

**EKSPERIMEN MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN EDUCAPLAY
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X SMA
MUHAMMADIYAH RANDUBLATUNG**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan**

OLEH:

Nauval Nino Nandinata

22210067

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025/2026**

**EKSPERIMEN MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN EDUCAPLAY
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X SMA
MUHAMMADIYAH RANDUBLATUNG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
IKIP PGRI Bojonegoro
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan**

**Oleh:
Nauval Nino Nandinata
NIM. 22210067**

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

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "*Eksperimen Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Educaplay Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah Randublatung*" disusun oleh:

Nama : Nauval Nino Nandinata

NIM 22210067

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing dan diajukan di tahap sidang ujian

Bojonegoro 21 Juli 2026

Pembimbing I,



Dr. Ali Mujahidin, S.Pd., M.M.
NIDN. 0417078206

Pembimbing II,



Dr. Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0002106302

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Eksperimen Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Educaplay Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammdiyah" disusun oleh:

Nama : Nauval Nino Nandinata
NIM : 22210067
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

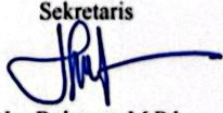
Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro pada hari
Selasa 21 Juli 2026

Bojonegoro, 21 Juli 2026.

Ketua


Dr. Ernica Puwi Saputri, S.Pd., M.H.
NIDN.0707019001

Sekretaris


Nur Rohman, M.Pd
NIDN.0713078301

Penguji I


Rika Pristia Fitri Astuti, M.Pd
NIDN.0715068801

Penguji II


Ayia Crusma Fradani, M.Pd
NIDN.0729048802

Rektor

Dr. Junarti, M.Pd.
NIDN.0014016501

MOTTO

وَالْمُؤْمِنُونَ وَرَسُولُهُ يَمَكُّمُ اللَّهُ فَسَيَرَىٰ أَعْمَلُوا وَقُلِ

"Dan katakanlah, 'Bekerjalah kamu, maka Allah akan melihat pekerjaanmu, begitu pula Rasul-Nya dan orang-orang mukmin.'"

(QS. At-Taubah [9]: 105)

"Orang boleh pandai setinggi langit, tetapi selama ia tidak menulis, ia akan hilang dari masyarakat dan dari sejarah. Menulis adalah bekerja untuk keabadian."

(Pramoedya Ananta Toer)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, karunia, nikmat, serta pertolongan-Nya. Berkat izin, kekuatan, kesehatan, dan kemudahan yang diberikan, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Setiap proses yang dilalui, mulai dari penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini, tidak terlepas dari doa, usaha, kesabaran, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan rasa syukur yang mendalam, penulis mempersembahkan karya sederhana ini sebagai wujud terima kasih, penghormatan, dan ungkapan kasih sayang kepada:

1. Orang tua tercinta (DONATUR UTAMA) Bapak Jasman dan Ibu Ratna Susilowati. Terima kasih atas segala kasih sayang, doa, perhatian, serta pengorbanan yang telah diberikan tanpa mengenal lelah. Dukungan dan kepercayaan yang selalu Bapak dan Ibu berikan menjadi sumber semangat bagi penulis untuk terus berjuang hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Setiap pencapaian yang diraih penulis tidak lepas dari doa dan ridha Bapak serta Ibu yang senantiasa mengiringi setiap langkah kehidupan. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, umur yang penuh berkah, serta membalas seluruh kebaikan Bapak dan Ibu dengan pahala yang berlipat ganda. Aamiin.
2. Kakak ku dan adiku tersayang Fillah Afif Filham dan Moh. Abid Aqila Pranaja dan calon kakak ipar Siska Dewi Irmawati
3. Seluruh dosen, khususnya dosen pembimbing. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala ilmu, bimbingan, arahan, motivasi,

serta pengalaman berharga yang telah diberikan dengan penuh keikhlasan dan kesabaran selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Setiap saran, masukan, dan perhatian yang diberikan menjadi bekal yang sangat berarti bagi penulis, baik dalam menyelesaikan penelitian maupun dalam mengembangkan wawasan dan kemampuan akademik. Semoga segala ilmu dan kebaikan yang telah Bapak dan Ibu berikan menjadi amal jariyah serta senantiasa mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT.

