

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Yang Mendukung

Konstruktivisme adalah teori belajar tentang bagaimana siswa dapat memperoleh pengetahuan dan belajar (Piaget dalam (Sumarna & Gunawan, 2022)). Konstruktivisme sering dikaitkan dengan metode pengajaran yang berbasis pemusatan siswa. Sebagai konsep pembelajarannya Konstruktivisme menekankan siswa sebagai pembuat makna, sedangkan guru adalah fasilitator pembelajaran (Vygotsky dalam (Harefa et al., 2022))

Penulis yang paling berpengaruh signifikan dalam perkembangan konstruktivisme adalah Jean Piaget, dan Lev Vygotsky. Pandangan Piaget dan Vygotsky dapat saling melengkapi dalam proses pembelajaran. Piaget lebih menekankan pada aktivitas internal individu terhadap objek dan pengalaman yang mereka alami, sementara Vygotsky lebih menitikberatkan interaksi sosial serta pembentukan pengetahuan dari lingkungan sosial (Tohari & Rahman, 2024). Proses belajar seseorang dengan discovery lebih mudah apabila dalam konteks sosial budaya. Inti kognitivisme-nya Vygotsky adalah interaksi antara aspek internal dengan eksternal yang terjadi pada lingkungan sosial.

Teori konstruktivisme adalah pendekatan dalam psikologi pendidikan yang menekankan bahwa pengetahuan bukanlah sesuatu yang diterima secara langsung dari luar (seperti guru atau buku), melainkan dibangun secara aktif oleh individu melalui interaksi dengan lingkungan di mana peserta didik mengaitkan pengalaman baru dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya, sehingga menciptakan makna pribadi. Ini berbeda dari teori behaviorisme, yang melihat belajar sebagai respons pasif terhadap stimulus eksternal (Wardana & Djamaluddin, 2021)

Gamification Learning Theory (GLT) pertama kali dikemukakan oleh Richard N. Landers (2014) merupakan kerangka teori umum yang menekankan integrasi elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi intrinsik dan retensi pengetahuan. *Gamified Learning Theory* (GLT)

menyatakan bahwa penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran bukan secara langsung meningkatkan hasil belajar, melainkan melalui pengaruhnya terhadap perilaku terkait belajar siswa (seperti keterlibatan aktif, motivasi, partisipasi aktif) yang kemudian berdampak pada hasil belajar (Richard dalam (Zaric et al., 2021))

Teori ini relevan ketika guru menggunakan media berbasis permainan seperti *Baamboozle* yang mengandung elemen kompetisi, poin, dan feedback instan. Elemen-elemen tersebut meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa sehingga mendorong aktivitas belajar yang lebih efektif. Dengan demikian, *Gamification Learning Theory* memberikan landasan teoritis yang kuat bahwa penggunaan media gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui peningkatan keterlibatan aktif siswa.

2.1.2 Model Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model dapat diartikan sebagai upaya untuk mewujudkan suatu teori secara nyata, sekaligus berperan sebagai analogi dan representasi dari berbagai variabel yang terdapat dalam teori tersebut. Model merupakan bentuk abstraksi dari kehidupan nyata, yaitu representasi sederhana dari fenomena yang terjadi di dunia sebenarnya. Artinya, model berfungsi untuk menggambarkan berbagai peristiwa atau proses yang nyata dengan cara yang lebih terorganisir dan terencana. Model juga merupakan suatu rencana yang dibuat secara sistematis untuk diterapkan dalam aktivitas tertentu, dan sering disebut sebagai desain yang dibuat khusus untuk diimplementasikan.

Model pembelajaran bisa dipahami sebagai cara yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, serta menjadi panduan bagi guru saat melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai dasar dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, baik dalam konteks pembelajaran di kelas maupun dalam pembelajaran tutorial (Mirdad, 2020)

Menurut (Mirdad, 2020) Model pembelajaran adalah panduan yang digunakan guru dalam merancang dan mengelola proses belajar mengajar di kelas. Panduan ini mencakup berbagai hal, seperti penyusunan perangkat pembelajaran, pemilihan media dan alat peraga, serta instrumen evaluasi. Model ini dirancang dan diintegrasikan agar bisa memastikan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai.

Menurut (Mohamad Agung Rokhmawan, Jami Ahmad Badawi & Aisyah, 2022) model pembelajaran adalah suatu pola atau rancangan sistematis yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun aktivitas belajar mengajar. Tujuannya adalah membantu guru dan siswa mencapai hasil belajar yang diinginkan. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa di kelas. Penulis berpendapat sejalan dengan (Raka Hermawan Kaban et al., 2021) bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan pengajaran yang disusun secara sistematis dan diterapkan dalam proses belajar mengajar. Model ini dirancang khusus untuk meningkatkan pencapaian kompetensi dan hasil belajar yang diinginkan.

Berikut ini disajikan beberapa definisi mengenai model pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, masing-masing memberikan perspektif berbeda terkait arti dan fungsi model pembelajaran dalam proses Pendidikan (Khoerunnisa et al., 2020). Diantaranya:

1. Menurut Agus Suprijono, model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu pola atau rancangan yang dijadikan acuan dalam menyusun dan merencanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
2. Menurut Trianto, model pembelajaran adalah sebuah rencana atau cara yang digunakan untuk merancang strategi mengajar, baik dalam bentuk pembelajaran langsung di kelas maupun dalam mengatur tutorial. Model ini juga membantu menentukan berbagai bahan atau alat pembelajaran seperti buku, film, jenis media, program komputer, serta kurikulum yang digunakan.

3. Model ini berfungsi sebagai panduan bagi pengajar dan perancang pembelajaran dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran secara efektif.

2.1.2.2 Jenis-jenis Model Pembelajaran

Berikut ini adalah berbagai model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan menurut penulis berdasarkan studi yang dilakukan oleh (Susilowati & Winanto, 2022) sebagai berikut:

1. Model pembelajaran berbasis masalah (problem based learning), problem based learning (PBL) adalah kurikulum dan proses pembelajaran. Kurikulum dirancang dalam berbagai masalah yang menuntut mahasiswa didik mendapatkan pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistemik untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam karier dan kehidupan sehari-hari serta mengembangkan kemandirian dan kepercayaan diri (Syamsidah, 2018)
2. Model pembelajaran inquiry, Pembelajaran yang berbasis inquiry adalah metode yang fokus pada siswa, di mana mereka bekerja sama dalam kelompok dan dihadapkan pada suatu tantangan atau diminta untuk menemukan jawaban dari sejumlah pertanyaan tertentu. Proses ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan dan struktur kelompok yang telah ditentukan dengan sistematis (Syauki et al., 2019)
3. Model pembelajaran kooperatif (kooperatif learning) adalah sebuah pendekatan belajar yang terjadi dalam suasana kolaboratif, di mana para siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk berbagi ide dan menyelesaikan tugas akademik secara bersama-sama. Dengan demikian, *Cooperative Learning* dapat diartikan sebagai metode pengajaran yang berbasis kerja sama kelompok dan bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Selain itu, pendekatan ini juga digunakan untuk menyelesaikan masalah dan memahami konsep dengan dasar rasa tanggung jawab bersama serta pandangan bahwa

setiap anggota kelompok memiliki tujuan yang serupa. Proses pembelajaran berlangsung secara komunikatif dan interaktif dalam kelompok-kelompok kecil (Ali, 2021)

Model pembelajaran klasik yang bisa diterapkan berdasarkan penelitian Helmini dalam bukunya (Helmiati, 2020) adalah sebagai berikut:

1. Model ceramah, metode ini adalah teknik pembelajaran di mana pendidik memberikan materi pelajaran secara lisan kepada sekelompok peserta didik dengan tujuan agar peserta didik mencapai hasil belajar tertentu. Metode ini masih sering digunakan oleh para guru atau instruktur hingga saat ini. Penggunaannya tidak hanya karena alasan praktis, tetapi juga karena sudah menjadi kebiasaan, baik dari pihak pendidik maupun peserta didik. Banyak guru masih merasa belum sepenuhnya menerapkan proses pembelajaran ini secara benar.
2. Model diskusi, adalah cara belajar yang melibatkan peserta dalam berdiskusi tentang sebuah topik, pernyataan, atau masalah tertentu. Dalam metode ini, para peserta saling bertukar gagasan, memberikan data, dan menyampaikan argumen mereka. Tujuannya adalah mencapai kesepakatan bersama atau menemukan solusi dari masalah yang dibahas. Metode diskusi juga bisa diartikan sebagai proses di mana dua orang atau lebih berinteraksi untuk saling bertukar pendapat, bahkan menjaga pendapat masing-masing, demi menyelesaikan suatu masalah dan mencapai kesepakatan. Ada juga yang menggambarkannya sebagai percakapan ilmiah yang melibatkan pertukaran ide, pengenalan gagasan baru, serta pengujian pendapat antar anggota kelompok, dalam usaha mencari kebenaran. Meskipun cara penyampaiannya bisa berbeda, intinya tetap sama, yaitu sebagai sarana untuk memecahkan masalah atau mencari kesepakatan yang didasari oleh argumen yang rasional.
3. Tanya jawab, adalah salah satu teknik dalam pembelajaran di mana guru memberikan pertanyaan kepada siswa, lalu siswa menjawabnya. Tujuan dari metode ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa

terhadap materi yang akan dipelajari, memfokuskan perhatian mereka, serta mengukur kemajuan belajar yang telah dicapai. Selain itu, metode tanya jawab juga bisa digunakan untuk membangkitkan minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran. Karena itu, tanya jawab bisa dimanfaatkan sebagai cara mempersiapkan pembelajaran, mengarahkan perhatian, atau alat evaluasi dalam proses belajar mengajar.

2.1.3 Model *Discovery learning*

2.1.3.1 Pengertian Model *Discovery learning*

Model *Discovery learning* adalah metode pembelajaran yang meminta siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses belajar dan menemukan konsep secara mandiri (Bruner dalam (Marisyah & Sukma, 2020) Dalam model ini, konsep tidak diberikan langsung kepada siswa, melainkan mereka diminta untuk mengatur cara belajar mereka sendiri agar bisa menemukan suatu ide atau konsep (Ramadhani et al., 2023). Model pembelajaran *Discovery learning* menjelaskan bagaimana siswa memahami arti dan hubungan antar konsep melalui cara yang intuitif, hingga akhirnya mencapai suatu kesimpulan (Khasinah, 2021)

Menurut Bruner (1961), Pembelajaran Berbasis Penemuan adalah cara belajar yang fokus pada siswa, di mana mereka secara aktif terlibat dalam mencari dan memahami prinsip serta konsep penting melalui proses eksplorasi. Bruner juga yakin bahwa belajar yang melibatkan penemuan langsung akan membantu siswa memahami materi dengan lebih dalam dan mengingatnya lebih lama. Bruner mengembangkan pendekatan ini berdasarkan keyakinan bahwa proses belajar yang paling efektif terjadi ketika siswa secara aktif mencari informasi, bukan hanya menerima informasi secara pasif dari guru.

Pembelajaran *discovery* merupakan model yang menyenangkan dan efektif dikarenakan menuntut partisipasi aktif siswa dalam setiap langkah pembelajaran. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik jika melibatkan seluruh siswa, karena siswa mempunyai kesempatan untuk memahami dan mengingat materi dibandingkan hanya mendengarkan atau menonton secara pasif (Utami et al., 2022)

Berdasarkan berbagai definisi yang sudah dipaparkan maka, model pembelajaran *Discovery learning* adalah sebuah model pembelajaran kognitif yang menuntun siswa untuk dapat menemukan pengetahuannya secara mandiri dengan bimbingan guru sehingga model *Discovery learning* dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman konsep secara mendalam melalui eksplorasi dan penemuan sendiri, yang sangat relevan untuk meningkatkan pemahaman konsep sistem ekonomi.

2.1.3.2 Karakteristik Model *Discovery learning*

Menurut Bruner (1961), karakteristik utama *Discovery learning* adalah:

1. Belajar aktif (*Active Learning*): Siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar, bukan hanya mendengarkan atau menghafal.
2. Bruner mengatakan bahwa siswa harus aktif mencoba, menguji ide-ide mereka, dan mengeksplorasi sendiri. Dengan demikian, mereka bisa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata.
3. Belajar melalui penemuan (*Learning by Discovery*): Siswa belajar dengan menemukan pengetahuan baru melalui eksplorasi dan memecahkan masalah, bukan hanya menerima informasi dari guru. Bruner membedakan dua jenis penemuan, yaitu "penemuan murni" yang tidak ada bimbingan, dan "penemuan dengan panduan" di mana guru memberi petunjuk untuk membantu proses.
4. Proses konstruktif (*Constructive Process*): Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Ini mencerminkan prinsip konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahaman berdasarkan pengalaman mereka, menghubungkan informasi baru dengan yang sudah diketahui, bukan hanya menerima fakta pasif.
5. Motivasi intrinsik (*Intrinsic Motivation*): Rasa ingin tahu alami siswa menjadi faktor pendorong utama dalam belajar.
6. Bruner berpendapat bahwa ketika siswa merasa tertantang untuk mencari jawaban oleh diri sendiri, mereka lebih termotivasi dan tertarik,

dibandingkan dengan belajar dengan hanya menghafal tanpa pemahaman.

7. Belajar bermakna (*Meaningful Learning*): Pengetahuan yang ditemukan sendiri lebih mudah dipahami, diingat, dan digunakan kembali. Bruner menjelaskan bahwa pembelajaran seperti ini menciptakan hubungan yang lebih dalam, sehingga siswa tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga memahami konsep secara menyeluruh dan mampu menerapkannya dalam situasi baru.

2.1.3.3 Tujuan Pembelajaran *Discovery learning*

Menurut Teori yang dikemukakan oleh Bruner, menguraikan tujuan pembelajaran *Discovery learning* yaitu (Ndoa, 2024) :

1. Meraih pengetahuan melalui proses penemuan sendiri, bukan hanya dari pemberian langsung: Menurut Bruner, pengetahuan yang paling efektif diperoleh ketika siswa mencari dan menemukan konsep oleh sendiri, bukan hanya menerima informasi dari guru atau buku. Tujuan ini bertujuan membuat pembelajaran terasa lebih nyata, sehingga siswa belajar bagaimana memanfaatkan apa yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya, alih-alih guru langsung menjelaskan hukum gravitasi, siswa mungkin melakukan eksperimen sederhana seperti melempar benda untuk mencari pola sendiri. Ini membantu siswa lebih mandiri dan mengurangi ketergantungan pada petunjuk eksternal.
2. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif: Salah satu fokus utama *Discovery learning* adalah membangun keterampilan berpikir tingkat tinggi. Bruner menekankan bahwa proses penemuan membantu siswa belajar untuk menganalisis masalah, mengevaluasi bukti, dan merefleksikan hasil yang diperoleh sendiri. Ini membantu siswa menjadi pemikir yang mandiri, bukan hanya penerima informasi. Dalam penerapan, siswa diajak bertanya "mengapa" dan "bagaimana", yang secara bertahap meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah kompleks, seperti dalam proyek ilmiah atau diskusi kelompok.
3. Meningkatkan motivasi belajar secara intrinsik melalui rasa ingin tahu dan

kepuasan menemukan sesuatu: Bruner percaya pembelajaran berdasarkan penemuan sendiri membantu memicu rasa ingin tahu alami siswa, yang menjadi motivasi dari dalam. Siswa tidak belajar karena tekanan eksternal, tetapi merasa senang dan termotivasi ketika berhasil menemukan jawaban sendiri. Tujuan ini dirancang agar pembelajaran lebih menyenangkan dan berkelanjutan, sehingga siswa lebih mudah untuk terus mengeksplorasi topik secara mandiri. Contohnya, dalam kelas matematika, siswa mungkin diberikan teka-teki untuk dikerjakan, yang membuat mereka merasa bangga dan termotivasi saat akhirnya menemukan solusinya.

