

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *ASSEMBLR* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X2 PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMAN 1 BALEN BOJONEGORO**

SKRIPSI



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

EVI NUR DIANA

NIM 21210008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN DAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025**

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *ASSEMBLR* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X2 PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMAN 1 BALEN BOJONEGORO**

SKRIPSI

Diajukan kepada

IKIP PGRI BOJONEGORO

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

Dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh

EVI NUR DIANA

NIM: 21210008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Assemblr* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X2 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sman 1 Balen Bojonegoro” disusun oleh :

Nama : Evi Nur Diana

Nim : 21210008

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi

Bojonegoro, 30 Juni 2025

Dosen Pembimbing I,



Avis Crusma Fradani, M.Pd.
NIDN. 0729048802

Dosen Pembimbing II,



Dr. Ahmad Kholiqul Amin, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0727088801

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Assemblr Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X2 Di SMAN 1 Balen Bojonegoro disusun oleh:

Nama : Evi Nur Diana

NIM : 21210008

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Senin, tanggal 21 Juli 2025.

Bojonegoro, 21 Juli 2025

Ketua,


Dr. Ernia Duwi Saputri, M.H
NIDN. 0707019001

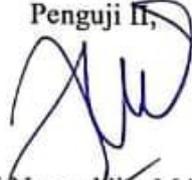
Sekretaris,


Nur Rohman, M.Pd.
NIDN. 0713078301

Penguji I,


Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd.
NIDN. 0723048902

Penguji II,


Ali Noeruddin, M.Pd.
NIDN. 0703027002

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan
kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah 2:286)

“Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku
tidak ada artinya

(evi nur diana)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan karunia dan kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia dan kemudahan yang engkau berikan sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya.

persembahkan karya yang cukup sederhana ini kepada orang yang sangat penulis sayang dan cintai.

1. **Almarhumah Ibuku Tercinta**, yang telah kembali ke haribaan-Nya, namun cintanya tak pernah pergi dari hatiku. Ibu, Terima kasih atas setiap tetes air mata, setiap keluh yang jatuh demi masa depanku Atas pelukan hangat yang kini hanya bisa kukenang, dan doa-doa yang tetap mengiringiku, bahkan dari balik keabadian. Engkaulah cahaya pertama yang membimbing langkahku, suara lembut yang menenangkan gundahku, dan kekuatan yang mengalir dalam setiap usahaku hari ini. Semoga karya kecil ini bisa menjadi bukti bahwa aku terus melangkah, seperti yang selalu Ibu doakan. Semoga dari surga, Ibu tersenyum bangga melihatku. Untuk Ibu, cinta sejatiku yang tak akan pernah terganti.
2. **Untuk Almarhum Bapakku, cinta pertama sekaligus luka pertama**, Meski kita tak sempat saling mengenal dengan utuh, kehadiranmu tetap menjadi bagian dari kisah hidupku. Dari ketidakhadiranmu, aku belajar arti kekuatan dan mandiri.

3. **Kakakku tercinta, Farida dan Nurul**, yang selalu hadir dengan kasih sayang, dukungan, serta doa yang tulus sepanjang proses ini. Terima kasih telah menjadi tempatku bersandar di kala lelah, dan menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah perjuanganku.
4. **Teman-teman seperjuangan, ulfa defiana, salma Muslimah puspita dewi, lisa setiana, jihad ayu nur kumala, nellya mirza, umi khoirunnisa**, yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan ini. Terima kasih atas kebersamaan, tawa, semangat, dan dukungan yang tak ternilai harganya, Di tengah lelah dan tekanan, kalian adalah pengingat bahwa perjuangan ini tidak sendiri. Semoga kebersamaan dan kenangan kita tetap abadi dalam ingatan, dan kesuksesan ini menjadi milik kita bersama.
5. **Dosen Pembimbing tercinta**, yang dengan sabar, bijaksana, dan penuh dedikasi telah membimbing serta mengarahkan penulis selama proses penyusunan skripsi ini Terima kasih atas ilmu, waktu, dan perhatian yang diberikan yang menjadi cahaya dalam setiap langkah penulisan karya ini.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Nama : Evi Nur Diana
NIM : 21210008
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA *ASSEMBLR* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS
X2 DI SMAN 1 BALEN BOJONEGORO**