4. Teman -teman senior IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah membantu menyusun skripsi ini dan teman kopi dari maba, Puji Riwanto, S.Pd., Alvinda Putri, S.Pd., M.Pd., Nando Dwi Cahyanto, S.Pd., Fajar Nor Rahmat, S.Pd., & ter khusus tante Yona
5. Sahabat saya KBD (KELOMPOK BELAJAR DISABILITAS) Egi Sri Endah Kusumastuti, Wiwit Setya Nur'Aini & Bleandro Raffa Indareza, penghuni pojok kampus. Terima kasih telah menemani perjalanan 4 tahun ini. Kehadiran kalian bukan sekedar menemani, tetapi hari-hari yang sempat terasa berat. Diantara tawa sederhana tanpa rencana, penulis menemukan kekuatan untuk bertahan, kebersamaan ini tidak terlihat besar, namun justru disitulah artinya menguatkan dengan cara paling manusiawi.

PERNYATAAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nauval Nino Nandinata
NIM : 22210067
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (FPIPS)

Dengan menjunjung tinggi integritas akademik, saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul:

"Eksperimen Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Randublatung"

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan bukan merupakan hasil plagiasi, baik sebagian maupun seluruhnya, dari karya orang lain. Seluruh sumber informasi, data, pendapat, maupun kutipan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini telah dicantumkan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah dan etika akademik yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini mengandung unsur pelanggaran akademik, termasuk plagiarisme atau pelanggaran etika ilmiah lainnya, saya bersedia menerima segala konsekuensi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di IKIP PGRI Bojonegoro serta peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bojonegoro, 07 Juli 2026



Nauval Nino Nandinata

NIM: 22210067

ABSTRAK

Nauval Nino Nandinata. 2026. *Eksperimen Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah randublatung*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I: Dr. Ali Mujahidin, S.Pd., M.M. Pembimbing II: Dr. Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: *Discovery Learning*, Educaplay, prestasi belajar, pembelajaran Ekonomi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah Randublatung yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui eksperimen model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah Randublatung. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment*. Populasi penelitian berjumlah 169 siswa kelas X SMA Muhammadiyah Randublatung Tahun Pelajaran 2026/2027. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *cluster sampling*, yaitu kelas X-3 sebagai kelas kontrol dan kelas X-4 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test dengan bantuan program SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis. Hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001$, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah Randublatung. Penerapan model pembelajaran tersebut mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga memberikan dampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran Ekonomi.

ABSTRACT

Nauval Nino Nandinata. 2026. *The Effect of the Discovery Learning Model Assisted by Educaplay Media on the Learning Achievement of Tenth-Grade Students at SMA Muhammadiyah Randublatung.* Undergraduate Thesis. Department of Economic Education, Faculty of Social Science Education, IKIP PGRI Bojonegoro. Advisor I: Dr. Ali Mujahidin, S.Pd., M.M. Advisor II: Dr. Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd.

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

This study was motivated by the low learning achievement of students in Economics at SMA Muhammadiyah Randublatung, which was attributed to teacher-centered learning practices that limited students' active participation in the learning process. The purpose of this study was to determine the effect of the Discovery Learning model assisted by Educaplay media on the learning achievement of tenth-grade students at SMA Muhammadiyah Randublatung. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental research design. The population consisted of 169 tenth-grade students of SMA Muhammadiyah Randublatung in the 2026/2027 academic year. The sample was selected using the cluster sampling technique, with Class X-3 serving as the control group and Class X-4 as the experimental group. Data were collected through tests, observations, and documentation. The data were analyzed using the normality test, homogeneity test, and hypothesis testing through the Independent Samples *t*-test with the assistance of SPSS software.