4. Meningkatkan daya ingat dan kemampuan menerapkan pengetahuan karena siswa memahami makna dari apa yang mereka temukan: Menurut Bruner, pengetahuan yang diperoleh secara mandiri lebih bermakna dan lebih mudah diingat karena siswa membangun hubungan pribadi dengan materi. Ini juga memungkinkan siswa mengaplikasikan apa yang diajarkan ke situasi baru. Tujuan ini didasarkan pada gagasan bahwa belajar pasif sering hanya menghasilkan hafalan sementara, sedangkan belajar aktif membangun pemahaman yang dalam dan tahan lama. Contohnya, siswa yang menemukan konsep evolusi melalui pengamatan langsung di alam cenderung lebih baik dalam mengingat dan menerapkannya dibandingkan mereka yang hanya membaca teks.

2.1.3.4 Langkah-langkah Model *Discovery learning*

Berikut ini langkah-langkah (sintak) dalam model *Discovery learning* menurut (Marisya & Sukma, 2020) yaitu:

1. *Stimulation* (Pemberian Rangsangan/ stimulus), tahap ini adalah tahap di mana guru memberikan sesuatu kepada siswa yang membuat mereka merasa bingung, sehingga muncul motivasi bagi siswa untuk melakukan penyelidikan. Selanjutnya, guru bisa memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa terkait materi yang akan dipelajari. Lalu, guru mengarahkan siswa untuk menentukan hubungan antara masalah utama dengan berbagai sumber yang relevan. Biarkan siswa membuka buku atau berdiskusi dengan

teman-teman dalam kelompok agar mereka bisa menemukan jawabannya sendiri.

2. *Problem Statement* (Identifikasi Masalah), Pada tahap ini, siswa melakukan identifikasi masalah yang terjadi sesuai dengan permasalahan yang diberikan oleh guru. Selanjutnya, siswa memilih dan menyusun hipotesis berdasarkan pertanyaan masalah yang diberikan. Kemudian, siswa menyusun pertanyaan tersebut menjadi kalimat pernyataan atau sebagai jawaban sementara terhadap pertanyaan yang diajukan.
3. *Data Collection* (Pengumpulan Data), Pada tahap ini, guru mengajak siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin yang relevan sesuai dengan kebutuhan untuk menjawab dan membuktikan jawaban-jawaban sementara yang telah dibuat di tahap sebelumnya. Dengan demikian, di tahap ini siswa akan menjawab pertanyaan atau membuktikan apakah hipotesisnya benar atau tidak. Informasi bisa didapatkan dari hasil membaca buku, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber atau teman, melakukan percobaan sendiri, serta berdiskusi. Tujuan dari tahap ini adalah agar siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan yang diberikan.
4. *Data Processing* (pengelolaan Data). ada tahap ini, guru membimbing siswa agar mampu memproses beberapa data dan informasi yang berkaitan dengan upaya menyusun jawaban atas hipotesis. Data tersebut kemudian diinterpretasikan secara terarah untuk membantu menyusun jawaban. Siswa berdiskusi bersama guna menyelesaikan lembar kerja pengayaan (LKPD) menggunakan data yang telah didapatkan sebelumnya. Setelah jawaban terbentuk, siswa diberikan panduan untuk menyusun konsep, sehingga mereka memperoleh pengetahuan baru.
5. Verifikasi (Pembuktian), pada tahap ini siswa secara bergantian menyampaikan hasil diskusi kelompoknya. Lalu, kelompok lain akan memberikan tanggapan. Guru juga bisa langsung terlibat membantu membuktikan jawaban yang telah disusun oleh siswa. Jika siswa memiliki

kreativitas dan guru mampu memberikan dorongan yang tepat, siswa akan mampu memahami apakah jawaban yang diberikan sesuai dengan konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh dalam bentuk data atau informasi. Di akhir tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk memeriksa apakah hipotesis yang mereka ajukan sudah benar atau belum.

6. Generalisasi (Menarik Kesimpulan), pada tahap ini, siswa dan guru bersama-sama membuat kesimpulan. Membuat kesimpulan adalah bagian penting dalam proses belajar, agar siswa bisa menemukan jawaban setelah melakukan proses berpikir dan mencari data. Kesimpulan ini akan membantu siswa memahami pengetahuan secara lebih akurat. Dari analisis tersebut, peneliti menemukan bahwa dalam tahap ini guru dapat membimbing siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang diajarkan.

Berdasarkan sintaks *Discovery learning* di atas peneliti memilih langkah-langkah yang digunakan oleh (Marisya & Sukma, 2020) dalam penelitian ini. Hal ini karena langkah-langkah tersebut dijelaskan secara jelas, sehingga memudahkan peneliti dalam menerapkan model *Discovery learning* dalam proses belajar mengajar materi sistem ekonomi.

2.1.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery learning*

Model *Discovery learning* menurut Thorset (2021) memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. Kelebihan Model *Discovery learning*
 - a. Siswa terlibat aktif dalam proses belajar
 - b. Membuat rasa ingin tahu siswa menjadi lebih tinggi dan terus berkembang
 - c. Membantu pengembangan keterampilan belajar siswa. Membuat siswa lebih termotivasi karena diberi kesempatan untuk bereksperimen. Metode ini dirancang berdasarkan pengetahuan dan pemahaman awal siswa.
2. Kelemahan Model *Discovery learning*
 - a. Jika guru tidak membuat kerangka kerja yang jelas, maka siswa akan

kesulitan dalam proses belajar

- b. kurang efisien karena membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan proses penemuan
- c. dan jika tidak dikelola dengan baik, siswa bisa merasa frustrasi.

Menurut pendapat di atas, model pembelajaran *Discovery learning* memiliki kelebihan dan kelemahan. Dari model tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan utamanya adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa. Model ini sangat baik karena mendorong kerja sama antar teman selama proses belajar. Namun, kelemahannya adalah penggunaan model ini membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama ketika jumlah siswa banyak. Hal ini karena proses penemuan dalam model ini harus melewati enam tahap pembelajaran.

Dari beberapa kelemahan metode *Discovery learning* menurut para ahli, peneliti memberikan beberapa saran untuk mengatasi masalah tersebut dan akan diterapkan saat peneliti melakukan penelitian, yaitu: (1) meskipun *Discovery learning* menekankan belajar mandiri, guru tetap memberikan bantuan aktif dengan memantau perkembangan siswa dan membantu mereka ketika mengalami kesulitan, (2) memberikan stimulasi yang lebih sederhana sesuai dengan kemampuan siswa atau terkait dengan situasi nyata, (3) guru harus merancang struktur pembelajaran yang jelas dan terorganisir untuk setiap sesi, (4) menentukan batas waktu dalam setiap aktivitas penemuan agar siswa tetap fokus dan bisa menyelesaikan tugas tepat waktu.