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, Juni 2025


Evi Nur Diana
NIM. 21210026

ABSTRAK

Diana, Nur. Evi. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Berbantuan Media Assemblr Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X2 Di SMAN 1 Balen Bojonegoro. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI BOJONEGORO. Pembimbing (1) Ayis Crusma Fradani, M.Pd., Pembimbing(II) Dr. Ahmad Kholiqul Amin,S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: *Discover Learning, Media assemblr, Hasil Belajar*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Balen. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta kesulitan dalam memahami konsep-konsep ekonomi yang bersifat abstrak akibat metode pembelajaran konvensional yang masih dominan digunakan. Model *Discovery Learning* dipilih karena mampu mendorong siswa untuk aktif dalam menemukan konsep melalui eksplorasi dan pemecahan masalah, sedangkan media *Assemblr Edu* sebagai media berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* digunakan untuk meningkatkan interaktivitas dan visualisasi materi ekonomi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* jenis *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian adalah siswa kelas X-2 SMAN 1 Balen yang berjumlah 34 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest, serta observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas dan uji t (paired sample t-test) dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Assemblr Edu*. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji t yang menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model tersebut terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* yang dipadukan dengan media *Assemblr Edu* secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Penelitian ini merekomendasikan agar guru mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran berbasis penemuan yang didukung oleh teknologi AR untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna.

ABSTRACT

Diana, Nur. Evi. 2025. *The Effect of Discovery Learning Model Assisted by Assemblr Media on Student Learning Outcomes in Class X-2 at SMAN 1 Balen.* Undergraduate Thesis, Economic Education Study Program, Faculty of Education and Social Sciences, IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisor (I): Ayis Crusma Fradani, M.Pd., Supervisor (II): Dr. Ahmad Kholiqul Amin, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Discovery Learning, Assemblr Media, Learning Outcomes*

This study aims to determine the effect of the *Discovery Learning* model assisted by *Assemblr Edu* media on the learning outcomes of tenth-grade students in Economics subject at SMAN 1 Balen Bojonegoro. The background of this research is based on the low student engagement in learning processes and the difficulty in understanding abstract economic concepts due to the continued dominance of conventional teaching methods. The *Discovery Learning* model was chosen for its ability to encourage students to actively discover concepts through exploration and problem-solving. Meanwhile, *Assemblr Edu*, a learning media based on Augmented Reality (AR) technology, was used to enhance interactivity and visualization of economic materials. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design of the one-group pretest-posttest type. The sample consisted of 34 students from class X-2 at SMAN 1 Balen. Data collection techniques included pretests and posttests, as well as observation and documentation. Data analysis was conducted using normality tests and a paired sample t-test, assisted by SPSS software. The results showed an increase in students' learning outcomes after the implementation of the *Discovery Learning* model assisted by *Assemblr Edu* media. This was evidenced by the t-test results indicating a significance value (Sig. 2-tailed) of less than 0.05, which means that there is a significant influence of the applied model on students' learning outcomes. In conclusion, the application of the *Discovery Learning* model integrated with *Assemblr Edu* media effectively improves student learning outcomes in Economics. This study recommends that teachers consider using discovery-based learning models supported by AR technology to create more innovative and meaningful learning experiences.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian yang berjudul *"Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Assemblr terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Balen Bojonegoro"* dapat diselesaikan dengan baik. Penelitian ini disusun sebagai salah satu bentuk kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kepala sekolah, guru, serta siswa SMAN 1 Balen Bojonegoro yang telah memberikan dukungan dan partisipasi dalam proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kedua Dosen pembimbing dan rekan-rekan yang memberikan masukan dan motivasi selama proses penyusunan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan penelitian ini di masa mendatang. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam penerapan model pembelajaran yang kreatif dan efektif di kelas.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACK	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	17
PENDAHULUAN	17
A. Latar Belakang	17
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
1. Manfaat Teoretis	10
E. Definisi Operasional	11
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, DAN KERANGKA BERPIKIR ...10	
A. Kajian Pustaka	10
B. Kerangka Teoritis	19
C. Kerangka Berpikir	43
D. Hipotesis Penelitian	46
BAB III	47
METODE PENELITIAN	47
A. Pendekatan Penelitian	47
B. Tempat dan waktu penelitian	47
C. Populasi, sampel, dan sampling	48

