasarkan hasil tersebut bahwa penerapan model <i>discovery learning</i> berbantuan media <i>educaplay</i> dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila di kelas III.
2	Muhamad Rifaldin, Nurhayani H. Muhiddin, Paulus Rante (2024)	Penerapan Model <i>Discovery learning</i> Berbantuan Media <i>Educaplay</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar	Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan melakukan tes awal melalui pemberian 15 soal PG dan mendapatkan persentase 70,97% yaitu 22 peserta didik dari 31 peserta didik yang belum tuntas pada mata pelajaran IPA. Maka peneliti melakukan siklus I yang menghasilkan peningkatan yang signifikan menjadi 77,42% yang sudah mencapai ketuntasan, selanjutnya dilakukan pula peningkatan

			agar persentase hasil belajar peserta didik dapat mencapai kriteria 80%. Pelaksanaan siklus II mendapatkan hasil peningkatan menjadi 87,42% yang dimana hanya tersisa 4 peserta didik saja yang belum tuntas. Maka dapat disimpulkan bahwa model <i>discovery learning</i> berbantuan media <i>educaplay</i> dapat mendorong peningkatan hasil belajar IPA di kelas VIII.
3	Zuliana Permatasari, Ferina Agustini, Diana Endah Handayani (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Pengaruh Gaya terhadap Benda Kelas IV SD Negeri Tlogoweru 1 Kecamatan Guntur	Penelitian ini dengan penggunaan pendekatan kuantitatif, permulaan terdapat 20 soal valid yang sudah di uji lalu dipakai sebagai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>. Pemberian <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> sebelum dilakukan perlakuan memperoleh hasil nilai rata-rata <i>pretest</i> 60,45% dengan 13 peserta didik tidak tuntas dan <i>posttest</i> 79,09% dengan jumlah 2 peserta didik yang tidak tuntas. Selanjutnya

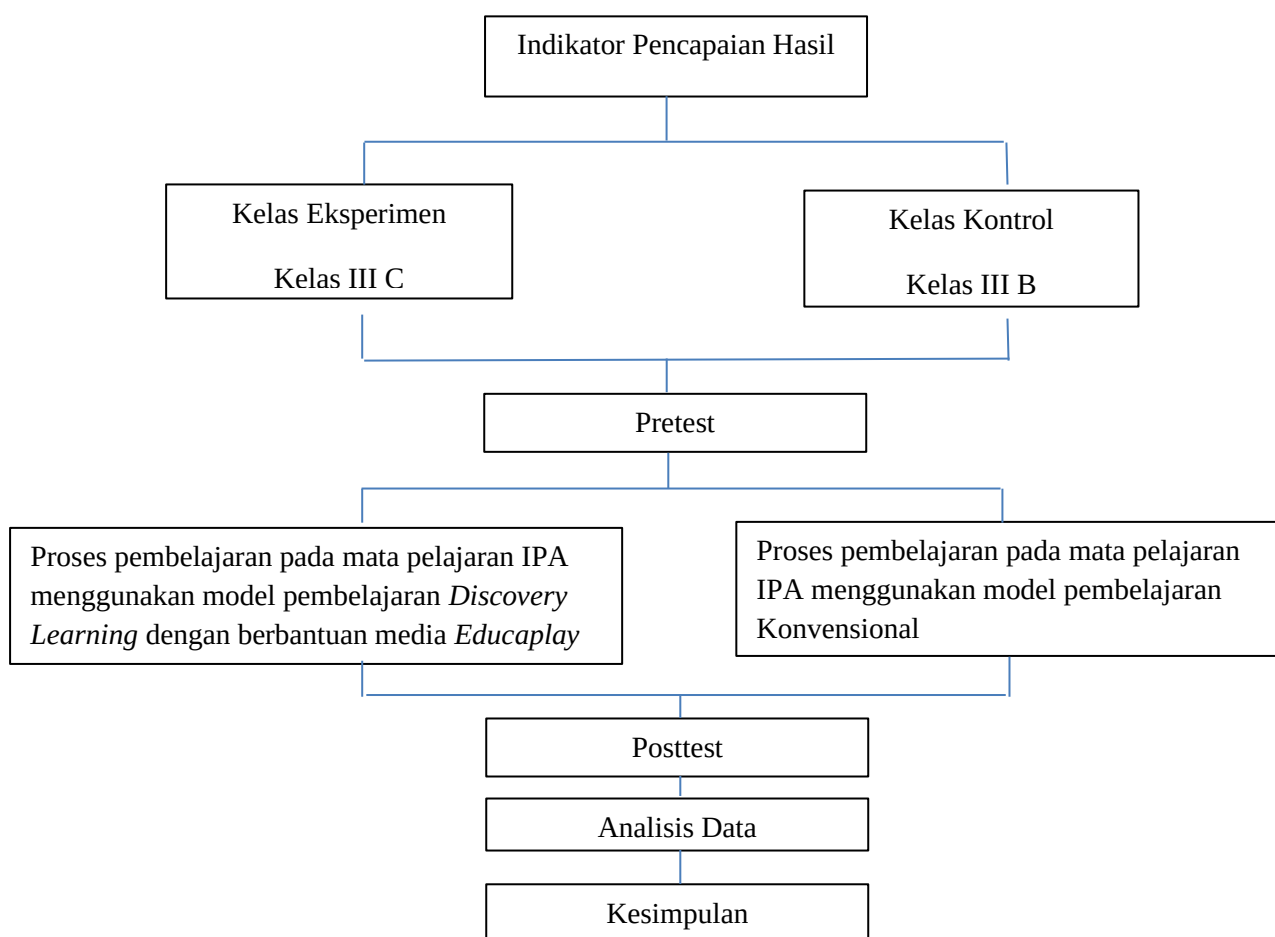
			dilakukan uji normalitas pada <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> sehingga keduanya H_o diterima dan data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa pengaruh dilakukan melalui uji t (<i>paired sample t-test</i>) dan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,937 > 2,080$ maka H_o ditolak dan H_a diterima, lalu untuk mengukur peningkatan menggunakan uji <i>n-gain</i> dengan hasil 0,4712 (kategori sedang). Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar terdapat peningkatan signifikan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan.
4	Laili, A, Lestari, N. A. P., & Sudewiputri, M. P (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD	Pada pelaksanaan uji coba melalui survei yang dilakukan bahwa terdapat perbedaan antara hasil nilai <i>posttest</i> pada kelas yang mendapatkan perlakuan melalui model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> yaitu 85,93 lebih

