

**EFEKTIVITAS MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
EDUCAPLAY TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA PADA MATERI
AKU DAN LINGKUNGAN SEKITARKU KELAS V SDN BOJONG RAWALUMBU
XI**

Zafirah Nur Amalia¹, Fara Diba Catur Putri²

^{1,2} PGSD FIP, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

202210615018@mhs.ubharajaya.ac.id¹, fara.diba@dsn.ubharajaya.ac.id²

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of student learning independence. This is indicated by low initiative in the learning process. Furthermore, the learning process is still teacher-centered, resulting in students tending to be passive and lacking opportunities to develop their learning independence. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the discovery learning model assisted by Educaplay media on students' learning independence. This was an experimental study with a quantitative approach. Sampling was conducted using a purposive sampling technique. To obtain data, the researcher conducted a pre-test and a post-test. The results showed a significant difference between the learning independence of students who used the discovery learning model assisted by Educaplay media and those who did not. Based on the results of the hypothesis test using the Independent Samples I-Test using SPSS version 26 for Windows, a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$ was obtained, thus rejecting H_0 and accepting H_1 . Therefore, it can be concluded that the implementation of the discovery learning model assisted by Educaplay media is significantly effective in improving student learning independence.

Keywords: *Discovery Learning, Learning Independence, Educaplay*

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belaking oleh rendahnya kemandirian belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya inisiatif dalam proses pembelajaran, selain itu pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa cenderung pasif dan kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemandirian belajarnya. Tujuan penelitian in adalah untuk mengetahui efektivitas model *discovery learning* berbantuan media educaplay terhadap kemandirian belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kantitatif. Pengambilan sampel dilakukan teknik *purposive sampling*. Dalam memperoleh data, peneliti melakukan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemandirian belajar siswa yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media educaplay dengan siswa yang tidak menggunakannya. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples I-Test* melalui program SPSS versi 26 for Windows, diperoleh nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning*

berbantuan media educaplay efektivitas secara signifikan terhadap kemandirian belajar siswa.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Educaplay, Kemandirian Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran atau bidang studi yang tertera pada kurikulum sekolah. Berlandaskan Tujuan Undang-Undang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 antara lain memajukan kemampuan siswa membentuk individu yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan cinta tanah air. Selain itu, Pendidikan Pancasila juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik agar menjadi pribadi yang mandiri, bertanggung jawab, serta mampu berpikir kritis dalam kehidupan sehari-hari (Wahidin, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan sikap dan karakter siswa dalam kehidupan sehari-hari (Devi, 2025).

Dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan mampu berperan aktif untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar secara mandiri (Susana, 2019). Kemandirian belajar menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan

pembelajaran karena dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, percaya diri, dan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan (Arrahmah *et al.*, 2024).

Salah satu tantangan utama bagi seorang guru adalah menentukan model pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menarik dan kreatif. Tujuannya adalah untuk membangkitkan motivasi siswa, menciptakan antusiasme selama proses belajar mengajar, serta mendorong berkembangnya kemandirian belajar siswa dalam memahami materi secara aktif dan mandiri (Nurmaizura *et al.*, 2024).

Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan berkelanjutan dalam proses belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *discovery learning*. *Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi penuh dengan fokus pada kebutuhan siswa untuk mengajukan pertanyaan secara

sistematis dalam menemukan pengetahuan serta mengalami pembelajaran aktif (Puspitasari *et al.*, 2019).

Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan rasa tanggung jawab dalam belajar (Surur *et al.*, 2024). Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah Educaplay, yaitu media pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai aktivitas edukatif seperti kuis, permainan, dan latihan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Fernanda *et al.*, 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Rawalumbu XI kelas V, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya terkait kemandirian belajar siswa. Sebagian siswa masih cenderung pasif saat kegiatan pembelajaran berlangsung siswa juga kurang

memiliki inisiatif untuk mencari informasi atau menyelesaikan tugas secara mandiri. Penggunaan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Padahal jika melihat dalam tujuan Kurikulum, seharusnya pembelajaran terfokus bukan hanya pada guru saja (*Teacher Centered*), melainkan berfokus pada siswa (*Student Centered*)

Berdasarkan uraian tersebut, model *Discovery Learning* berbantuan media Educaplay diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Model dan media tersebut dapat membantu siswa lebih aktif dalam menemukan pengetahuan dan nilai-nilai Pancasila, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Educaplay terhadap Kemandirian Belajar Siswa di Kelas V”.

B. Metode Penelitian

Penelitian tersebut berupa penelitian eksperimen kuantitatif.