D. Teknik pengumpulan data	50
E. Teknik Analisis Data	51
F. Teknik Validasi Data	53
BAB IV	58
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil penelitian	58
B. Analisis Data	62
BAB V	75
KESIMPULAN DAN SARAN	75
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan.....	16
Tabel 2. 2 Kerangka Konseptual	45
Tabel 3. 1 Populasi Siswa SMAN 1 Balen.....	48
Tabel 3. 2 Reliabilitas.....	55
Tabel 3. 3 klasifikasi indeks kesukaran soal	56
Tabel 3. 4 Klasifikasi Ides daya beda soal	57
Tabel 4. 1 descriptive statistics.....	60
Tabel 4. 2 descriptive statistics.....	61
Tabel 4. 3 Uji Validitas soal	62
Tabel 4. 4 Uji reliabilitas	63
Tabel 4. 5 Uji Tingkat Kesukaran	64
Tabel 4. 6 Uji Dya Beda Soal.....	64
Tabel 4. 7 Uji normalitas.....	66
Tabel 4. 8 Uji-T	67

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar.....	84
Lampiran 2 Kisi-Kisi Soal Instrumen	87
Lampiran 3 Instrumen Penelitian	88
Lampiran 4 Validator I	91
Lampiran 5 Validator II.....	94
Lampiran 6 Validator III.....	97
Lampiran 7 Uji Validitas	100
Lampiran 8 Reabilitas	105
Lampiran 9 Uji Daya.....	106
Lampiran 10 Uji Tingkat Kesukaran.....	113
Lampiran 11 Daftar nilai Pretest dan Post-test.....	125
Lampiran 12 Uji Normalitas	126
Lampiran 13 Uji Hipotesis (paired sample -test).....	127
Lampiran 14 tampilan hasil product.....	128
Lampiran 15 surat pencairan data	129
Lampiran 16 surat selesai penelitian	130
Lampiran 17 surat bimbingan skripsi.....	131
Lampiran 18 Dokumentasi penelitian	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam mendorong kemajuan dan perkembangan suatu negara, termasuk Indonesia. Di era globalisasi yang penuh dengan persaingan ketat, inovasi menjadi faktor penting untuk memajukan sektor pendidikan. Inovasi dalam dunia pendidikan dapat dimaknai sebagai penerapan ide-ide baru atau perubahan signifikan dalam metode pembelajaran, kurikulum, penggunaan teknologi, dan strategi pengajaran yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi sistem Pendidikan (Suwardana, 2018 ; Azizah, 2021).

Inovasi menjadi kunci dalam menciptakan proses belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan berbasis teknologi, sehingga siswa mampu mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan masa depan, Namun, di balik kemajuan tersebut, terdapat permasalahan utama dalam penerapan inovasi pendidikan, yaitu masih banyaknya lembaga pendidikan yang terjebak pada metode konvensional yang sudah kurang relevan dengan perkembangan zaman. Pendidikan saat ini memasuki era media yang berarti kegiatan pembelajaran diharapkan untuk memperbanyak penggunaan media dan mengurangi ceramah (Stevani, 2022).

Metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah satu arah dan pemberian tugas rumah, dinilai tidak lagi efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa di era digital (Armiati, 2018).

seringkali kesulitan untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga menurunkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa inovasi yang tepat, kualitas pendidikan akan sulit berkembang dan siswa tidak akan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Dengan berkembangnya teknologi, dunia pendidikan menghadapi tantangan baru, yaitu bagaimana mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses belajar mengajar. Meskipun teknologi telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, penerapannya dalam pendidikan masih terbatas. Banyak sekolah belum memaksimalkan teknologi untuk mendukung pembelajaran interaktif dan kontekstual yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Azizah, 2021).

Faktor penghambat dalam penerapan inovasi digital di dunia pendidikan antara lain kurangnya keterampilan digital di kalangan guru, keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, dan kurangnya pemahaman mengenai metode pembelajaran berbasis teknologi (Saiful Rizal, 2023).

Masalah ini juga muncul pada mata pelajaran yang bersifat abstrak, seperti Ekonomi, yang membutuhkan pemahaman mendalam tentang konsep-konsep seperti permintaan, penawaran, inflasi, dan kebijakan ekonomi. Metode pengajaran tradisional seperti ceramah sering kali tidak efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut, sehingga siswa mengalami kesulitan untuk mengaitkannya dengan situasi nyata (Saiful Rizal, 2023). Tantangan dalam penyampaian materi ekonomi secara efektif dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar serta keterbatasan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan analitis.

Situasi serupa terjadi dikelas X1-X8 SMAN 1 Balen, khususnya pada kelas X-2 dalam pelajaran Ekonomi. Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan peneliti, data awal menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami konsep ekonomi yang abstrak karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses belajar juga rendah, yang berujung pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Kurangnya penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas X-2 juga menjadi faktor penyebab. Minimnya inovasi dalam proses belajar menyebabkan siswa kurang tertarik dan cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung.

SMAN 1 Balen dipilih sebagai lokasi penelitian karena beberapa alasan penting yang mendukung pelaksanaan penelitian ini. Pertama, sekolah ini memiliki komitmen yang kuat dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Di era digital ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan merupakan salah satu kebutuhan utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. SMAN 1 Balen, dengan fasilitas yang memadai, telah menyediakan lingkungan yang kondusif bagi inovasi pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan media *Assemblr Edu* yang merupakan teknologi *augmented reality* (AR) dalam membantu siswa memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak seperti ekonomi.

Selain itu, SMAN 1 Balen dipilih karena sekolah ini berlokasi di Kabupaten Bojonegoro, sebuah daerah dengan dinamika pendidikan yang sedang berkembang. Dalam beberapa tahun terakhir, SMAN 1 Balen telah dikenal sebagai salah satu

sekolah yang aktif dalam mengadopsi berbagai model pembelajaran inovatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan pendidikan tersebut, khususnya dalam bidang penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan teknologi, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa di bidang ekonomi. Dengan demikian, SMAN 1 Balen tidak hanya memiliki infrastruktur yang baik, tetapi juga memiliki visi pendidikan yang selaras dengan tujuan penelitian.

Pemilihan kelas X-2 sebagai fokus penelitian didasarkan pada beberapa faktor spesifik yang ditemukan selama pra-penelitian. Kelas ini menampilkan karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu siswa di kelas X-2 mengalami kesulitan dalam memahami konsep ekonomi yang abstrak. Kesulitan tersebut diperburuk dengan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah satu arah, yang kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas X-2 tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh partisipasi siswa yang minim dalam diskusi kelas dan kesulitan dalam menerapkan konsep ekonomi dalam konteks kehidupan sehari-hari. Situasi ini berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan, di mana banyak siswa belum mencapai standar kompetensi minimal yang diharapkan dalam mata pelajaran ekonomi. Kurangnya inovasi dalam penggunaan teknologi pembelajaran di kelas X-2 juga menjadi perhatian, mengingat pentingnya penggunaan media interaktif dalam memfasilitasi pemahaman siswa.