The results indicated that the data were normally distributed and homogeneous, fulfilling the assumptions required for hypothesis testing. The Independent Samples *t*-test revealed a significance value (Sig. 2-tailed) of < 0.001 , which was lower than the significance level of 0.05. Therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_1) was accepted. It can be concluded that the implementation of the Discovery Learning model assisted by Educaplay media had a significant effect on the learning achievement of tenth-grade students at SMA Muhammadiyah Randublatung. Furthermore, the implementation of this learning model created a more active, interactive, and student-centered learning environment, which positively contributed to improving students' learning achievement in Economics.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, taufik, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Randublatung" dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.

Salawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, suri teladan terbaik bagi seluruh umat manusia, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikut beliau hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai tantangan, hambatan, dan keterbatasan yang dihadapi selama proses penelitian maupun penulisan. Namun, berkat pertolongan Allah SWT serta dukungan, bimbingan, motivasi, dan kerja sama dari berbagai pihak, seluruh rangkaian penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan yang berbahagia ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, khususnya kepada:

1. Ibu Dr. Junarti, M.Pd., selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan kesempatan serta menyediakan fasilitas pendukung selama penulis menempuh pendidikan.
2. Ibu Dr. Ernia Duwi Saputri, M.H., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan arahan dan dukungan dalam penyelesaian studi serta skripsi ini.
3. Bapak Nur Rohman, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
4. Bapak Dr. Ali Mujahidin, S.Pd., M.M., selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Dr. Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan wawasan selama penulis menempuh pendidikan.
6. Seluruh teman-teman Program Studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2022 yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta kebersamaan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
7. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi

penyempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAAN KEASLIAN TULISAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis	6
E. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS	9
A. Kajian Pustaka	9
B. Kerangka Teoritis.....	16
C. Kerangka Berpikir.....	31
D. Hipotesis Penelitian	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Pendekatan Penelitian.....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
C. Populasi, Sample dan Sampling.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data.....	40

E. Teknik Analisis Data	42
F. Analisis Instrumen	46
BAB IV HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan	66
BAB IV PENUTUP	73
A. Simpulan	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	14
Tabel 3. 1 Rincian Waktu Penelitian	37
Tabel 3. 2 Jumlah Siswa.....	38
Tabel 3. 3 Rancangan penelitian	40
Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian Butir Instrumen oleh Validator.....	47
Tabel 3. 5 Kriteria Reliabilitas Instrumen	49
Tabel 3. 6 Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	50
Tabel 3. 7 Kriteria Uji Pembeda.....	52
Tabel 4. 1 Data Awal Penelitian	54
Tabel 4. 2 Data Akhir Penelitian	55
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas.....	57
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas.....	59
Tabel 4. 5 Uji T (<i>Independent Sample T-test</i>)	60
Tabel 4. 6 Hasil Validitas.....	62
Tabel 4. 7 Uji Reliabilitas.....	63
Tabel 4. 8 Uji Tingkat Daya Pembeda	64
Tabel 4. 9 Tingkat Kesukaran.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 kerangka berfikir	34
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Validitasi.....	80
Lampiran 2 Uji Realibilitas.....	81
Lampiran 3 Uji T (Independent Sample T– test)	82
Lampiran 4 Uji Normalitas	83
Lampiran 5 Uji Homogenitas.....	84
Lampiran 6 Data Awal.....	85
Lampiran 7 Data Akhir.....	86
Lampiran 8 Materi Pembelajaran.....	87
Lampiran 9 Soal dan Kunci Jawaban.....	90
Lampiran 10 Nilai Pretest Kontrol.....	96
Lampiran 11 Nilai Posttest Kontrol.....	98
Lampiran 12 Nilai Pretest Eksperimen	100
Lampiran 13 Nilai Posttest Eksperimen.....	102
Lampiran 14 RPM.....	104
Lampiran 15 Pencarian Data.....	116
Lampiran 16 Surat Pemberian Izin	117
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian.....	118
Lampiran 18 Validitas Instrumen	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan mengenai definisi pendidikan. Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Definisi tersebut menunjukkan bahwa pendidikan sangat penting bagi kehidupan bangsa merupakan dasar. Dengan adanya pendidikan orang-orang dapat belajar dan menjadi lebih dari pada orang-orang yang sebelumnya tidak bisa.