Penelitian kuantitatif eksperimental diawali dengan mengumpulkan data, menginterpretasikan data, kemudian menggunakan statistik untuk menyajikan hasil akhir berupa angka-angka yang dianalisis untuk menjawab pertanyaan dan hipotesis serta mencari informasi melalui angket atau kuesioner (Balaka, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bojong Rawalumbu XI di kelas V pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa pada kelas kontrol dan 20 siswa pada kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan pengambilan sampel *non-prabability* dengan metode *purposive*. Teknik pengambilan sampel *non-probability* menggunakan metode *purposive* adalah teknik pengambilan *sample non-random* dimana partisipan dipilih berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan (Abdullah *et al.*, 2022). Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu angket kemandirian belajar. Sebelum digunakan, angket diuji validitas dan reliabilitasnya untuk kelayakan sebagai memastikan alat ukur. Instrumen ini terdiri dari 20 pernyataan dengan skala Likert.

Pengumpulan data dilakukan setelah perlakuan diberikan. Data

kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26. Analisis diawali dengan uji prasyarat, yaitu uji normalitas (*Shapiro-Wilk*) dan homogenitas (*Levene's Test*). Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan *independent sample t test* (uji parametric) jika data berdistribusi normal dan uji hipotesis *mann-whitney u (nonparametric)* jika data tidak berdistribusi normal setelah uji hipotesis terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam kemandirian belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data yang diambil dalam penelitian ini berupa hasil angket kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Data tersebut diambil untuk mengetahui ada atau tidaknya efektivitas positif pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *educaplay* terhadap kemandirian belajar siswa pada kelas V SD Negeri Bojong Rawalumbu XI. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif dan inferensial untuk melihat perbedaan peningkatan minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan

perlakuan pembelajaran yang berbeda.

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal kemandirian belajar siswa. Setelah proses pembelajaran berlangsung selama beberapa pertemuan, kedua kelompok diberikan post-test untuk mengetahui perubahan kemandirian belajar siswa setelah penerapan model *discovery learning* berbantuan media educaplay. Hasil analisis deskriptif terhadap skor kemandirian belajar siswa disajikan pada Tabel 1 berikut

**Tabel 1. Rata-rata
Kemandirian belajar siswa**

Kelompok	Rata-rata pre-test	Rata-rata Post-test
Eksperimen	54,68	83,43
Kontrol	55,06	59,93

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa sebelum diberikan perlakuan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki tingkat kemandirian belajar yang relatif setara. Kondisi ini menunjukkan bahwa kedua kelompok berada pada titik awal yang hampir sama dalam hal kemandirian belajar sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kesamaan kondisi awal tersebut menjadi aspek penting karena memungkinkan perbedaan peningkatan kemandirian belajar setelah perlakuan diberikan lebih disebabkan oleh pengaruh model pembelajaran yang digunakan, bukan oleh perbedaan kemampuan maupun kemandirian awal siswa.

Setelah perlakuan diberikan, kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media educaplay menunjukkan peningkatan kemandirian belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Temuan ini mengindikasikan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan educaplay memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa melalui penyediaan pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, model ini mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan kemandirian belajar yang lebih baik.

Peningkatan kemandirian belajar pada kelompok eksperimen terjadi karena model *Discovery Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan proses menemukan sendiri konsep, prinsip, maupun nilai yang dipelajari melalui kegiatan mengamati, mengumpulkan informasi, menganalisis, dan menarik Kesimpulan (Sulfemi, 2019).

Dalam proses tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru secara satu arah, tetapi secara aktif mencari, menemukan, dan membangun pemahaman mereka sendiri terhadap materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Keterlibatan aktif ini menyebabkan siswa merasa lebih tertarik dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung (Yulianti, 2023).

Penggunaan media Educaplay memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan berbagai aktivitas pembelajaran secara mandiri, seperti menjawab kuis, mencocokkan jawaban, dan menyelesaikan tugas interaktif. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih percaya diri, memiliki inisiatif belajar, serta bertanggung

jawab terhadap penyelesaian tugas yang diberikan (Panjaitan *et al.*, 2025). Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel.2 Uji Normalitas Pretest

Kelompok	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest-Eksperimen	0,896	20	0,035
Pretest-Kontrol	0,887	20	0,023
Posttest-Eksperimen	0,968	20	0,711
Posttest-Kontrol	0,920	20	0,098

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-wilk diketahui bahwa data pre-test kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,035 dan kelas kontrol sebesar 0,023. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga data pre-test tidak berdistribusi normal. Sementara itu, data post-test kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,711 dan kelas kontrol sebesar 0,098. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data post-test berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil tersebut, maka nilai *Asymp. Sig* pre-test kelas eksperimen dan kontrol tidak berdistribusi normal karena lebih kecil dari signifikansi 0,05. Oleh karena itu, analisis data *pre-test* langsung dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik *Mann-Whitney U* tanpa melalui uji homogenitas, karena syarat normalitas tidak terpenuhi. Sedangkan pada post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari signifikansi 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Dengan demikian, data post-test memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke uji homogenitas dan dianalisis menggunakan uji hipotesis *independent samples test*.

