



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DENGAN
BANTUAN MEDIA GAME EDUKASI *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**

Isep Saepumilah

Universitas Siliwangi

Roro Suci Nurdianti

Universitas Siliwangi

Yoni Hermawan

Universitas Siliwangi

Jalan Siliwangi no.24 Kel. Kahuripan Kec. Tawang Kota. Tasikmalaya

Korespondensi penulis: 202165028@student.unsil.ac.id

Abstract. *This study was conducted at PKBM AL-FATTAH due to the low academic performance of students in Economics, as indicated by scores below the Minimum Mastery Criterion (KKM), categorizing their results as low. The purpose of this study was to examine the impact of implementing the Discovery Learning model assisted by the Quizizz educational game media to improve students' learning outcomes in the economics topic of labor. The population of this study included 55 students in the Class XI Social Studies Program, Package C at PKBM AL-FATTAH for the 2024/2025 academic year. The sample consisted of Class XI IPS 1 with 31 students as the experimental group and Class XI IPS 3 with 24 students as the control group, selected using purposive sampling.*

The results of the study indicated that the Discovery Learning model assisted by Quizizz educational game media had a significant positive effect on improving student learning outcomes in economics. The hypothesis (H_a) is accepted if the Sig.2-tailed value is less than 0.05 or 5%. In the experimental class, the Sig.2-tailed value was $0.000 < 0.005$, thus accepting H_a and rejecting H_o . With an average learning outcome score of 91 in the experimental class and 59 in the control class (which used the Problem Based Learning model), it can be concluded that the Discovery Learning model with Quizizz educational game media is effective in enhancing student learning outcomes.

Keywords: *Discovery Learning, Learning Outcomes, Quizizz.*

Abstrak. Penelitian ini dilaksanakan di PKBM AL FATTAH yang dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran ekonomi yang dibuktikan dengan nilai hasil belajar yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sehingga tergolong rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media game edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi materi ketenagakerjaan. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Jurusan IPS Program Paket C di PKBM AL FATTAH tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 55 peserta didik. Sampel penelitian ini yaitu kelas XI IPS 1 yang berjumlah 31 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 3 yang berjumlah 24 orang peserta didik sebagai kelas kontrol dengan teknik pengambilan sampel purpose sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media game edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi, H_a diterima jika nilai Sig.2 tailed $<$ dari 0,05 atau 5% dan berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen diperoleh nilai Sig.2 tailed sebesar $0,000 < 0,005$, jadi H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 91 dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning sebesar 59, maka penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media game edukasi *Quizizz* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: *Discovery Learning, Hasil Belajar, Quizizz.*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan bagian integral dari kehidupan manusia, yang berfungsi menyempurnakan dan meningkatkan kapasitas individu melalui proses pembelajaran dan pelatihan. Pendidikan tidak hanya berperan dalam membangun kepribadian, tetapi juga sebagai indikator kemajuan dan peradaban suatu bangsa. Dalam proses pembelajaran, interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi inti dari kegiatan belajar-mengajar, yang bertujuan mengubah perilaku dan pola pikir individu ke arah yang lebih baik.

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, diperlukan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, salah satunya adalah Discovery Learning. Model ini mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi, menemukan pengetahuan sendiri, dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam praktiknya, Discovery Learning dapat diintegrasikan dengan media game edukasi seperti *Quizizz*, yang memiliki fitur interaktif seperti avatar, tema, dan musik untuk meningkatkan motivasi siswa. Media ini mempermudah akses soal melalui kode yang diberikan oleh guru, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan, yang dipengaruhi oleh faktor internal (seperti kemampuan kognitif) dan faktor eksternal (seperti metode pengajaran). Dalam konteks ini, penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan observasi dan wawancara di PKBM AL-FATTAH, ditemukan bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang relevan, seperti Inquiry Based Learning, yang cenderung membatasi partisipasi aktif siswa.