Dengan menggunakan pendekatan *Discovery Learning* yang didukung oleh media Assemblr Edu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X-2. Kelas ini dianggap representatif karena mencerminkan tantangan yang dihadapi banyak siswa dalam memahami materi yang abstrak dengan metode pembelajaran tradisional. Diharapkan bahwa penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif akan membantu siswa di kelas X-2 mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar mengajar.

Penelitian di kelas X-2 juga penting karena jumlah siswa yang cukup signifikan dan beragam dari segi latar belakang akademik. Hal ini memungkinkan penelitian ini untuk menghasilkan data yang representatif, yang dapat dijadikan dasar untuk menyimpulkan efektivitas model *Discovery Learning* berbantuan media teknologi Assemblr Edu dalam meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran ekonomi.

Oleh karena itu, penggunaan teknologi dan media digital dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Melalui inovasi pendidikan, proses pembelajaran dapat dirancang lebih fleksibel, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan zaman, sehingga siswa tidak hanya menjadi peserta pasif, tetapi juga pelaku aktif dalam mengembangkan potensi mereka. (Kholifah, 2016 ; Azizah, 2021).

Pembelajaran Ekonomi yang sebelumnya dianggap abstrak dapat menjadi lebih menarik apabila menggunakan pendekatan inovatif yang menekankan aktivitas siswa dalam memahami konsep. Salah satu model pembelajaran yang

dianggap efektif untuk meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa adalah *Discovery Learning*. Model *Discovery Learning* adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Siswa diberi kesempatan untuk menganalisis dan menemukan solusi dari masalah yang dihadapi selama pembelajaran (Widari, 2023).

Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* diharapkan menjadi sistem perencanaan yang terstruktur dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Apabila model ini diterapkan dengan baik, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai secara efektif (Widari, 2023). Keberhasilan suatu model pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana model tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta hasil belajar yang dicapai. Keefektifan model pembelajaran dinilai dari respons aktif siswa selama kegiatan belajar mengajar, seperti partisipasi dalam diskusi, kemampuan memecahkan masalah, dan keingintahuan dalam memahami materi.

Model *discovery learning* memiliki karakteristik yang sesuai dengan pembelajaran ekonomi. Dalam pembelajaran ekonomi, siswa mempelajari hubungan antara aktivitas manusia dengan pemanfaatan sumber daya yang terbatas melalui proses analisis, pengamatan data, dan pengumpulan konsep-konsep ekonomi secara logis dan sistematis. Pendekatan ini mengarahkan siswa untuk aktif menemukan konsep ekonomi dalam konteks kehidupan nyata (Pujiningsih et al., 2022).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* dalam pembelajaran ekonomi mampu meningkatkan kemampuan berpikir

kritis, keterampilan analisis masalah ekonomiserta meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Pujiningsih et al., 2022).

Model *discovery learning*, yang berfokus pada proses menemukan konsep pembelajaran, membutuhkan media yang dapat memberikan peluang bagi siswa untuk melakukan observasi dan eksplorasi secara mandiri. Dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality* (AR) sebagai inovasi, pembelajaran interaktif yang menghubungkan pengalaman dunia nyata dengan objek virtual menjadi lebih autentik. Teknologi ini memungkinkan pengguna menjalani proses pembelajaran berbasis imersi yang dapat meningkatkan pemahaman kognitif, interaksi, serta keterlibatan siswa, sehingga menciptakan metode pendidikan digital yang lebih cerdas (Handayani, 2024).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan manfaat media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *augmented reality* dalam meningkatkan efektivitas proses belajar dan mengajar (Handayani, 2024).

Media dalam pembelajaran dapat diartikan segala bentuk alat bantu baik dalam bentuk audio, visual maupun audio visual yang dapat membantu atau mempermudah proses pembelajaran serta dapat merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Fradani dkk., 2021).

