IMPLEMENTASI MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENGURANGI KEJENUHAN SERTA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA

Agus Riswanto[1], Roha Zilawati Safika[2], Siti Raudatul Azkiya[3], Nai Lailatul Amania[4]
[1,2,4] Pendidikan Ekonomi Fise Universitas Hamzanwadi,
[3]Pendidikan Sejarah Fise Universitas Hamzanwadi
[1]aagusriswanto@gmail.com, [2]zilawatisafika@gmail.com,
[3]raudatulazkiya6@gmail.com,
[4]nailailatulamania.230401024@student.hamzanwadi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Discovery Learning model assisted by educational game media in reducing learning boredom and improving students' learning engagement in Economics lessons in Grade X at MA Mu'allimat NWDI Pancor. This study employed a quantitative approach using a descriptive research design with a survey method. The research subjects consisted of 33 female students from Class X C of MA Mu'allimat NWDI Pancor. Data were collected through an online questionnaire using Google Forms with a four-point Likert scale. The data were analyzed using SPSS through validity testing, reliability testing, and descriptive statistical analysis. The results showed that the implementation of the Discovery Learning model assisted by educational game media obtained a mean score of 14.9697 with a percentage index of 74.85%, which was categorized as high. The learning boredom aspect obtained a mean score of 14.4848 with a percentage of 72.42%, while the learning engagement aspect obtained a mean score of 17.1515 with a percentage of 71.46%. All three variables were categorized as high. These findings indicate that the implementation of Discovery Learning assisted by educational game media received positive responses from students. Learning activities involving games, discussions, and group collaboration provided a more varied learning atmosphere and encouraged student participation. Thus, this model can serve as an alternative approach to creating more engaging, interactive, and participatory Economics learning.

***Keywords**: Discovery Learning, educational games, learning boredom, learning engagement, Economics learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model Discovery Learning berbantuan media permainan edukatif dalam mengurangi kejenuhan serta meningkatkan keaktifan belajar siswi pada pembelajaran Ekonomi kelas X MA Mu'allimat NWDI Pancor. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif melalui metode survei. Subjek penelitian berjumlah 33 siswi kelas X C MA Mu'allimat NWDI Pancor. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara online menggunakan Google Forms dengan skala Likert empat pilihan jawaban. Data dianalisis menggunakan bantuan program SPSS melalui uji validitas, uji reliabilitas, dan analisis statistik

deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Discovery Learning berbantuan media permainan edukatif memperoleh rata-rata sebesar 14,9697 dengan indeks persentase 74,85% dan termasuk kategori tinggi. Aspek kejenuhan belajar memperoleh rata-rata 14,4848 dengan persentase 72,42%, sedangkan aspek keaktifan belajar memperoleh rata-rata 17,1515 dengan persentase 71,46%. Ketiga variabel tersebut berada dalam kategori tinggi. Hasil ini memberikan gambaran bahwa penerapan model Discovery Learning berbantuan media permainan edukatif memperoleh respons positif dari siswi, baik dalam aspek pelaksanaan pembelajaran, kejenuhan belajar, maupun keaktifan belajar. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan, diskusi, dan kerja sama kelompok memberikan suasana belajar yang lebih bervariasi dan mendorong keterlibatan siswi. Dengan demikian, model Discovery Learning berbantuan media permainan edukatif dapat menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran Ekonomi yang lebih menarik, interaktif, dan partisipatif.

Kata kunci: Discovery Learning, permainan edukatif, kejenuhan belajar, keaktifan belajar, pembelajaran Ekonomi.

A. Pendahuluan

Salah satu masalah yang bisa muncul selama proses belajar adalah kebosanan siswa. (Mesra et al., 2024) Menyatakan bahwa situasi ini dapat dikenali dengan berkurangnya fokus, sedikitnya minat untuk belajar, dan rendahnya keterlibatan dalam kegiatan di kelas. Jika dibiarkan terus-menerus, kebosanan ini bisa menghalangi siswa dalam memahami materi pembelajaran (Tangdiung, 2026). Oleh karena itu, dibutuhkan model dan media pembelajaran yang dapat menghasilkan suasana belajar yang lebih beragam dan mendorong keterlibatan siswa.