Data menunjukkan rata-rata nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) Mata Pelajaran Ekonomi pada kelas XI IPS Program Paket C berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai rata-rata untuk empat kelas berkisar antara 52 hingga 62, yang menunjukkan rendahnya penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Masalah ini memerlukan solusi berupa pembaruan model pembelajaran, seperti penerapan Discovery Learning yang lebih melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Discovery Learning memiliki karakteristik utama, yaitu mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah, menggabungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya, serta berfokus pada pembelajaran mandiri. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model ini efektif meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode Inquiry Based Learning, baik dalam aspek prestasi, sikap, maupun retensi. Selain itu, integrasi dengan media *Quizizz* memungkinkan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Dalam materi pengantar manajemen, Discovery Learning relevan karena mendorong siswa untuk memahami pengelolaan manajemen melalui pemecahan masalah dan penyimpulan peristiwa. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan analitis. Model pembelajaran ini juga memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tahan lama dalam ingatan.

Media game edukasi seperti *Quizizz* memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan fitur yang interaktif dan berbasis internet, media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Guru dapat dengan mudah membuat soal, memberikan kode akses kepada siswa, dan memantau hasil pembelajaran secara real-time. Penggunaan media ini diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa selama pembelajaran, meningkatkan keterlibatan mereka, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini bertujuan membantu pendidik mengembangkan model dan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan *Discovery Learning* dan media *Quizizz* diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan rendahnya hasil belajar yang disebabkan oleh model pembelajaran pasif. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara aktif, tetapi juga mampu mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri, yang berdampak positif pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul: "Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Bantuan Media *Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Program Paket C PKBM AL-FATTAH Tahun Ajaran 2024/2025)."

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara sistematis dan ilmiah untuk menemukan jawaban atas fenomena tertentu dengan menggunakan data faktual sebagai bukti. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yang bersifat konkrit, objektif, terukur, rasional, dan sistematis (Sugiyono, 2019). Dalam metode eksperimen, variabel independen dan dependen dianalisis untuk mengetahui hubungan sebab-akibat (Craswell, 2012).

Penelitian ini mengadopsi desain quasi-experimental, yang melibatkan kelompok kontrol meskipun tidak sepenuhnya dapat mengontrol variabel luar. Desain ini dipilih karena lebih baik dibandingkan pre-experimental dan cocok untuk kondisi penelitian. Peneliti menguji pengaruh model *Discovery Learning* dengan bantuan media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Desain ini relevan untuk menganalisis hubungan antara kedua variabel tersebut.

Dalam penelitian yang akan dilaksanakan, terdapat dua variabel penelitian yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Menurut Sugiyono (2019:69) berpendapat bahwa "variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah yang menjadi variabel X yaitu Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media

game edukasi Quizizz. Sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah yang menjadi variabel Y yaitu Hasil Belajar Siswa.

Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah non equivalent control group desain. Menurut Sugiyono (2019:120) “desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok control tidak dipilih secara random”. Peneliti menetapkan jenis penelitian quasi eksperimen dengan alasan bahwa penelitian ini berupa penelitian pendidikan yang menggunakan manusia sebagai subjek penelitian. Manusia mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dan bersifat labil. Oleh karena itu, variabel asing yang mempengaruhi perlakuan tidak bisa dikontrol dengan ketat sebagaimana yang dikehendaki dalam penelitian berjenis eksperimen murni. Penerapan non-equivalent control group design menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Populasi menurut Sugiyono (2019:126) mengungkapkan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Menurut Arifin Z (2011:215) dalam (Adi Kusumastuti, Ahmad Mustamil Khoiron, 2020) mengungkapkan bahwa “populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi”. Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas XI IPS Program Paket C PKBM AL-FATTAH Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 101 orang siswa.

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling non-probability dalam bentuk purposive sampling. Dalam hal ini menurut sugiyono (2019:131) “teknik sampling non-probability adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang /kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel”. Sedangkan purposive sampling dapat diartikan menurut sugiyono (2019:133) menyebutkan bahwa “sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Pertimbangannya peneliti mengambil sampel kelas XI IPS 1 dan XI IPS 4 adalah berdasarkan hasil observasi dan melihat rata-rata nilai PAS sangat rendah dan perilaku siswa-siswi pada saat mengikuti pembelajaran kurang baik selain itu oleh peneliti dianggap mampu mewakili suatu populasi. Sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 2 kelas dari keseluruhan kelas XI IPS Program Paket C PKBM AL-FATTAH. Dalam penelitian ini kelas yang akan digunakan adalah kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media game edukasi *Quizizz* dan kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Inquiry Based Learning* dengan berbagai pertimbangan sampel pada saat penelitian sebanyak 55 orang siswa.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pretest dan posttest. Pelaksanaan tes (pretest dan posttest) dengan menggunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda/tes objektif. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran terlebih dahulu dilakukan penelitian dengan pelaksanaan tes (pretest dan posttest) yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas control.