Teknologi *Augmented Reality* (AR) dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang memungkinkan siswa melihat objek dalam bentuk tiga dimensi (3D) secara realistis, sehingga mampu meningkatkan daya tarik dan berdampak positif pada hasil belajar mereka, Pemanfaatan teknologi yang canggih dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memastikan penyampaian informasi

yang akurat, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan inovatif. (Suwardi et al., n.d., 2024).

Pemanfaatan teknologi yang canggih dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memastikan penyampaian informasi yang akurat, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan inovatif.

Assemblr Edu adalah salah satu media interaktif berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR) yang memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi konsep secara visual dalam pembelajaran ekonomi. Dalam pembelajaran ekonomi yang biasanya penuh dengan konsep abstrak, seperti permintaan, penawaran, inflasi, dan kebijakan fiskal, *Assemblr Edu* membantu siswa untuk memahami materi secara lebih mudah dengan menyajikan simulasi dan ilustrasi interaktif yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, karena mereka dapat memvisualisasikan konsep ekonomi yang kompleks secara lebih jelas dan praktis (Prasetyo & Sutarman, 2022).

Dengan fitur *Augmented Reality* yang dimiliki, *Assemblr Edu* tidak hanya menampilkan informasi dalam bentuk teks dan gambar, tetapi juga menghadirkan elemen-elemen virtual yang dapat berinteraksi dengan dunia nyata melalui perangkat digital. Hal ini memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi aktif terhadap konsep ekonomi dengan cara yang lebih dinamis dan kreatif, seperti mempelajari mekanisme pasar atau memahami alur distribusi barang secara langsung. Media ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah ekonomi berdasarkan situasi yang mereka lihat dalam simulasi. Penelitian

menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam (Garzón et al., 2019).

Kebutuhan akan peningkatan hasil belajar siswa menjadi salah satu fokus utama dalam dunia pendidikan. Hasil belajar yang optimal tidak hanya mencakup pemahaman materi secara akademis, tetapi juga kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan tersebut di kehidupan sehari-hari. Peningkatan hasil belajar penting untuk memastikan bahwa siswa mampu mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, hasil belajar yang baik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terus belajar, mengasah keterampilan berpikir kritis, serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan.

Dalam konteks perkembangan teknologi, kebutuhan akan peningkatan hasil belajar dapat didukung melalui metode pembelajaran yang inovatif dan penggunaan media digital yang interaktif. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Augmented Reality* (AR) dalam platform Assemblr Edu, misalnya, dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual, siswa dapat lebih terlibat aktif dalam proses belajar sehingga hasil belajar mereka meningkat secara signifikan (Fidan & Tuncel, 2019; Zhou et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk dilakukan penelitian dengan judul **PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING***

BERBANTUAN MEDIA *ASSEMBLR* TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS X DI SMAN 1 BALEN BOJONEGORO.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang penelitian, permasalahan yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Balen?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Balen.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat di dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi mengenai penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Assemblr Edu* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran ekonomi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu siswa memahami konsep ekonomi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami melalui penggunaan teknologi *Augmented Reality*.

b. Bagi Guru

Memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Mendukung sekolah dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

E. Definisi Operasional

1. Model *Discovery Learning*

Merupakan model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam menemukan konsep atau pengetahuan baru melalui proses eksplorasi dan pemecahan masalah. Dalam penelitian ini, model ini diterapkan pada pembelajaran ekonomi.

2. *Assemblr Edu*

Media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR) yang memungkinkan siswa melakukan eksplorasi konsep secara visual dalam bentuk tiga dimensi (3D), membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran ekonomi.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian kompetensi siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Pada penelitian ini, hasil belajar diukur menggunakan tes pretest dan posttest yang dilakukan sebelum dan setelah penerapan model *Discovery Learning* yang didukung oleh media Assemblr Edu. Pengukuran ini bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran ekonomi.