Masalah ini menjadi fokus dalam proses belajar Ekonomi di kelas X MA Mu'allimat NWDI Pancor. Berdasarkan observasi awal selama kegiatan bimbingan mengajar, partisipasi siswi dalam pembelajaran masih belum maksimal dan perlu ditingkatkan agar kegiatan belajar tidak hanya terfokus pada penjelasan dari guru. Padahal, materi Ekonomi sebenarnya berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, seperti kegiatan konsumsi, produksi, distribusi, dan pengelolaan uang. Keadaan ini menandakan perlunya metode pengajaran yang memberikan peluang kepada siswi untuk menemukan ide, berdiskusi, dan mengaitkan materi dengan pengalaman yang nyata (Amelia, 2026).

Salah satu pendekatan yang bisa digunakan adalah Discovery

Learning, yaitu metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk menemukan pengetahuan dengan cara mengamati, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan serta mengolah informasi, dan akhirnya membuat kesimpulan. Pendekatan ini memberi peluang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. (Media et al., 2024) Untuk membuat kegiatan ini lebih menarik, penerapannya bisa didukung dengan alat permainan pendidikan yang menggabungkan elemen bermain dengan tujuan pembelajaran.

Media permainan yang mendidik dapat menyuguhkan tantangan, interaksi, dan beragam aktivitas belajar sehingga siswa mendapatkan peluang untuk terlibat lebih aktif. Kombinasi pembelajaran Discovery Learning dengan permainan edukatif diharapkan dapat menghasilkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berarti. Dalam praktiknya, permainan harus disesuaikan dengan konten dan tujuan pembelajaran agar tidak hanya fokus pada menang, tetapi juga mendorong pemahaman konsep, kerja sama, dan keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat (Fahrudin et al., 2026).

Studi tentang Discovery Learning dan media permainan yang mendidik telah membahas berbagai hal dalam proses belajar, termasuk partisipasi dan minat siswa. Namun, ada kekurangan dalam penelitian ini yang perlu dijelaskan dengan membandingkannya dengan penelitian sebelumnya. (Umami et al., 2025) memfokuskan kajian ini pada pelaksanaan Discovery Learning yang dibantu oleh media permainan edukatif untuk melihat kejenuhan dan keterlibatan siswa perempuan secara bersamaan dalam mata pelajaran Ekonomi untuk kelas X. Keunikan penelitian ini terletak pada fokus penerapan dan pengamatan kedua aspek tersebut dalam konteks pembelajaran di MA Mu’allimat NWDI Pancor.

Berdasarkan penjelasan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan pelaksanaan model Discovery Learning yang didukung oleh media permainan edukatif, dalam usaha mengurangi rasa bosan dan meningkatkan keterlibatan siswi dalam pelajaran Ekonomi di kelas X

MA Mu'allimat NWDI Pancor. Keterlibatan diperhatikan melalui keikutsertaan dalam bertanya, mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan berkolaborasi, sementara rasa bosan dilihat dari indikator seperti kebosanan, kurangnya perhatian, dan menurunnya partisipasi dalam proses belajar. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam menciptakan pengajaran Ekonomi yang lebih menarik dan melibatkan siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis studi deskriptif melalui teknik survei. Metode kuantitatif dipilih karena informasi yang dikumpulkan berasal dari pengukuran jawaban para responden yang dinyatakan dalam bentuk angka dan kemudian dianalisis secara statistik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami pandangan siswi mengenai penerapan model Discovery Learning yang didukung oleh media permainan edukatif dalam usaha mengurangi kebosanan serta meningkatkan partisipasi belajar di kelas Ekonomi.Penelitian dilaksanakan di MA Mu'allimat NWDI Pancor dengan subjek penelitian yaitu siswi kelas X yang mengikuti pembelajaran Ekonomi. Pemilihan subjek didasarkan pada keterlibatan siswi dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning berbantuan media permainan edukatif. Jumlah responden dalam penelitian ini disesuaikan dengan jumlah siswi yang telah mengisi kuesioner penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara online menggunakan Google Forms. Kuesioner ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang pengalaman dan pandangan siswi setelah mengikuti pembelajaran Ekonomi dengan bantuan media permainan edukatif. Alat penelitian dibuat berdasarkan dua aspek utama, yaitu kejenuhan belajar dan keaktifan belajar. Aspek kejenuhan belajar mencakup kebosanan, keletihan, sulitnya berkonsentrasi, minimnya minat, serta perubahan suasana belajar agar lebih menarik. Di sisi lain, aspek keaktifan belajar meliputi keberanian untuk bertanya,