Tabel 3. Uji Mann-Whitney

Test Statistics ^a	
	Pretest
Mann-Whitney U	191.000
Wilcoxon W	401.000
Z	-.245
Asymp. Sig. (2-tailed)	.807
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.820 ^b

a. Grouping Variable: Eks kontrol

b. Not corrected for ties.

Hasil uji *Mann-Whitney u* yang disajikan pada tabel 3 diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,807 yang lebih besar dari 0,05, sehingga H_0 diterima. Artinya, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai

rata-rata pre-test peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang setara sebelum diberi perlakuan, sehingga layak digunakan sebagai kelompok pembanding dalam penelitian ini. Hal ini sesuai dengan penelitian Amrah *et al.*, (2025) yang memperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Karena data posttest berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*.

Tabel 4. Uji Homogenitas

<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
0,693	1	33.548	0,411

Pada data hasil *post-test* sampel menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,411 yang berarti lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data post-test sampel memiliki varians yang homogen. Setelah melalui uji prasyarat, data *post-test* pada kedua kelas memenuhi syarat normalitas dan homogenitas,

sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji hipotesis (uji t) dengan *Independent Samples Test*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil analisis uji hipotesis menggunakan *independent samples test*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil tersebut didukung oleh data observasi yang menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan Educaplay berada pada kategori sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, sehingga penerapan model dan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang optimal terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian Arrahmah *et al.*, (2024), model *discovery learning* terbukti mampu meningkatkan kemandirian belajar

siswa. Selain itu, penelitian Nuzralita *et al.*, (2024) menunjukkan bahwa *discovery learning* berpengaruh terhadap kemampuan mandiri belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sementara itu, Rumaiya *et al.*, (2025) membuktikan bahwa media Educaplay efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, model *discovery learning* berbantuan media Educaplay dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang berpotensi meningkatkan kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan Educaplay berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemandirian belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Model dan media tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa, sehingga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan bertanggung jawab.

Oleh karena itu, *Discovery Learning* berbantuan Educaplay dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Hasil penelitian ini juga menunjukkan pentingnya pemanfaatan teknologi dan strategi pembelajaran inovatif untuk mendukung terciptanya proses belajar yang lebih menarik dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K. *et al.* (2022) 'Metodologi penelitian kuantitatif', *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*, 3(2), pp. 70–83.
- Amrah, A. *et al.* (2025) 'Pengaruh Metode Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV UPT SPF SD Inpres Pampang I', *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), pp. 76–86.
- Arrahmah, J. *et al.* (2024) 'Peningkatan kemandirian belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* di sekolah dasar', *Journal of Education Research*, 5(2).
- Balaka, M.Y. (2022) 'Metodologi penelitian kuantitatif'.
- Devi, A.D.A. (2025) 'Implementasi Model *Discovery Learning* dalam Pembelajaran PPKn untuk Membangun Pemahaman Nilai Demokrasi pada Siswa Sekolah Dasar', *Journal of Contemporary Issues in Primary Education*, 3(2), pp. 88–93.
- Fernanda, N. *et al.* (2024) 'Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila melalui media Educaplay di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya', *Journal of Science and Education Research*, 3(2), pp. 58–63.
- Nurmaizura, D. *et al.* (2024) 'Implementasi model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Educaplay pada mata pelajaran PPKn', *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(2), pp. 173–179.
- Nuzralita, A.L. *et al.* (2024) 'Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Mandiri Belajar Siswa Kelas V Muatan Pendidikan Pancasila Di SDN Krasak 01', *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), pp. 646–652.
- Panjaitan, D.R. *et al.* (2025) 'Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Educaplay Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 060925 Medan Amplas', *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), pp. 263–275.
- Puspitasari, Y. *et al.* (2019) 'Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar

- siswa', *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(1), pp. 93–108.
- Penelitian Kewarganegaraan, 18(1), pp. 7–14.
- Rumaiya, I. *et al.* (2025) 'Pengaruh Media Pembelajaran Educaplay Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar', *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 10(4), pp. 919–926.
- Sulfemi, W.B. (2019) 'Penerapan model pembelajaran discovery learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan', *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1).
- Surur, M. *et al.* (2024) 'Analysis Of The Impact Of The Discovery Learning Model On Students'learning Activities And Critical Thinking Skills', *Journal of Education Technology and Inovation*, 7(2), pp. 9–16.
- Susana, A. (2019) *Pembelajaran discovery learning menggunakan multimedia aktif*. Tata Akbar.
- Wahidin, M.S. (2019) 'Hubungan Pendidikan Karakter dan Kecerdasan Emosional (EQ) Dengan Hasil Belajar PKN Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 10 Tegineneng'.
- Yulianti, S.E. (2023) 'Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Peserta Didik "Ikelas IV di SD Muhammadiyah 2 Waru', *PKn Progresif: Jurnal Pemikiran dan*