Pendidikan adalah suatu usaha terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif dan memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum, serta keterampilan yang diperlukan. (Sanga & Wangdra, 2023). Sedangkan menurut (Mutia et al., 2022). Pendidikan merupakan sebuah sistem. Sebagai sistem, aktivitas pendidikan terbangun dalam beberapa komponen, yaitu pendidik, peserta didik, tujuan pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan. Semua komponen yang membangun sistem pendidikan, saling berhubungan, saling tergantung, dan saling menentukan satu sama lain. Setiap komponen memiliki fungsi masing-masing dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu upaya terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan memperoleh kekuatan spiritual, kecerdasan, akhlak, pengetahuan umum, ilmu hidup, dan pengetahuan umum.

Pendidikan merupakan proses berkelanjutan dan tak pernah berakhir, sehingga menghasilkan kualitas yang berkesinambungan. Untuk menghasilkan generasi muda yang berkualitas, pendidikan sangat penting. Dalam pendidikan, teknologi diperlukan untuk membantu siswa berhasil. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk metode, media, dan hasil belajar. Media diperlukan untuk mempermudah guru menyalurkan materi pelajaran kepada siswa.

Proses pembelajaran sangat berhubungan dengan peningkatan kualitas pendidikan. Proses pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, aktif, menantang, memotivasi, dan membiarkan siswa berkembang secara mandiri. Untuk memenuhi persyaratan tersebut, prinsip pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum merdeka dirancang untuk diterapkan. Kurikulum Merdeka berprinsip bahwa aktifitas pembelajaran harus secara konsisten berpusat pada siswa, mendorong pemikiran kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah.

Dalam suatu proses pembelajaran meliputi siswa, guru, sarana dimana semua pihak saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan. Dalam suatu proses pembelajaran yang berperan penting adalah guru, karena dijadikan sebuah panutan yang menciptakan kondisi kelas agar siswa tetap dapat melakukan kegiatan belajar.

Menurut (Saputri et al., 2023) Dalam merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat, maka dibutuhkan kemampuan guru dalam menguasai suatu model pembelajaran yang akan diterapkan, karena akan membantu proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Salah satu model pembelajaran yang di gunakan oleh peneliti untuk masalah tersebut adalah model pembelajaran Discovery Learning untuk masalah tersebut. Diharapkan bahwa model ini akan membantu siswa belajar lebih baik, memungkinkan mereka berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, dan memungkinkan mereka berinteraksi dengan siswa lainnya. Discovery learning adalah model yang menuntut siswa untuk berlatih dalam belajar dengan menemukan dan mengeksplorasi solusi, menurut (Rahma Maulid, 2021). sehingga hasil jangka panjang akan tetap berada dalam ingatan untuk waktu yang lama.

Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menemukan sendiri konsep atau strategi pembelajaran melalui berbagai informasi dan data yang diperoleh dari aktivitas pengamatan maupun percobaan. Model ini menekankan keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat berpartisipasi secara aktif dalam memecahkan masalah bersama teman-temannya selama kegiatan belajar berlangsung. Sehingga model pembelajaran *Discovery Learning* dapat dibantu dengan penggunaan media interaktif Educaplay.

Game Educaplay adalah aplikasi yang menarik untuk membuat soal pembelajaran untuk siswa agar lebih menarik, selain itu educaplay dapat mendukung pembelajaran siswa agar lebih menyenangkan. selain itu kelebihan

educaplay adalah memudahkan guru untuk merancang suatu pembelajaran yang berbasis permainan, kelebihan yang lain adalah platform ini gratis di gunakan sehingga guru sesuka hati membuat pembelajaran atau kuis secara kreatif dan profesional.

Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan media yang menarik diharapkan mampu menciptakan proses belajar di kelas yang lebih inovatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di sma muhammadiyah Randublatung. Peneliti mendapati bahwa sebagian siswa masih kurang termotivasi dalam belajar, terlihat dari perilaku berbicara dengan teman sebangku saat guru menjelaskan materi serta adanya siswa yang tertidur ketika pembelajaran dimulai.