Teknik pengolahan data merupakan langkah-langkah seperti pengumpulan data, penyaringan, pengurutan, transformasi, dan penggabungan data. Dalam penelitian ini data yang akan Diolah merupakan hasil dari pengerjaan soal peserta didik yang dibuat dalam bentuk pretest dan posttest. Pengolahan data dilakukan dengan teknik penskoran, skor yang dibuat akan diubah menjadi poin nilai, menghitung nilai minimum dan maksimum, juga rata-rata dari hasil tes. Setelah itu dilakukan pengolahan data dengan tahapan-tahapan pengolahan data.

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data diantaranya mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2019:206). Dalam analisis data, peneliti mengubah data mentah menjadi bentuk yang sesuai terutama untuk *Diolah* dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS versi 24.

Uji validitas butir soal dalam penelitian ini menggunakan Software SPSS 24.0 kriteria dalam soal dapat dikatakan valid tergantung dari hasil output SPSS yang dapat dilihat dari nilai probabilitas dibandingkan dengan taraf signifikansinya sebesar 0,05. Apabila nilai probabilitas $<0,05$ maka butir soal dapat dikatakan valid. Sedangkan apabila nilai probabilitas $>0,05$ maka butir soal dapat dikatakan sebaliknya atau tidak valid. Terlihat bahwa dari 35 butir soal yang diajukan sebagai instrument penelitian terdapat 30 soal yang memenuhi syarat validitas, sedangkan 5 soal tidak memenuhi syarat validitas instrument penelitian.

Hasil uji reliabilitas di atas dapat dilihat bahwa dari pengujian software SPSS menunjukkan bahwa dari 35 butir soal yang diujikan pada uji coba instrumen penelitian mendapatkan koefisien korelasi 0,948 dimana nilai tersebut termasuk ke dalam kategori koefisien korelasi yang tinggi sehingga butir soal dapat dikatakan reliabel dan dapat digunakan pada instrumen penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian di kelas sampel yaitu kelas XI IPS 1 sebagai kelas Eksperimen dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas Kontrol diperoleh hasil analisis deskriptif yang diambil dari nilai pretest dan posttest sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Analisis Deskriptif
Descriptive Statistics

	N	Min.	Max	Mean	Std. Deviation
Prettst_Eksperimen	31	36.67	90,00	62,7961	13,47394

Posttest_Eksperimen	31	80,00	100,00	90,8606	5,37282
Prettest_Kontrol	24	20,00	53,00	37,2217	10,61656
Posttest_Kontrol	24	43,33	76,00	56,7504	8,03535
Valid N (Listwise)	24				

Sumber: Data Diolah 2024

Hasil pretest di kelas XI IPS 1 Program Paket C sebagai kelas eksperimen menunjukkan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 62,7, yang tergolong cukup rendah. Setelah penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media game edukasi Quizizz, nilai rata-rata meningkat signifikan menjadi 90,8. Sementara itu, pada kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol, rata-rata nilai pretest berada pada kategori rendah, yakni 37,2. Setelah pembelajaran dengan model Inquiry Based Learning, rata-rata nilai meningkat menjadi 56,7.

Perbedaan juga terlihat pada nilai standar deviasi di kedua kelas. Pada kelas eksperimen, variasi data cukup besar, sehingga nilai standar deviasi lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sebaliknya, kelas kontrol memiliki variasi data yang lebih kecil, sehingga standar deviasinya lebih rendah. Hal ini menunjukkan tingkat keanekaragaman hasil belajar yang lebih besar pada kelas eksperimen.

Berdasarkan perhitungan dari nilai prettest dan posttest baik perhitungan dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai N-Gain. Hasil perhitungan keduanya disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2
Perolehan Rata-Rata N-Gain

Kelas	Jumlah Peserta Didik	N-Gain	Kategori
Eksperimen	31	0,71	Tinggi
Kontrol	24	0,39	Sedang

Sumber: Data Diolah 2024

Data menunjukkan perolehan N-Gain dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai N-Gain kelas eksperimen menghasilkan nilai sebesar 0.71, sedangkan untuk kelas kontrol menghasilkan nilai sebesar 0.39. Dari tabel 4.5 diatas terlihat bahwa rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata N-Gain kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media game edukasi Quizizz dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran Inquiry Based Learning.