2.1.4 Media Pembelajaran *Baamboozle*

2.1.4.1 Pengertian Media *Baamboozle*

Menurut (Iffada & Efendi, 2024) *Baamboozle* adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan konsep permainan dengan sistem penilaian edukatif. Media ini memungkinkan guru untuk memantau aktivitas siswa melalui aplikasi yang interaktif. *Baamboozle* juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang efektif, di mana siswa dapat belajar sekaligus bersenang-senang melalui tantangan permainan. Penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran tidak hanya membuat siswa lebih aktif, tetapi juga secara tidak langsung meningkatkan

motivasi mereka untuk belajar. Interaksi yang dihadirkan melalui permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Deandra Khoiro, Ami Samsiah, 2023) yang menyimpulkan bahwa Baamboozle memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Teori Cone of Experience yang dicetuskan oleh Edgar Dale pada tahun 1946 ini dikenal di Indonesia dengan sebutan teori kerucut pengalaman, yaitu suatu cara pandang yang menggambarkan derajat partisipasi atau pengalaman siswa dalam proses pembelajaran. Gagasan ini menunjukkan bahwa jika siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, maka pemahaman materi pelajaran akan lebih tinggi. Menurut pandangan ini, dasar kerucut yang lebar menggambarkan pentingnya pengalaman langsung untuk komunikasi dan pembelajaran yang efektif. Pertama, seseorang hanya akan mengingat 20% dari apa yang mereka baca atau dengar. Kedua, seseorang mungkin hanya mengingat 30% dari apa yang mereka lihat. Ketiga, seseorang hanya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar. Keempat, ingatan seorang mungkin mengingat 70% dari apa yang dinyatakan. Terakhir, seseorang mungkin masih mengingat 90% dari apa yang telah dilakukan (Edgar Dale dalam (Siboro Helen Cristin, Qoibi Teza Anhu 2025) .

Menurut (Brunner dalam (Indriyani et al., 2024) ada tingkatan utama modus belajar yaitu pengalaman langsung, pengalaman bergambar, pengalaman abstrak. Ketiga jenis pengalaman ini tentunya saling berinteraksi untuk mendapatkan pengalaman mengenai pengetahuan, sikap baru, dan keterampilan salah satu teori yang memiliki relevansi dalam konteks ini adalah ‘Kerucut Pengalaman’ yang dikembangkan oleh Edgar Dale. Teori ini menggambarkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran berdasarkan tingkat keterlibatan sensoriknya. Teori Edgar Dale sangat relevan dengan model *discovery learning* karena model ini menuntut siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui pengamatan, penyelidikan, diskusi, eksperimen, dan penemuan konsep. Dalam *discovery learning*, siswa tidak hanya menerima informasi secara

verbal dari guru, tetapi terlibat aktif dalam proses menemukan pengetahuan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan pandangan Edgare Dale bahwa pengalaman belajar yang lebih konkret akan menghasilkan pemahaman konsep yang lebih baik.

Baamboozle menghadirkan pengalaman belajar interaktif melalui permainan kuis yang melibatkan aktivitas melihat, berpikir, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan secara langsung. Kegiatan tersebut memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih aktif dibandingkan pembelajara yang hanya mengandalkan guru. Dengan demikian, penggunaan media baamboozle sejalan dengan teori Edgar Dale karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata, menarik, dan bermakna sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nugraha et al. 2024) menunjukkan bahwa penggunaan elemen permainan dalam proses belajar dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa hingga mencapai 40%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis game memiliki dampak positif dalam meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar di berbagai mata pelajaran, seperti biologi, matematika, dan IPS (Nugraha et al., 2024)

Sejalan dengan (Amalinda, 2024) *Baamboozle* memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan menarik dengan fitur-fitur interaktif yang memudahkan siswa berpartisipasi secara langsung, sehingga mengurangi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

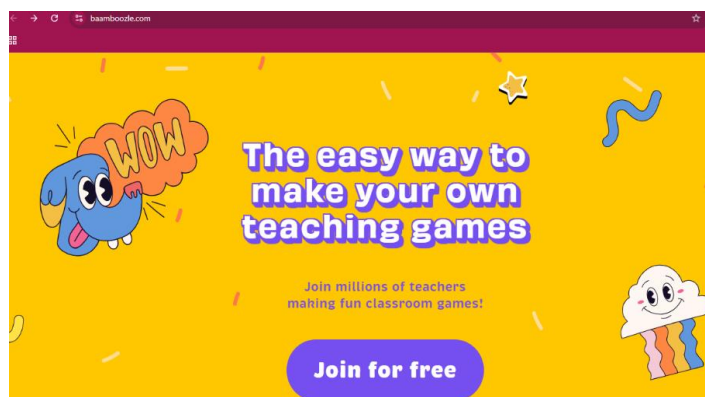
Berdasarkan ke empat sumber di atas, dapat disimpulkan bahwa *baamboozle* adalah platform pembelajaran digital berupa website. Platform ini menyediakan berbagai template permainan edukatif seperti quiz. *Baamboozle* berfungsi sebagai media pembelajaran yang interaktif, yang menggabungkan unsur edukatif dan hiburan. Dengan demikian, *Baamboozle* dapat meningkatkan keaktifan siswa dan membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran yang

lebih bervariasi dan efektif.

2.1.4.2 Cara penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle*

Langkah-langkah yang dapat digunakan untuk menggunakan *Baamboozle* (Rosidi, 2025):

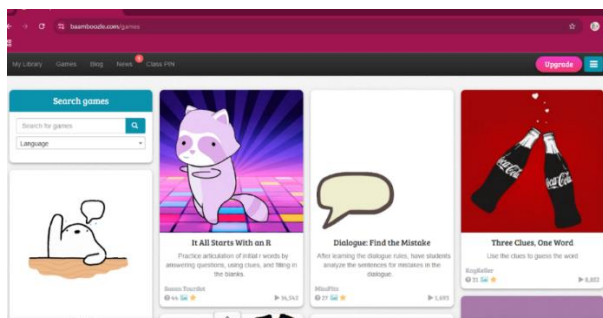
1. Langkah awal yang harus dilakukan sebelum menggunakan aplikasi *Baamboozle* sebagai media pembelajaran yaitu membuat atau mendaftar akun <https://www.baamboozle.com> lalu lengkapi data yang tertera di dalamnya.



Gambar 2.1. Halaman Pertama Login

Pada tahap pertama, yang harus dilakukan adalah masuk ke *website Baamboozle.co* daftar atau login ke akun anda. Jika belum punya, klik "Sign Up" dan buat akun dengan email atau akun Google. Pada tahap ini mengharuskan pengguna untuk mengisi sejumlah data yang diperlukan. Tahap ini adalah tahap awal yang wajib dilakukan untuk memperoleh akses penuh terhadap berbagai fitur pembelajaran interaktif yang disediakan oleh *Baamboozle*.

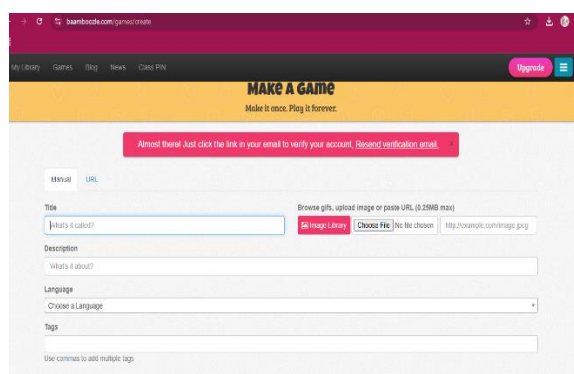
2. Setelah login, klik tombol "Create" atau "Make a Game" di halaman utama.