Kondisi ini dapat terjadi karena guru mata pelajaran Ekonomi belum sepenuhnya memahami atau mengikuti perkembangan model dan media pembelajaran terbaru. Guru juga kemungkinan mengalami kesulitan dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa, serta keterbatasan keterampilan teknologi yang membuat pemanfaatan fasilitas seperti LCD dari sekolah menjadi kurang optimal.

Menurut (A'yun et al., 2025). Penggunaan metode ceramah yang terlalu dominan dan minim interaksi membuat siswa lebih cepat merasa jenuh serta kurang termotivasi untuk belajar. Selain itu, ketergantungan guru pada buku paket sebagai sumber utama pembelajaran mengurangi kreativitas dalam menyajikan materi secara lebih variatif dan menarik. Media pembelajaran yang digunakan pun kurang

mampu menarik perhatian siswa, sehingga mereka tidak terdorong untuk fokus selama kegiatan belajar berlangsung. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa. Aktivitas belajar juga lebih banyak berpusat pada guru, sementara siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi tanpa keterlibatan aktif, sehingga motivasi belajar mereka tetap rendah.

Sebagian besar siswa cenderung bergantung pada teman yang dianggap lebih mampu saat kegiatan diskusi kelompok. Banyak di antara mereka kurang berinisiatif untuk menjawab, bertanya, ataupun memberikan tanggapan selama pembelajaran. Hanya satu atau dua siswa yang berani mengemukakan pendapat pada setiap pertemuan. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa masih belum memahami materi dengan baik dan hanya mencatat apa yang disampaikan guru tanpa benar-benar memahaminya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ” PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *EDUCAPLAY* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X SMA MUHAMMADIYAH RANDUBLATUNG”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan sebuah rumusan yaitu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay* terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah Randublatung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan Educaplay terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas X SMA MUHAMMADIYAH Randublatung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengetahuan dalam melakukan penelitian tentang eksperimen model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *educaplay* terhadap prestasi belajar siswa

2. Manfaat Praktis

Manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga yaitu manfaat bagi peneliti, manfaat bagi guru, dan manfaat bagi siswa

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran pemecahan atas permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran serta menambah wawasan peneliti mengenai penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan Educaplay. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkaya pengalaman peneliti dalam melakukan kajian empiris mengenai pengaruh penggunaan model dan media pembelajaran inovatif terhadap prestasi belajar siswa.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan alternatif solusi bagi guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan Educaplay dapat menjadi acuan bagi guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya variasi metode mengajar, serta membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan mudah dipahami melalui penggunaan model discovery learning berbantuan Educaplay. Media pembelajaran yang interaktif tersebut dapat membantu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi sehingga berdampak positif pada peningkatan prestasi belajar.

E. Definisi Operasional

1. Discovery learning

Discovery learning adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam mencari dan menyelidiki pengetahuan melalui proses yang sistematis, kritis, dan logis. Peserta didik didorong untuk memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi sehingga mereka dapat menemukan konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Discovery learning melibatkan proses mental dimana siswa mengasimilasikan konsep atau prinsip baru dalam pembelajaran.

2. Educaplay

Educaplay merupakan media pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki, matching games, dan latihan edukatif lainnya. Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa melalui tampilan visual dan fitur interaktif. Aktivitas yang digunakan dapat dibuat sendiri oleh guru ataupun memanfaatkan aktivitas yang telah tersedia di dalam platform. Educaplay membantu siswa belajar secara aktif melalui latihan yang memberikan umpan balik langsung sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

3. Prestasi belajar

Prestasi belajar kognitif merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan ingatan, kemampuan berpikir, dan kemampuan intelektual. Pada ranah kognitif, prestasi belajar terdiri dari beberapa tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi, dan kreativitas. Dengan demikian, prestasi belajar kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam memahami, mengolah, dan menerapkan materi pembelajaran sesuai indikator yang telah ditetapkan