Uji Normalitas

Untuk mengetahui normalitas data kemampuan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model Discovery Learning dengan bantuan media Game edukasi quizizz maupun pada kelas kontrol yang menggunakan model Inquiry

Based Learning. Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan Kolmogorov Smirnov dengan taraf signifikansi 5% atau 0.5. data yang dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi atau skor Asymp.Sig (2-tailed) lebih besar dari 5% atau 0.05. Dalam perhitungannya menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS V.25 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Peserta Didik

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Prettest_Eksperimen	.132	31	.181
	Posttest_Eksperimen	.129	31	.200
	Prettest_Kontrol	.106	24	.200
	Posttest_Kontrol	.095	24	.200

Sumber: Data Diolah 2024

Dari tabel 3 terlihat bahwa berdasarkan uji Kolmogorov Smirnov data kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi atau skor Asymp.Sig (2-tailed) lebih besar dari 5% atau 0.05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data prettest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang homogen atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan One-Way Anova dengan taraf signifikansi 5% atau 0.05, data dinyatakan homogen jika nilai sig (2-tailed) lebih dari 5% atau 0,05. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan program IBM SPSS V.25 dengan hasil data sebagai berikut:

Tabel 4
Uji Homogenitas Prettest, Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Levene Statistic	Sig.
Prettest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	444	722
Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	039	844

Data: Diolah 2024

Dari tabel 2.4 diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi dari data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai hasil 722 dan lebih besar dari nilai signifikansi 0,5 atau 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut memiliki data yang homogen. Sedangkan data hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai 844 dan lebih besar dari signifikansi 0,5 atau 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data yang homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis ditolak atau diterima. Terdapat tiga uji hipotesis yang akan dilakukan dengan taraf signifikansi 5% atau 0.05. Adapun kriteria pengambilan keputusannya yaitu sebagai berikut: Jika nilai sig (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima Jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima. Dikarenakan data yang diperoleh dari penelitian ini berdistribusi normal dan kedua variannya homogen, maka pengujiannya dilanjutkan dengan pengujian Paired Sampels ttest untuk menguji hipotesis 1 dan 2 dan pengujian Independent Sampels t-test untuk menguji hipotesis 3 dengan bantuan program perangkat lunak IBM SPSS Versi. 23. Adapun hipotesis yang diujikan adalah:

Hipotesis 1

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dengan bantuan media game edukasi quizizz di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dengan bantuan media game edukasi quizizz di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.

Hipotesis 2

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Inquiry Based Learning di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Inquiry Based Learning di kelas kontrol

Hipotesis 3

H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dengan bantuan media game edukasi quizizz dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Inquiry Based Learning

H_a : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dengan bantuan media game edukasi quizizz dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Inquiry Based Learning.

Setelah melakukan uji effect size maka dapat diketahui hasil effect size pada penelitian ini adalah 1,118 atau masuk kedalam kategori efek kuat (tinggi). Dari pengujian dan berbagai analisis yang sudah dilakukan dapat diketahui bahwa model pembelajaran Discovery Learning dengan bantuan media Game edukasi quizizz sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian, diperoleh rata-rata nilai N-Gain pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran Discovey Learning dengan bantuan media Game edukasi *quizizz* dengan rata-rata sebesar 0,86 sehingga nilai N-Gain ini lebih tinggi daripada rata-rata N-Gain pada kelas kontrol yang hanya mencapai 0,31. Hal ini

mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media Game edukasi *quizizz* lebih efektif dibandingkan dengan model *Inquiry Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Model *Discovery Learning* dengan bantuan media Game edukasi *quizizz* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena model pembelajaran ini dapat membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan bersifat student center. Keaktifan siswa di kelas dapat terlihat jelas dengan perilakunya. Minyalnya siswa dapat bekerja sama dengan kelompoknya dalam mencari informasi, menemukan jawaban sendiri dan mengemukakan jawaban tersebut di depan kelas. Dalam hal ini model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media Game edukasi *quizizz* memiliki langkah-langkah yang efektif untuk merangsang peserta didik agar dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan kondisi di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Based Learning*, proses pembelajaran tidak jauh berbeda namun terdapat kelemahan dalam proses pembelajarannya, dimana tidak semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga proses belajar hanya bergantung dan mengandalkan teman sekelompok sisanya malah asik berbincang dengan teman yang tidak mengerjakan, selain itu siswa kurang bisa untuk menyalurkan hasil dari apa yang telah didapatkan ke dalam media sebagai alat bantu saat presentasi, sehingga siswa pada saat melakukan presentasi di depan kelas siswa merasa kurang memuaskan dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan hasil perhitungan effect size, penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan Media Game edukasi *quizizz* diperoleh nilai 1.44 yang memiliki arti bahwa penerapan model *Discovery Learning* dengan bantuan media Game edukasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Ketenagakerjaan sebesar 1.44 lebih efektif dari pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Based Learning*. Kategori effect-size menurut Cohen, nilai 1.88 berkategori efek kuat (tinggi) selain itu, dilihat dari uji hipotesis ketiga yang menggunakan Uji Independent Sample T-Test memperoleh nilai Sig.2-tailed sebesar 0.000 yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah perlakuan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa di kelas eksperimen bahwasanya belajar dengan menggunakan bantuan media game edukasi *quizizz* sangat menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan karena siswa harus berperan secara aktif dalam mencari informasi pada proses eksplorasi, dengan adanya game edukasi *quizizz* siswa lebih mudah memahami materi Ketenagakerjaan yang karakteristiknya materinya sangat banyak mengandung konsep-konsep. Dengan dikemas semenarik mungkin siswa dapat mudah memahami dan mengingat materi yang dipelajari.

Maka berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti saat ini menyatakan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media Game edukasi *quizizz* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi khususnya pada materi Ketenagakerjaan di kelas XI IPS 1 PKBM AL FATTAH. Namun penerapan model ini belum tentu sama-sama berpengaruh positif

terhadap mata pelajaran dan materi yang lain, sehingga diharapkan adanya penelitian serupa yang dilakukan oleh peneliti lainnya dengan materi yang berbeda.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis, dan hasil penelitian mengenai hasil belajar siswa pada materi Ketenagakerjaan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model Discovery Learning berbantuan media Quizizz antara pengukuran awal dan akhir. Hal serupa juga ditemukan pada kelas kontrol yang menggunakan model Inquiry Based Learning, di mana terdapat perbedaan hasil belajar antara pengukuran awal dan akhir. Selain itu, terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan pembelajaran diterapkan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan agar sekolah mengadakan forum diskusi berkala untuk mencari solusi atas hambatan pembelajaran dan memberikan dukungan terhadap penerapan model Discovery Learning berbantuan Quizizz, guna meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Bagi guru, model ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Peneliti juga mendorong penelitian selanjutnya untuk mengembangkan penerapan model pembelajaran inovatif lainnya agar metode pembelajaran semakin bervariasi dan efektif.

DAFTAR REFERENSI

- Adi Kusumastuti, Ahmad Mustamil Khoiron, T. A. A. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif. In Informasi dan Statistik.
- Assidiq, M. F. (2013). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* kurikulum 2013 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi di SMA Negeri 3 Boyolali Muhammad. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Habsy, B. A., Fitriano, L., Sabrina, N. A., & Mustika, A. L. (2023). Tinjauan Literatur Teori Kognitif dan Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *TSAQOFAH*, 4(2), 751–769. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2358>.
- Indah Suryanda, M., & Made Novi Suryanti, N. (2023). Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta didik di SMAN, B. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 8(33), 1745–1752.
- Nurrahman, B. T., Untari, M. F. A., & Purnamasari, I. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Game edukasi *quizizz* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Tema 5 Ekosistem di SD Negeri 1 Getas. *Pena Edukasia*, 1(1), 53–57. <https://doi.org/10.58204/pe.v1i1.22>.

- Siyoto, Sandu. Sodik, M. A. (2020). Dasar metode penelitian (Vol. 21, Issue 1).
<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Sutomo (ed.); Edisi Kedu).
- Suoth, L., Mutji, E. J., & Balamu, R. (2022). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 48–53.
- Zainiyati, H. S. (2010). Model Dan Strategi Pembelajaran Aktif (Teori dan Praktek dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam). CV. Putra Media Nusantara, 1–232.
<https://core.ac.uk>