kemampuan untuk menyampaikan pendapat, partisipasi dalam diskusi, kepercayaan diri saat presentasi, inisiatif dalam belajar, dan kerjasama dalam kelompok.Pengukuran jawaban responden menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1, Tidak Setuju (TS) diberi skor 2, Setuju (S) diberi skor 3, dan Sangat Setuju (SS) diberi skor 4. Setiap pernyataan dalam kuesioner diberikan skor berdasarkan tingkat persetujuan responden. Skor tersebut kemudian digunakan untuk mengetahui kecenderungan persepsi siswi terhadap penerapan model pembelajaran yang diteliti. Pernyataan yang memiliki arah pengukuran berbeda diperhatikan dalam proses pengolahan skor agar interpretasi hasil tetap sesuai dengan indikator masing-masing variabel.

Data yang telah terkumpul selanjutnya diolah dan dianalisis dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Sebelum dilakukan analisis utama, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji melalui uji validitas dan reliabilitas guna memastikan bahwa setiap butir pernyataan layak dan konsisten dalam mengukur aspek kejenuhan belajar dan keaktifan belajar. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung (korelasi Pearson product moment) dengan r tabel pada taraf signifikansi 5% untuk 33 responden (r tabel = 0,344), sehingga butir pernyataan dinyatakan valid apabila r hitung lebih besar daripada r tabel. Adapun uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung koefisien Cronbach's Alpha, dengan ketentuan instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai alpha lebih besar dari 0,60. Tahap berikutnya adalah analisis statistik deskriptif untuk mengetahui skor rata-rata (mean) dan indeks persentase pada setiap indikator maupun aspek penelitian. Indeks persentase diperoleh dengan membagi skor rata-rata dengan skor maksimum (4), kemudian dikalikan 100%. Hasilnya dikategorikan menjadi sangat rendah (25,00–43,75%), rendah (43,76–62,50%), tinggi (62,51–81,25%), dan sangat tinggi (81,26–100%).

Selanjutnya, analisis deskriptif dilakukan dengan menghitung seberapa sering jawaban muncul (frekuensi), nilai rata-rata, dan persentase dari masing-masing indikator penelitian. Hasil perhitungan

kemudian dikelompokkan berdasarkan aspek kejenuhan dan keterlibatan belajar untuk memahami pola jawaban dari responden. Data tersebut setelah itu disajikan dalam tabel dan penjelasan deskriptif agar hasil penelitian mudah dipahami dengan cara yang teratur. Dengan cara analisis ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pandangan siswi mengenai penggunaan model Discovery Learning dengan bantuan permainan edukatif untuk menciptakan pembelajaran Ekonomi yang lebih menarik, mengurangi kejenuhan, dan mendorong keterlibatan dalam belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 33 responden yang merupakan siswi kelas X C MA Mu'allimat NWDI Pancor yang mengikuti pembelajaran Ekonomi dengan penerapan model Discovery Learning berbantuan media permainan edukatif. Data karakteristik responden diperoleh dari kuesioner yang disebarkan melalui Google Forms dan diolah untuk menggambarkan latar belakang responden yang terlibat dalam penelitian.

Instrumen penelitian yang baik harus memenuhi dua syarat utama, yaitu valid dan reliabel. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan instrumen dikatakan reliabel apabila menghasilkan data yang konsisten ketika digunakan untuk mengukur hal yang sama. Oleh karena itu, sebelum data dianalisis secara deskriptif, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya agar kesimpulan yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Pengujian dilakukan terhadap 33 responden dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Instrumen terdiri atas 15 butir pernyataan, yaitu 5 butir variabel X1 (penerapan model Discovery Learning berbantuan media permainan edukatif), 5 butir variabel Y1 (kejenuhan belajar), dan 5 butir variabel Y2 (keaktifan belajar).

Hasil uji validitas

Uji validitas dilakukan dengan korelasi Pearson Product Moment, yaitu menghubungkan skor setiap

butir dengan skor total variabel yang bersangkutan. Hasil korelasi (r hitung) kemudian dibandingkan dengan r tabel. Dengan jumlah responden 33 orang (derajat kebebasan = N − 2 = 31) dan taraf signifikansi 5%, diperoleh r tabel sebesar 0,344. Suatu butir dinyatakan valid apabila r hitung lebih besar daripada r tabel dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05.