			menonjol dari nilai posttest kelas dengan penggunaan model pembelajaran biasa dengan hasil 70,64. Sehingga penggunaan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> membantu proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna yang berpengaruh pada hasil belajar siswa.
5	Sasingan, M., & Wote, A. Y. V (2022)	Pengaruh Model <i>Discovery Learning</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA	Proses pembelajaran dilakukan pada kelas V melalui pelaksanaan pretest dan posstest, mendapatkan perolehan nilai rata-rata posttest yaitu 77 lebih unggul dibandingkan dengan nilai pretest yaitu 33. Hasil dalam penelitian ini diproses melalui uji analisis statistik deskriptif dan uji homogenitas yang menunjukkan bahwa data hasil analisis dalam keduanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA.

Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan sehingga memperkuat peneliti untuk bisa mengetahui bagaimana Pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Media *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS. Hal ini menjadikan suatu acuan bagi peneliti untuk bisa mengembangkan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran yang menghasilkan hasil belajar yang baik. Maka dilakukannya penelitian ini terinspirasi oleh berbagai studi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan judul yang serupa.

F. Kerangka Pemikiran

Pada penelitian ini, variable yang akan diteliti yaitu hasil belajar IPAS. Sedangkan untuk subjek dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen di kelas III C SD Kartika X-3 dan kelas kontrol di kelas III B SD Kartika X-3. Untuk kelas eksperimen akan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* sedangkan pada kelas kontrol akan menggunakan model pembelajaran konvensional. Kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini :



Gambar 2.12 Kerangka Pemikiran

Maka dari struktur kerangka pemikiran di atas, menggambarkan bahwa proses penelitian yang akan dilakukan terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen yaitu kelas III C dan kelas kontrol yaitu kelas III B. Kedua kelas tersebut diawali dengan pemberian pretest, selanjutnya bagian masing-masing akan mendapatkan perlakuan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Media *Educaplay* dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS, lalu kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah pelaksanaan pembelajaran selanjutnya dilakukan posttest untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan atau tidak dari kedua kelas. Pada saat data sudah di dapatkan, maka dilakukan analisis data dan juga kesimpulan dari hasil penelitian.

G. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi Penelitian

Di dalam buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa Unpas (Unpas, 2024, hlm. 14) menyatakan bahwa para peneliti biasanya setuju mengenai kebenaran dari titik awal pemikiran, yang mereka sebut sebagai asumsi. Selanjutnya menurut Irfan (2018, hlm. 293-294) asumsi atau pandangan dasar adalah anggapan yang menjadi dasar untuk penelitian. Anggapan ini sangat penting karena pernyataan asumsi tersebut memberikan arahan dan dasar bagi proses penelitian kita. Membuat asumsi juga membantu dalam menghasilkan teori. Maka asumsi merupakan pernyataan kebenaran awal titik pemikiran dalam menghasilkan teori.

Sebuah model pembelajaran yang dapat melatih siswa lebih terlibat, akan menghasilkan hasil belajar yang baik. Dengan cara ini, siswa akan senang dan lebih fokus pada penjelasan guru agar dapat memahami konsep yang dijelaskan, model pembelajaran yang berbeda dari biasanya salah satunya menggunakan model *Discovery Learning* menurut (Puspitasari & Nurhayati, 2019, hlm. 93). Bantuan dalam keberlangsungan pembelajaran bisa dikolaborasikan melalui penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa asumsi merupakan anggapan dasar atau titik awal pemikiran dalam menghasilkan teori melalui penelitian. Maka dalam penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa “Model pembelajaran *Discovery learning* dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas III dengan berbantuan Media *Educaplay* pada mata pelajaran IPAS”

2. Hipotesis

Hipotesis mengandung arti di bawah kebenaran (belum tentu benar) dan hanya bisa dianggap benar jika didukung oleh bukti-bukti yang ada menurut Arikunto (dalam Setyawan, 2014, hlm. 2). Selanjutnya menurut Sugiyono (dalam Lutfi & Sunardi, 2019, hlm. 91) bahwa “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian”. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan suatu jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian yang kebenarannya perlu dibuktikan melalui bukti-bukti yang ada. Sehingga peneliti merumuskan hipotesis dalam penelitian ini berdasarkan kerangka berpikir di atas, sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* dengan menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III Sekolah Dasar

Ha: Terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* dengan menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III Sekolah Dasar