Gambar 2.2. Tampilan pilihan permainan

Langkah kedua Setelah login, klik tombol "Create" atau "Make a Game" di halaman ini menyediakan berbagai pilihan *template* pembelajaran interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, seperti "*Baamboozle Game*" (untuk permainan slide-based) atau "Quiz". *Baamboozle* menawarkan template sederhana, jadi pilih yang paling sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan .

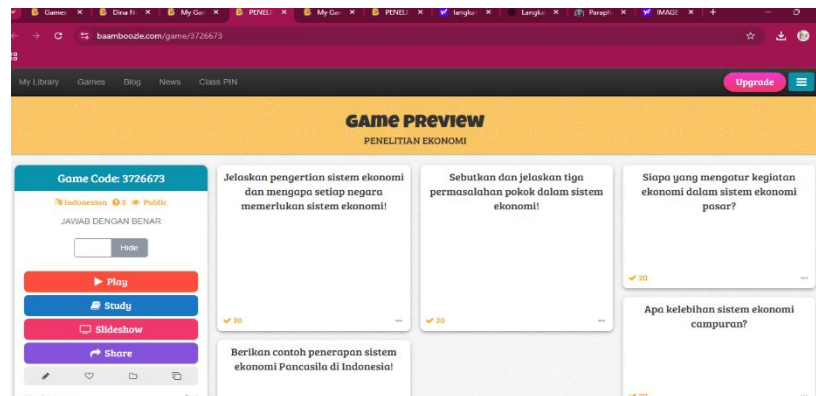
3. Tuliskan judul dan deskripsi permainan



Gambar 2.3. Halaman Pembuatan permainan

Langkah ketiga, guru memilih menu *create game* untuk memulai membuat permainan. Pada tahap ini guru mengisi informasi tentang permainan, seperti judul, penjelasan singkat, dan kategori topik sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.

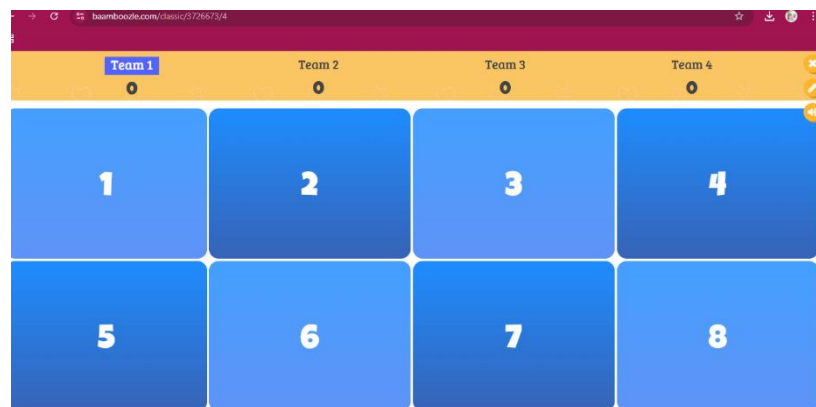
4. Menyusun pertanyaan dan jawaban



Gambar 2.4. Kuis Permainan

Langkah ke empat adalah memasukkan soal (pertanyaan) dan jawabannya. Guru mengetik soal-soal berdasarkan kompetensi dasar yang ingin dicapai, lalu menulis jawaban yang benar. Soal dapat dibuat dalam bentuk teks, gambar, atau gabungan keduanya agar lebih menarik dan menyenangkan. Guru bisa menambahkan beberapa soal sampai permainan terasa cukup menantang bagi siswa.

5. Menyiapkan permainan

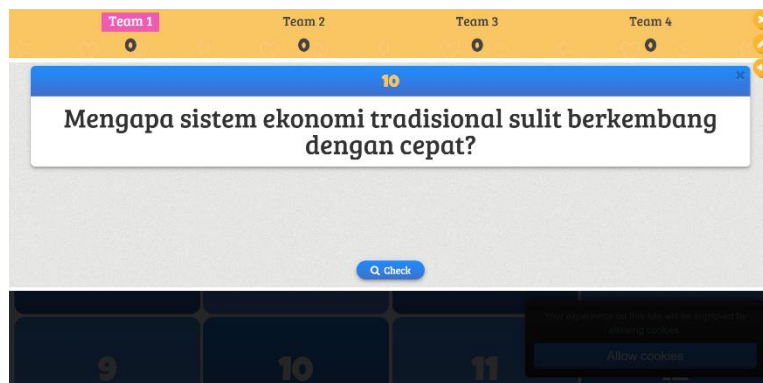


Gambar 2.5. Permainan

Langkah ke lima, guru bisa menekan tombol "Play" untuk memulai permainan. Lalu, guru memilih jenis permainan, misalnya Classic Mode yang dimainkan dalam kelompok. Guru juga bisa menentukan berapa banyak tim dan berapa poin untuk setiap soal. Tahap ini sangat penting karena membantu menyesuaikan cara bermain dengan situasi di kelas.

6. Permainan

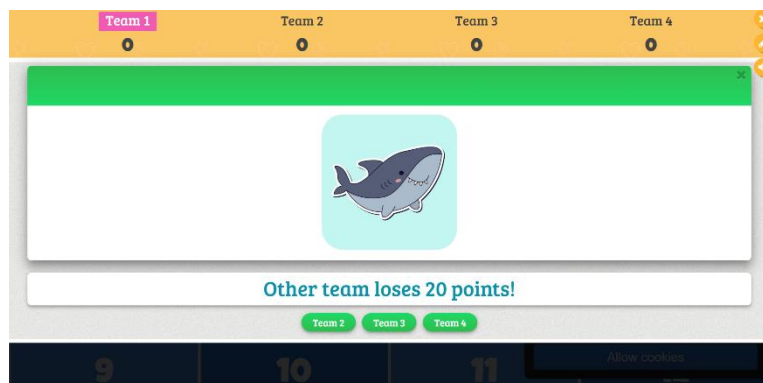
1). Soal Pertanyaan



Gambar 2.6. Soal Pertanyaan

Pada bagian gambar 2.6 terlihat tampilan soal dengan nilai poin sebesar 10 yang harus dijawab oleh tim. Ini merupakan bagian inti dari permainan, yaitu menguji pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Tim yang berhasil menjawab dengan benar akan memperoleh poin sesuai nilai yang tertera. Melalui soal ini, tidak hanya dituntut untuk mengingat materi, tetapi juga memahami konsep dan mampu menjelaskannya secara logis.