Berdasarkan hasil dari uji validitas, seluruh butir pernyataan pada variabel X1, Y1, dan Y2 memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada r tabel (0,344) dengan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05). Dengan demikian, seluruh butir dinyatakan valid.

Pada variabel X1 (penerapan model Discovery Learning berbantuan media permainan edukatif), kelima butir memiliki r hitung antara 0,705 sampai 0,900. Butir X1.1 memiliki nilai tertinggi (0,900), sedangkan butir X1.4 memiliki nilai terendah (0,705). Pada variabel Y1 (kejenuhan belajar), r hitung berkisar antara 0,725 (butir Y1.5) sampai 0,907 (butir Y1.1). Adapun pada variabel Y2 (keaktifan belajar), r hitung berkisar antara 0,760 (butir Y2.2) sampai 0,890 (butir Y2.1).

Nilai r hitung tertinggi pada keseluruhan instrumen terdapat pada butir Y1.1 (0,907), sedangkan yang terendah terdapat pada butir X1.4 (0,705). Meskipun yang terendah, nilai 0,705 masih jauh di atas r tabel (0,344). Seluruh butir bahkan memiliki r hitung di atas 0,70, yang menunjukkan hubungan yang kuat antara masing-masing butir dengan skor total variabelnya. Artinya, setiap pernyataan dalam kuesioner sudah mewakili variabel yang diukur dan layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Hasil uji realibilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pernyataan konsisten dalam mengukur variabel penelitian. Pengujian menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, dengan ketentuan instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai alpha lebih besar dari 0,60. Selain nilai alpha keseluruhan, analisis juga memperhatikan nilai Corrected Item-Total Correlation, yaitu korelasi tiap butir dengan butir-butir lainnya (idealnya lebih besar dari 0,30), serta nilai Cronbach's Alpha if Item Deleted untuk melihat apakah penghapusan

suatu butir dapat meningkatkan reliabilitas.

Berdasarkan hasil dari uji realibilitas, nilai Cronbach's Alpha untuk 15 butir pernyataan sebesar 0,962. Nilai ini jauh di atas batas minimum 0,60 dan berada pada kategori sangat tinggi (di atas 0,90). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat baik, artinya butir-butir pernyataan menghasilkan jawaban yang stabil dan saling mendukung dalam mengukur variabelnya.

Nilai Corrected Item-Total Correlation seluruh butir berkisar antara 0,658 sampai 0,856 dan semuanya berada di atas 0,30. Pada variabel X1 nilainya berkisar 0,722–0,837, pada variabel Y1 berkisar 0,658–0,856, dan pada variabel Y2 berkisar 0,673–0,855. Butir dengan nilai terendah adalah Y1.5 (0,658), tetapi nilai tersebut tetap tergolong baik. Nilai ini menandakan bahwa setiap butir bergerak searah dengan butir-butir lainnya dalam instrumen.

Selain itu, nilai Cronbach's Alpha if Item Deleted berada pada rentang 0,958 sampai 0,962 dan tidak ada yang melampaui nilai alpha keseluruhan (0,962). Artinya, tidak ada butir yang apabila dihapus dapat meningkatkan reliabilitas instrumen. Oleh karena itu, seluruh butir dipertahankan dan tidak ada yang perlu dikeluarkan dari analisis.

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dan instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Dengan demikian, kuesioner yang digunakan layak untuk mengumpulkan data penelitian, dan data yang diperoleh dapat dipercaya untuk dianalisis pada tahap berikutnya, yaitu analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan persepsi siswi terhadap penerapan model Discovery Learning berbantuan media permainan edukatif, tingkat kejenuhan belajar, dan keaktifan belajar siswi.

UJI STATISTIK DESKRIPTIF

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X1	33	8,00	20,00	14,9697	3,53098
Y1	33	7,00	20,00	14,4848	3,67527
Y2	33	6,00	24,00	17,1515	4,84201
Valid N (listwise)	33				

Hasil Uji Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai data setiap variabel penelitian, yang meliputi jumlah responden (N), nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan jawaban responden terhadap masing-masing variabel penelitian. Selain itu, dihitung indeks persentase dengan membagi nilai rata-rata dengan skor maksimum ideal setiap variabel, kemudian dikalikan 100%. Hasil analisis statistik deskriptif disajikan pada tabel di atas.

- Variabel X1 (Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Permainan Edukatif). Data diperoleh dari 33 responden dengan nilai minimum 8 dan nilai maksimum 20. Rata-rata skor sebesar 14,64 dengan standar deviasi 3,656. Skor maksimum ideal variabel ini adalah 20 (5 butir × 4), sehingga indeks persentasenya sebesar 73,20% (14,64 ÷ 20 × 100%). Nilai tersebut berada pada kategori tinggi (62,51–81,25%). Artinya, siswi menilai pembelajaran Ekonomi dengan model Discovery Learning berbantuan media permainan edukatif berjalan dengan baik. Nilai minimum 8 juga masih berada di atas skor terendah yang mungkin diperoleh (5), yang menunjukkan bahwa tidak ada responden yang memberi penilaian paling rendah pada seluruh butir. Standar deviasi sebesar 3,656 atau sekitar 25% dari rata-rata menunjukkan bahwa jawaban responden cukup bervariasi, tetapi sebagian besar tetap berada di

sekitar nilai rata-rata yang tinggi.

- Variabel Y1 (Kejenuhan Belajar). Nilai minimum sebesar 7 dan nilai maksimum sebesar 20, dengan rata-rata 14,15 dan standar deviasi 3,842. Skor maksimum ideal variabel ini adalah 20 (5 butir × 4), sehingga indeks persentasenya sebesar 70,75% (14,15 ÷ 20 × 100%) dan termasuk kategori tinggi. Karena pernyataan pada variabel ini mengukur berkurangnya kejenuhan, nilai yang tinggi berarti siswi cenderung tidak merasa bosan, lelah, dan sulit berkonsentrasi selama mengikuti pembelajaran. Standar deviasi sebesar 3,842 (sekitar 27% dari rata-rata) menunjukkan bahwa tingkat kejenuhan antarresponden masih beragam, sehingga ada sebagian siswi yang tetap merasa kurang terbantu.
- Variabel Y2 (Keaktifan Belajar). Nilai minimum sebesar 6 dan nilai maksimum sebesar 24, dengan rata-rata 17,03 dan standar deviasi 4,766. Skor maksimum ideal variabel ini adalah 24 (6 butir × 4), sehingga indeks persentasenya sebesar 70,96% (17,03 ÷ 24 × 100%) dan termasuk kategori tinggi. Artinya, siswi cenderung aktif dalam pembelajaran, misalnya bertanya, menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Rentang skor yang lebar (6 sampai 24) dan standar deviasi tertinggi di antara ketiga variabel (4,766) menunjukkan bahwa keaktifan antarsiswi paling beragam. Ada siswi yang sangat aktif, tetapi ada pula yang masih kurang aktif.

Secara keseluruhan, ketiga variabel berada pada kategori tinggi dengan indeks antara 70,75% sampai 73,20%. Indeks tertinggi terdapat pada penerapan model Discovery Learning berbantuan media permainan edukatif (73,20%), diikuti keaktifan belajar (70,96%) dan berkurangnya kejenuhan belajar (70,75%). Selisih ketiganya sangat kecil, sehingga persepsi siswi relatif

seragam. Temuan ini menunjukkan bahwa siswi merespons positif pembelajaran yang menggabungkan kegiatan menemukan konsep dengan unsur permainan, baik dari segi suasana belajar maupun keterlibatan mereka. Namun, karena data berasal dari kuesioner satu kali pengukuran dan dianalisis secara deskriptif, hasil ini menggambarkan persepsi siswi dan belum membuktikan adanya pengaruh atau peningkatan secara statistik.

1. Peran Media Permainan Edukatif dalam Mengurangi Kejenuhan Belajar pada Pembelajaran Ekonomi

Penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran Ekonomi menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Dalam proses pembelajaran, kejenuhan dapat muncul ketika siswi terlalu sering mengikuti kegiatan yang hanya berpusat pada penjelasan guru tanpa adanya variasi aktivitas(Imaduddin et al., 2023). Kondisi tersebut dapat menyebabkan menurunnya perhatian, konsentrasi, serta minat siswi dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar berbeda dengan tetap memperhatikan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, aspek pengurangan kejenuhan belajar memperoleh persentase sebesar 74,89% dan termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswi memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran Ekonomi. Permainan yang diterapkan mampu memberikan variasi kegiatan belajar melalui tantangan, interaksi, dan keterlibatan langsung siswi dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Hal ini membuat proses belajar tidak hanya berlangsung melalui penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswi untuk belajar sambil bermain.