2). Gambar Ikan Kartu bonus/kejutan menguntungkan

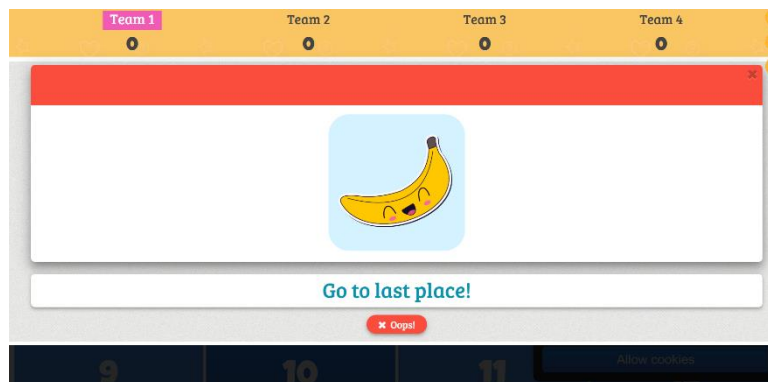


Gambar 2.7. Ikan Kartu bonus/kejutan menguntungkan

Pada gambar 2.7 terlihat sebuah tampilan permainan kuis berbasis kelompok yang menampilkan empat tim dengan skor awal yang masih nol. Di tengah layar muncul gambar ilustrasi ikan di sertai "*Other team loses 20 points!*". Hal ini menunjukkan bahwa kotak yang dipilih bukanlah soal biasa, melainkan sebuah kartu kejutan yang memberikan keuntungan bagi tim yang memilihnya. Dalam situasi ini, tim yang membuka kotak tersebut

memiliki kekuasaan untuk menjatuhkan point tim lain sebesar 20 poin. Fitur ini menambah unsur strategi dalam permainan karena pemain harus mempertimbangkan tim mana yang menjadi pesaing terkuat untuk dikurangi skornya.

3). Kartu hukuman



Gambar 2.8. Kartu Hukuman

Pada gambar 2.8 tampilan permainan menunjukkan ilustrasi buah pisang dengan latar berwarna merah dan tulisan “*Go to last place*”. Kartu ini merupakan bentuk hukuman. Tim yang mendapatkan kartu ini akan langsung turun ke posisi terakhir dalam peringkat, tanpa memperhatikan jumlah poin yang telah dikumpulkan sebelumnya. Adanya elemen ini menciptakan suasana permainan yang menegangkan sekaligus melatih kesiapan mental siswa dalam menghadapi resiko atau konsekuensi dari setiap pilihan yang diambil.

2.1.4.3 Tujuan Media *Baamboozle*

Media Baamboozle adalah salah satu media pembelajaran digital yang dibuat agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan partisipatif. Tujuan utama dari media ini adalah meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar dengan cara bermain permainan. Tampilan media ini sederhana dan mudah digunakan, sehingga guru bisa menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk kuis interaktif yang bisa dimainkan secara kelompok atau sendiri.

Dengan menggunakan Baamboozle, siswa lebih termotivasi karena suasana belajar tidak lagi monoton. Aktivitas bermain membuat siswa tertantang untuk

menjawab soal dengan benar, sehingga mereka lebih tekun memahami materi. Selain itu, media ini juga memudahkan guru dalam mengukur pemahaman siswa secara langsung dan menyenangkan, tanpa harus melakukan ujian tertulis yang terasa berat.

Media Baamboozle juga bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi antar siswa. Saat bermain dalam kelompok, siswa belajar berdiskusi, berstrategi, dan saling membantu menyelesaikan pertanyaan, sehingga nilai-nilai kerja sama dapat berkembang dalam diri siswa.

2.1.5 Pemahaman Konsep

2.1.5.1 Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman adalah kemampuan berpikir yang memungkinkan seseorang mengerti sesuatu dan melihatnya dari berbagai sudut pandang. Kemampuan ini mencakup kemampuan untuk membedakan, menjelaskan, memperkirakan, menafsirkan, memberi contoh, menghubungkan, serta menunjukkan atau mendemonstrasikan sesuatu. Aspek pemahaman menjadi hal utama dalam proses pembelajaran. Siswa diharapkan dapat memahami materi yang diajarkan, mengerti pesan yang disampaikan, dan bisa menggunakan informasi tersebut tanpa perlu menghubungkannya dengan konsep lain. Untuk mengujinya, biasanya digunakan soal berupa pilihan ganda atau essay.

Konsep adalah ide abstrak yang membantu seseorang dalam mengelompokkan sesuatu dan menentukan apakah sesuatu itu termasuk atau tidak termasuk dalam ide tersebut. Konsep dibuat melalui pemikiran individu atau kelompok, yang kemudian dijelaskan dalam bentuk definisi. Dengan demikian, konsep membentuk pengetahuan berupa prinsip, hukum, dan teori. Proses terbentuknya konsep dalam pikiran seseorang terjadi melalui pengenalan dan pemahaman terhadap sifat-sifat dari konsep tersebut, berdasarkan contoh dan bukan contoh.

Menurut para ahli, Fadjar Shadiq menjelaskan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam menguasai konsep dan menerapkan prosedur (algoritma) dengan cara yang fleksibel, tepat, efisien, dan benar. Dengan

memahami arti pemahaman dan konsep tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran, tidak hanya sekedar mengetahui atau menghafal konsep yang diajarkan, tetapi juga mampu menyampaikannya kembali dalam bentuk yang lebih mudah dipahami, menganalisis data, serta menerapkan konsep sesuai dengan cara berpikir dan struktur kognitif yang dimilikinya.

Menurut (Yani et al., 2022), pemahaman konsep adalah kemampuan penting yang harus dikuasai peserta didik agar bisa memahami materi pembelajaran. Pemahaman ini tidak hanya berarti mengenal atau mengetahui sesuatu, tetapi juga mampu menyampaikan kembali konsep yang sudah dipelajari serta menerapkannya dengan fleksibel, tepat, efisien, dan mampu menyelesaikan berbagai masalah. Selain itu, menurut (Kadek et al., 2022), pemahaman konsep diartikan sebagai kemampuan untuk menerima, menyerap, dan memahami materi atau informasi yang diperoleh melalui pengalaman, baik yang dialami langsung maupun yang didengar. Kemudian materi tersebut disimpan dalam pikiran dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan siswa untuk memahami, menjelaskan, dan menerapkan suatu konsep dengan baik dalam berbagai situasi. Ini bukan hanya sekedar mengenali atau menghafal materi, tetapi juga mencakup kemampuan untuk menyampaikan kembali konsep tersebut, mengembangkannya, dan menggunakan dalam menyelesaikan masalah. Pemahaman ini terbentuk melalui pengalaman, baik yang dialami langsung maupun yang didengar, lalu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.5.2 Indikator Pemahaman Konsep

Indikator pemahaman konsep menurut (Friska Nur Fadilla Nastiti1, 2020) terdiri dari 5 aspek, yaitu: 1) kemampuan untuk menjelaskan kembali konsep yang sudah dipelajari, 2) bisa mengelompokkan benda-benda berdasarkan apakah mereka memenuhi syarat-syarat pembentuk konsep tersebut, 3) bisa menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi, 4) mampu memberikan contoh serta

bukan contoh dalam berbagai bentuk representasi, 5) bisa menghubungkan konsep tersebut dengan konsep-konsep lainnya.

Adapun indikator pemahaman konsep menurut Benyamun S.Bloom dalam Silvi (2022) yaitu :

1. Penerjemah (*translation*), yaitu menerjemahkan konsep abstrak menjadi suatu model. Misalnya dari lambing ke arti. Kata kerja operasional yang digunakan adalah menterjemahkan, mengubah, mengilustrasikan, memberikan definisi, dan menjelaskan Kembali.
2. Penafsiran (*interpretation*), yaitu kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi, misalnya diberikan suatu diagram, table, grafik atau gambar-gambar dan ditafsirkan. Kata kerja operasional yang digunakan adalah menginterpretasikan, membedakan, mengidentifikasi, menjelaskan, dan menggambarkan.
3. Ekstrapolasi (*extrapolation*), yaitu menyimpulkan dari sesuatu yang telah diketahui. Kata kerja operasionalnya menyimpulkan, memprediksi, dan menentukan.