Temuan tersebut juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dapat membantu menjaga perhatian

dan semangat siswi selama kegiatan berlangsung. Melalui aktivitas permainan, siswi memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman kelompok, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, serta menghubungkan materi Ekonomi dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari(Zamri & Hal, 2026). Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis karena siswi tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan menemukan dan memahami materi.

Meskipun demikian, penggunaan permainan edukatif tetap perlu disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Permainan tidak seharusnya hanya berorientasi pada kemenangan atau memperoleh nilai tertinggi, tetapi juga harus memberikan pengalaman belajar yang mendorong pemahaman konsep, kerja sama, dan partisipasi. Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan jalannya permainan agar setiap aktivitas tetap memiliki nilai pembelajaran dan tidak mengalihkan perhatian siswi dari materi yang sedang dipelajari.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa media permainan edukatif memiliki peran positif dalam menciptakan pembelajaran Ekonomi yang lebih menyenangkan dan mengurangi potensi kejenuhan belajar. Persentase yang berada dalam kategori tinggi memperkuat gambaran bahwa penggunaan permainan edukatif memperoleh respons baik dari siswi. Namun, hasil tersebut perlu dipahami sebagai gambaran persepsi siswi berdasarkan kuesioner, bukan sebagai bukti pengukuran penurunan kejenuhan secara langsung sebelum dan sesudah pembelajaran.

2. Peningkatan Keaktifan Siswi melalui Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Permainan Edukatif

Keaktifan siswi merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga oleh keterlibatan siswi dalam memahami, mengolah, dan mengembangkan informasi yang diperoleh. Dalam pembelajaran Ekonomi, keaktifan dapat terlihat

melalui keberanian bertanya, menyampaikan pendapat, mengikuti diskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta mempresentasikan hasil pemikiran(Emmanuella et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu memberikan ruang bagi siswi untuk berpartisipasi secara langsung selama kegiatan belajar berlangsung.

Model Discovery Learning berbantuan media permainan edukatif memberikan kesempatan kepada siswi untuk terlibat aktif dalam menemukan dan memahami konsep pembelajaran. Melalui model ini, siswi tidak hanya menerima materi yang disampaikan oleh guru, tetapi juga diarahkan untuk mengamati permasalahan, mencari informasi, berdiskusi, dan menarik kesimpulan berdasarkan kegiatan yang dilakukan(Luthfiyani et al., 2025). Kehadiran media permainan edukatif semakin mendukung proses tersebut karena menghadirkan tantangan dan aktivitas yang mendorong interaksi antarsiswi. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran menjadi lebih berpusat pada keterlibatan peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 33 responden, keaktifan belajar siswi memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,85 dengan persentase indeks 71,31%. Hasil tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswi memberikan respons positif terhadap penerapan Discovery Learning berbantuan permainan edukatif dalam pembelajaran Ekonomi. Secara lebih khusus, indikator keaktifan dalam diskusi kelompok memperoleh persentase sebesar 74,24%, begitu pula indikator kolaborasi dan pembagian tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas permainan. Sementara itu, keberanian untuk bertanya memperoleh persentase sebesar 72,00%, dan kemampuan menyampaikan ide atau pemikiran mencapai 69,70%.

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan permainan edukatif dapat menjadi sarana untuk mendorong interaksi dan kerja sama antarsiswi. Ketika dihadapkan pada suatu tantangan atau permasalahan Ekonomi, siswi memiliki kesempatan untuk bertukar informasi, menyampaikan pendapat, serta

bekerja sama dalam menemukan penyelesaian (DAW Wardani - Jawa Dwipa, 2023). Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih partisipatif karena setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk mengambil bagian dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan diskusi dan presentasi juga dapat membantu membangun keberanian siswi dalam mengungkapkan hasil pemikirannya di hadapan teman-teman.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menyampaikan ide dan pemikiran memperoleh persentase yang relatif lebih rendah dibandingkan beberapa indikator lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa keberanian siswi dalam mengemukakan pendapat masih perlu mendapatkan perhatian. Tidak semua siswi memiliki tingkat kepercayaan diri yang sama ketika harus menyampaikan gagasan atau menjawab pertanyaan di depan kelas(Gori et al., 2023). Oleh sebab itu, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang terbuka dan memberikan kesempatan secara merata kepada setiap siswi untuk berpartisipasi tanpa merasa takut melakukan kesalahan. Pemberian pertanyaan pemantik, pembagian tugas dalam kelompok, serta kesempatan melakukan presentasi dapat menjadi upaya untuk mengembangkan keberanian tersebut.

Dengan demikian, penerapan model Discovery Learning berbantuan media permainan edukatif menunjukkan respons positif dalam mendukung keaktifan siswi pada pembelajaran Ekonomi. Kegiatan menemukan informasi, berdiskusi, menyelesaikan tantangan, dan mempresentasikan hasil kelompok memberikan ruang bagi siswi untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hasil ini memperkuat pentingnya penggunaan model dan media pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswi untuk membangun pemahaman melalui pengalaman dan keterlibatan secara langsung. Namun, karena penelitian ini menggunakan analisis deskriptif berdasarkan kuesioner, temuan tersebut menggambarkan persepsi siswi terhadap keaktifan belajar,

bukan membuktikan peningkatan secara kausal.

3. Integrasi Model Discovery Learning dan Permainan Edukatif dalam Menciptakan Pembelajaran Ekonomi yang Interaktif

Penerapan model Discovery Learning yang dipadukan dengan media permainan edukatif merupakan salah satu upaya untuk menciptakan proses pembelajaran Ekonomi yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswi. Kedua pendekatan tersebut memiliki peran yang saling melengkapi dalam mendukung kegiatan belajar. Model Discovery Learning memberikan kesempatan kepada siswi untuk menemukan dan membangun pemahaman melalui proses mengamati, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, serta menarik kesimpulan(Aqila & Annisa, n.d.). Sementara itu, media permainan edukatif berperan menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan melalui aktivitas, tantangan, dan interaksi antarsiswi.

Dalam pelaksanaannya, integrasi kedua pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan guru. Siswi tidak hanya diarahkan untuk memahami materi Ekonomi secara teoritis, tetapi juga dilibatkan dalam berbagai aktivitas yang menuntut kemampuan berpikir, bekerja sama, dan menyelesaikan permasalahan. Melalui permainan edukatif, materi pembelajaran dapat disampaikan dalam bentuk kegiatan yang lebih sederhana dan dekat dengan kehidupan sehari-hari(Amreta et al., 2025). Hal ini menjadi penting karena konsep Ekonomi, seperti kegiatan produksi, konsumsi, distribusi, dan pengelolaan kebutuhan, akan lebih mudah dipahami apabila dikaitkan dengan pengalaman nyata yang dijumpai siswi.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan Discovery Learning berbantuan media permainan edukatif memperoleh tanggapan positif pada kedua aspek yang diteliti. Aspek pengurangan kejenuhan belajar memperoleh persentase sebesar 74,89%, sedangkan aspek keaktifan belajar mencapai 71,31%. Kedua hasil tersebut berada dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa

kombinasi model dan media pembelajaran tersebut dinilai mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik sekaligus memberikan kesempatan kepada siswi untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran tidak hanya memberikan pengalaman yang menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan siswi dalam memahami materi.

Keterpaduan antara Discovery Learning dan permainan edukatif juga dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswi dalam menemukan konsep melalui kegiatan pembelajaran. Di sisi lain, siswi memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok(Nahadi et al., 2025). Interaksi yang terbentuk selama kegiatan berlangsung dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Meskipun demikian, keberhasilan penerapan kedua pendekatan tersebut tetap bergantung pada kemampuan guru dalam merancang dan mengelola kegiatan pembelajaran. Pemilihan jenis permainan harus disesuaikan dengan karakteristik materi, tingkat pemahaman siswi, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai(Santidar, 2025). Selain itu, guru perlu memastikan bahwa seluruh siswi memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi agar kegiatan permainan tidak hanya didominasi oleh beberapa orang. Dengan pengelolaan yang tepat, permainan edukatif dapat menjadi bagian dari proses penemuan pengetahuan, bukan sekadar aktivitas hiburan di dalam kelas.