Menurut (Nugroho, Wulandari, 2021) pemahaman konsep sistem ekonomi meliputi kemampuan siswa untuk: 1) menjelaskan definisi dan karakteristik berbagai sistem ekonomi (kapitalis, sosialis, campuran, 2) mengidentifikasi fungsi dan tujuan sistem ekonomi, 3) mengaitkan konsep sistem ekonomi dengan fenomena ekonomi nyata, serta 4) menerapkan konsep dalam analisis masalah ekonomi. Selain itu, indikator juga mencakup tingkat pemahaman yang lebih tinggi dari sekadar menghafal, yaitu kemampuan analisis dan sintesis konsep dalam konteks pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan indikator diatas maka dapat disimpulkan bahwa ketercapaian pemahaman konsep dapat diukur melalui berbagai indikator yang mencerminkan Tingkat pemahaman peserta didik. Dengan demikian, pemahaman konsep bukan hanya sekadar menghafal, tetapi juga mencakup kemampuan analisis, sintesis, serta penerapan dalam berbagai situasi, sehingga peserta didik dapat berpikir lebih kritis dan sistematis.

2.1.6 Sistem Ekonomi

2.1.6.1 Pengertian Sistem Ekonomi

Sistem ekonomi adalah susunan berbagai komponen ekonomi yang saling terhubung dan bekerja sama untuk mengatasi masalah-masalah ekonomi serta mencapai tujuan tertentu.

2.1.6.2 Macam-macam Sistem Ekonomi

1. Sistem Ekonomi Tradisional

Sistem ekonomi tradisional memiliki hubungan yang erat dengan tradisi dan adat-istiadat. Biasanya, negara yang menggunakan sistem ekonomi tradisional adalah negara yang masih sangat bergantung dengan sektor pertanian.

2. Sistem Ekonomi Komando

Dalam sistem ekonomi komando, pemerintah memiliki kuasa penuh atau dominan terhadap kegiatan ekonomi negaranya. Sistem ini biasa juga disebut sistem ekonomi terpimpin. Jadi, faktor produksi dipegang penuh oleh pemerintah, sehingga tidak ada pihak swasta atau perorangan yang menguasai barang atau sumber daya tertentu. Walaupun ada masyarakat yang memegang sektor produksi, tentunya dalam pengawasan dan batasan oleh pemerintah.

3. Sistem Ekonomi Liberal

Sistem ekonomi liberal adalah sistem ekonomi yang memberikan kebebasan seluas-luasnya kepada masyarakat dalam melakukan kegiatan ekonomi. Sistem ekonomi ini dikenal juga dengan sebutan sistem ekonomi kapitalis atau sistem ekonomi pasar. Prinsip yang paling jelas dari sistem ini adalah adanya keperluan untuk mencari keuntungan pribadi, tanpa mementingkan keperluan pihak lain. Dalam hal perekonomian, pemerintah nggak memiliki pengaruh yang kuat untuk membatasi perekonomian individu atau masyarakatnya

4. Sistem Ekonomi Campuran

Sistem ekonomi campuran adalah gabungan dari sistem ekonomi komando dan liberal. Pada sistem ekonomi ini, baik pihak pemerintah maupun swasta

memiliki peran dalam sektor perekonomian. Masyarakat memiliki kebebasan dalam sektor ekonomi, namun pemerintah juga memiliki kendali dalam sektor perekonomian. Ini bertujuan untuk mencegah adanya penguasaan penuh oleh segelintir masyarakat.

2.1.6.3 Karakteristik Sistem Ekonomi

1. Kegiatan ekonomi dilakukan secara gotong royong dengan mengutamakan hubungan kekeluargaan.
2. Cabang-cabang produksi yang bersifat strategis dan melibatkan hajat hidup banyak orang diambil alih oleh negara.
3. Produksi produk-produk strategis yang dikuasai oleh negara semata-mata untuk kepentingan dan kemakmuran rakyat.
4. Sistem ekonomi Indonesia menggunakan sistem ekonomi campuran yang disebut dengan sistem ekonomi Pancasila.
5. Seluruh kegiatan ekonomi harus berdasarkan prinsip berkelanjutan dan berwawasan lingkungan.
6. Pemerintah turut mengawasi kegiatan ekonomi yang dilakukan swasta demi terhindar dari praktik-praktik kecurangan misalnya penipuan, monopoli yang merugikan, dan mafia perdagangan agar dapat menegakkan keadilan di tengah Masyarakat.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti lain dan sudah mendapatkan hasil sesuai dengan judul penelitian yang mereka teliti.

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Nama Peneliti>Nama Jurnal/Volume/ Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1.	Fitriani, Suryani Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol. 10 No.2, 2022	Pengaruh Model <i>Discovery learning</i> untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran Ekonomi	Model <i>Discovery learning</i> dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep siswa. Nilai rata-rata meningkat dari 69,4 menjadi 84,7 setelah Pengaruh Model.
2.	Pertiwi, Utami Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital, Vol. 8 No.1 ,2023)	Pemanfaatan Media <i>Baamboozle</i> dalam Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa	Penggunaan media <i>Baamboozle</i> meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keaktifan siswa selama pembelajaran melalui suasana belajar yang menyenangkan
3.	Maya Aprilia, Patricia H.M Lubis, Lindia Lia Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi (JPFT) Vol.6 No.2/ 2020	Pengaruh Model <i>Discovery learning</i> Terhadap Pemahaman konsep peserta didik SMA berbantuan <i>Software</i> <i>Tracker</i> pada Materi GHS	Nilai rata-rata pemahaman konsep kelas eksperimen 84,90 dan kntrol 74,08. Hasil uji t menunjukkan $t \text{ hitung} \geq t \text{ table}$ → H_a diterima berarti model <i>Discovery learning</i> + <i>Tracker</i> memberikan pengaruh positif pada pemahaman konsep siswa SMA.(Aprilia et al., 2020)
4.	(Nurhaliza& Rahayu)	Pengaruh Media Game Interaktif <i>Baamboozle</i>	Media <i>Baamboozle</i> memberi dampak positif terhadap pemahaman siswa. Hasil ujian

No	Nama Peneliti>Nama Jurnal/Volume/ Tahun	Judul	Hasil Penelitian
	Jurna Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol.5 No. 1,2023	terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA	akhir kelas yang menggunakan media tersebut meningkat sebesar 23% dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media itu.
5.	Rina Febriana, Prihastini Oktasari Putri & Hafizah Delyana <i>AlphaMath Journal of Mathematics Education</i> , Vol.9 No.2 (November 2023)	<i>The Effect of Model Discovery learning on Students's Self-Efficacy and Student Learning Outcomes</i>	Hasil belajar siswa juga meningkat, dibuktikan dengan hasil ujian t hitung= 2,38 > t table = 1.67, yang berarti hasil belajar dengan model <i>Discovery learning</i> lebih baik dibandingkan dengan pendekatan <i>scientific learning</i> . (Febriana et al., 2023)
6.	Baiq Wahidin Yutama Sari, A. Wahab Jufri, & Anindita S.H. M. Kusuma <i>Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)</i> , Vol.10 No.7 (Juli 2024)	<i>The Effect of Discovery learning Model on Concept Mastery and CRITICAL Thinking Ability of Biology Students</i>	Nilai signifikan penguasaan konsep sebesar $0,001 < 0,05$, artinya model <i>Discovery learning</i> berpengaruh signifikan terhadap penguasaan konsep. Rata-rat kelas eksperimen lebih tinggi (63,12) dibanding kontrol (52,59). (Sari et al., 2024)