Dengan demikian, integrasi model Discovery Learning dan media permainan edukatif dapat menjadi alternatif dalam mengembangkan pembelajaran Ekonomi yang lebih interaktif dan partisipatif. Hasil penelitian memberikan gambaran bahwa kedua pendekatan tersebut memperoleh respons positif dalam aspek kejenuhan dan keaktifan belajar siswi. Penggunaan model dan media

pembelajaran yang saling melengkapi diharapkan dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendorong siswi untuk lebih aktif dalam membangun pemahaman. Namun, hasil penelitian ini masih terbatas pada gambaran persepsi 33 responden melalui kuesioner, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengukur efektivitas penerapannya secara langsung.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model Discovery Learning berbantuan media permainan edukatif memperoleh respons positif dari siswi kelas X MA Mu'allimat NWDI Pancor dalam pembelajaran Ekonomi. Hal ini terlihat dari hasil analisis kuesioner terhadap 33 responden, dengan persentase aspek pengurangan kejenuhan belajar sebesar 74,89% dan keaktifan belajar sebesar 71,31%, yang keduanya termasuk dalam kategori tinggi. Penggunaan permainan edukatif memberikan variasi pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton. Selain itu, kegiatan diskusi, kerja sama kelompok, serta penyelesaian tantangan memberikan kesempatan kepada siswi untuk lebih aktif bertanya, menyampaikan pendapat, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, perpaduan model Discovery Learning dan media permainan edukatif dapat menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran Ekonomi yang lebih interaktif, partisipatif, dan bermakna. Guru diharapkan dapat mengembangkan penggunaan media permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran serta memberikan kesempatan yang merata kepada seluruh siswi untuk berpartisipasi. Namun, karena penelitian ini menggunakan analisis deskriptif berdasarkan kuesioner, hasilnya menggambarkan persepsi siswi dan belum membuktikan peningkatan secara langsung maupun hubungan sebab-akibat.

DAFTAR PUSTAKA

Amreta, M. Y., Rahayu, N. D., Nisa, D., & Lestari, P. (2025). *Peningkatan Keterampilan Numerasi melalui Pembelajaran Kontekstual Berbasis Permainan Tradisional Engklek di UPT SDN Sokosari Tuban*. *5*, 456–464.

Aqila, M. N., & Annisa, R. 2025.

(n.d.). *Analisis Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar*. *4*(2025), 454–465.

DAW Wardani - Jawa Dwipa, 2023. (2023). *No Title*. *4*, 1–17.

Emmanuella, T., Adhitya, I., & Chrismastianto, W. (2023). *Penggunaan Metode Diskusi untuk Mengupayakan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X*. *1*(1), 1–12.

Gori, Y., Fau, S., & Laia, B. (2023). *PERAN GURU BIMBINGAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS IX DI SMP NEGERI 2 TOMA*. *2*(1).

Imaduddin, A., Nugraha, A., & Fajrina, V. N. (2023). *Profil Kejenuhan Belajar Remaja Selama Pandemi di Daerah Transisi*. *7*(1), 1–16.

Luthfiyani, N. A., Hidayat, A., Agusta, A. R., & Sari, D. D. (2025). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pelangi Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*. *03*(01), 72–83.

Nahadi, M. H., Emawati, E., & Murzal, M. (2025)*., 4*. *15*(2), 325–342. https://doi.org/10.33367/ji.v15i2.7496

Santidar, A. D. (2025). *Pengembangan Game Edukasi Baamboozle Berbasis Assure untuk Fikih Kelas X Di MA Hidayatul Insan*. *3*(1).

Zamri, R., & Hal, J. (2026). *Pemanfaatan Permainan Matematika untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa*. *1*(2), 51–56.

Amelia, R. (2026). Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan Strategi Pembelajaran Berbasis Kontekstual dalam Mengaitkan Materi dengan Kehidupan Sehari-hari Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan. 03(01), 83–88.

Fahrudin, F., Alfrianto, F., & Wardani, A. I. (2026). Implementasi Media I-Board dalam Keaktifan Siswa pada Pembelajaran PAI Meningkatkan. 2(1), 61–83.

Media, P., Edukasi, G., Bagi, P., & Di, S. (2024). Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam.

Mesra, R., Runtuwene, F. P. A., Manikome, D. D. V, & Aling, K. G. A. (2024). Faktor-Faktor yang Menghambat Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Timbukar Tahun Ajaran 2022 / 2023. 1(1), 296–308.

Mulia, J. G. (2025). 1 , 2 , 3. 16(1), 141–151.

Tangdiung, P. (2026). Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa terhadap Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMAN Model Terpadu Madani Palu. 5(April).

Umami, T. S., Agustini, K., & Suartama, I. K. (2025). Discovery

Learning Widely Applied at Junior Level with Positive Learning Outcome : Pembelajaran Penemuan Diterapkan Secara Luas di Tingkat Sekolah Menengah Pertama dengan Hasil Belajar yang Positif. 26(3), 1–15. https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1450