No	Nama Peneliti>Nama Jurnal/Volume/ Tahun	Judul	Hasil Penelitian
7.	Esti Retnaningrum & Joko Pamungkas <i>Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)</i> . Vol. 10 (Agustus 2024)	<i>The Influence of Using the Discovery learning Model Assisted by the Quizizz Application Media on Learning Outcomes</i>	Hasil uji-t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0.001 < 0.05, sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan model <i>Discovery learning</i> berbantuan <i>Quizizz</i> terhadap hasil belajar siswa.. (Retnaningrum & Pamungkas, 2024)
8.	Tri Zahra Ningsih, Amn aman, Ahmad Nasrulloh, Ofianto, Erniwati, Zul Asri, Loso Judijanto & Firza. <i>Jurnal Cogent Education</i> Vol. 12. No, 1 (2025)	<i>Enhancing Communication and Collaboration Skills through Discovery, cooperative, and Problem-Based Learning Models in social studies Education</i>	hasil nya menunjukkan bahwa ketiga model tersebut berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pentingnya Pengaruh Model pembelajaran inovatif dan interaktif . (Ningsih et al., 2025)
9.	Annika Herrmann, Cornelia Schulze, Kim	<i>The influence of teacher talk on primary school students' learning in science: A person-</i>	Hasil nya Guru perlu menyesuaikan strategi verbal secara kontinyu berdasarkan Tingkat pengetahuan siswa untuk mendukung pemahaman

No	Nama Peneliti>Nama Jurnal/Volume/ Tahun	Judul	Hasil Penelitian
	Lang- Schubert, Henrik Saalbach <i>Jurnal Learning and Instruction.</i> Vol.100 (2025)	<i>centered approach to analizing conceptual change</i>	konsep yang efektif. (Herrmann et al., 2025)
10.	Wasis Wuyung Wisnu Brata, Firmanul Catur Wibowo, Nadia Rahmadina/F10 00Reserch/Vol. 10/ Tahun 2021	<i>Implementation of Discovery learning in a digital class and its effect on student learning outcomes and learning independence level</i>	<i>Discovery learning</i> yang dikombinasikan dengan digital class (blended) terbukti memberikan hasil belajar kognitif lebih tinggi dan Tingkat kemandirian belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas face to face konvensional .(Wibowo & Rahmadina, 2025)

Dapat disimpulkan persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada variable dependen yang diteliti yaitu pemahaman konsep dan variable independent yaitu model pembelajaran *Discovery learning*, sementara perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu subjek penelitian, tempat penelitian, dan dalam penelitian terdahulu tidak banyak menggunakan media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung serta hanya mengandalkan dari model pembelajaran saja sedangkan pada penelitian ini model pembelajaran akan dibantu dengan media *Baamboozle*. Penggabungan model pembelajaran *Discovery learning* dengan bantuan media *Baamboozle* untuk meningkatkan 43 pemahaman konsep sistem ekonomi, di mana kombinasi antara model *Discovery learning* dan media *Baamboozle* tersebut masih jarang diteliti. Selain itu, pemahaman konsep sistem

ekonomi juga jarang menjadi fokus penelitian, karena kebanyakan peneliti memilih materi umum seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Lokasi penelitian ini adalah Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Tasikmalaya, sebuah sekolah berbasis agama, padahal kebanyakan peneliti memilih sekolah unggul seperti Sekolah Menengah Atas (SMA). Namun, Madrasah Aliyah Negeri (MAN) juga merupakan sekolah yang berkualitas baik, dengan kurikulum yang sama seperti sekolah umum, hanya saja di MAN terdapat mata pelajaran tambahan seperti Bahasa Arab yang diwajibkan untuk semua jurusan..

2.3 Kerangka Konseptual/Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan pemahaman konsep peserta didik agar mampu mengaitkan teori dengan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari. Namun dalam praktiknya, pembelajaran ekonomi di sekolah seringkali masih berpusat pada guru, di mana guru menjadi sumber informasi utama, sedangkan peserta didik cenderung pasif dalam menerima materi. Kondisi ini menyebabkan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi sistem ekonomi menjadi rendah. . Pemahaman konsep yang rendah dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah pemilihan model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tidak tepat menjadi faktor penyebab rendahnya pemahaman konsep. Guru masih berfokus pada model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sehingga dapat menurunkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan siswa mudah bosan serta tidak tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dan hal ini berdampak terhadap pemahaman konsep siswa ketika pemahaman konsep sudah rendah maka hasil belajarnya juga akan rendah.

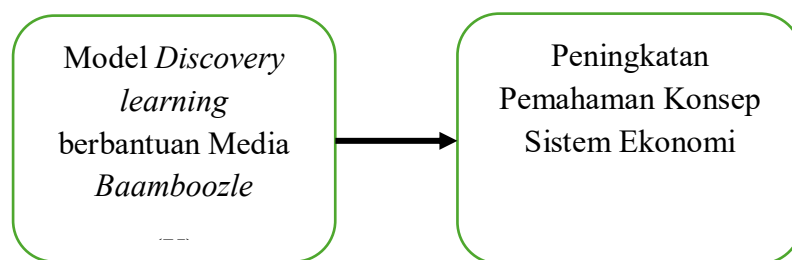
Teori yang melandasi penelitian ini adalah teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Teori konstruktivisme menurut (Piaget dalam (Ulya, 2024) adalah proses belajar dimana siswa melakukan proses membangun, pengetahuan baru, konsep baru, dan pengertian atau pemahaman baru secara aktif berdasarkan data. Hal ini bertujuan untuk mewujudkan siswa yang memiliki pengetahuan bermakna. Dalam mewujudkan pengetahuan tersebut maka guru harus

mampu merancang dan mengelola dengan baik proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk meningkatkan pemahaman konsep guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa yaitu pembelajaran berbasis penemuan. Guru dapat memberikan model pembelajaran dengan melibatkan langsung siswa dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa dalam memecahkan masalah dengan hubungan keseharian dapat meningkatkan pemahaman konsep. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik untuk menemukan dan membangun konsep secara mandiri. Salah satu model yang sesuai adalah *Discovery learning*. Model *Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses menemukan konsep melalui aktivitas mental peserta didik, seperti mengamati, mengelompokkan, menganalisis, dan menarik kesimpulan (Hasnan et al., 2020).

Agar pelaksanaan *Discovery learning* lebih menarik dan efektif, maka diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis web yang menyajikan permainan kuis interaktif dan kompetitif, yang dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan dalam *Gamification Learning Theory* (GLT)

GLT ini teori yang relevan dengan media pembelajaran yang dimana Gamification Learning Theory memberikan landasan teoritis yang kuat bahwa penggunaan media gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui peningkatan keterlibatan aktif siswa. Menurut (Deandra Khoiro, Ami Samsiah, 2023) Penggunaan media digital seperti *Baamboozle* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, karena siswa dapat belajar sambil bermain. Dengan demikian, Pengaruh Model *Discovery learning* berbantuan media *Baamboozle* diharapkan

dapat meningkatkan pemahaman konsep sistem ekonomi. Model pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena siswa dituntut untuk mengeksplorasi pembelajaran dan guru sebagai fasilitator proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dari guru, tetapi juga menemukan sendiri konsep melalui proses penemuan yang didukung dengan media yang menarik.



Gambar 2.9 Kerangka Berpikir

Berdasarkan gambar alur kerangka konseptual dapat dideskripsikan bahwa Pengaruh Model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan media *Baamboozle* dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa lebih memahamni dan menghayati materi yang dipelajari, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep.

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah pendapat atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang diajukan yang kebenarannya perlu dibuktikan (Hermawan, 2019). Berdasarkan landasan teori yang ada, maka rumusan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan media *Baamboozle* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan media

Baamboozle dengan siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.