

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA GAME EDUKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Ade Nurul Hasanah¹, Yoni Hermawan², Bakti Widyaningrum³

202165031@student.unsil.ac.id¹, yonihermawan@unsil.ac.id², bakti.widyaningrum@unsil.ac.id³

Universitas Siliwangi

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri Manonjaya yang dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan kewirausahaan 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 pendidikan kewirausahaan materi biaya produksi dan keuntungan usaha. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Negeri Manonjaya tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah peserta didik. Sampel penelitian ini yaitu kelas XI TKJ 1 yang berjumlah 36 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas XI TKJ 3 yang berjumlah 36 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 pendidikan kewirausahaan materi biaya produksi dan keuntungan usaha, 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 90,02 dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning sebesar 67,69, 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.

ABSTRACT

This research was carried out at the Manonjaya State Vocational School based on the low learning outcomes of students in entrepreneurship education subjects as evidenced by the learning outcomes that were below the Minimum Completeness Criteria (KKM) so they were classified as low. The aim of this research is to determine the effect of implementing the Discovery Learning learning model assisted by the Quizizz educational game media in improving student learning outcomes in entrepreneurship education subjects on production costs and business profits. This research uses a quasi-experimental method in the form of a non-equivalent control group design, with data collection techniques in the form of multiple choice tests. The population of this research is class XI Computer and Network Engineering (TKJ) students at Manonjaya State Vocational School for the 2023/2024 academic year. The samples for this research were class XI TKJ 1, totaling 36 students as the experimental class and class. The results of the research show that there is an influence of the application of the Discovery Learning learning model assisted by the Quizizz educational game media in improving student learning outcomes in entrepreneurship education subjects on production costs and business profits. H_a is accepted if the tailed Sig.2 value is < 0.05 or 5% and based on the results of research in the experimental class, the tailed Sig.2 value was $0.000 < 0.005$, so H_a was accepted and H_o was rejected. With the average learning outcome value in the experimental class of 90.02 and the control class using the Problem Based Learning learning model of 67.69, the application of the Discovery Learning learning model assisted by the Quizizz educational game media is effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Discovery Learning, Learning Outcomes, Quizizz.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dari perekonomian suatu negara, jadi perlu pembaharuan terus-menerus agar kualitasnya semakin meningkat seiring bertambahnya usia. Di era digital saat ini, guru harus terus mengikuti kemajuan teknologi dalam pembelajaran agar mereka dapat memperbarui pengetahuan peserta didik mereka secara berkala. Aplikasi *Google Classroom* adalah salah satu dari banyak alat bantu yang dapat digunakan guru untuk beradaptasi dengan era digital ini. Aplikasi ini termasuk penugasan (*assignment*), pengukuran skema penilaian (*grading*), alat komunikasi umum atau privasi (*communication*), menyimpan arsip kursus dan program dalam jangka waktu lama (*archive course*). Media Zoom Conference dan Google Meet, yang dapat memantau peserta didik secara daring dan menampilkan bahan ajar secara terpisah, kemudian aplikasi game edukasi Quizizz untuk media evaluasi membuat kuis interaktif sebagai usaha untuk menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan minat belajar dan gaya belajar peserta didik.

Mata pelajaran Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sangat penting karena karakteristik dan tujuan pendidikan di tingkat SMK untuk mempersiapkan peserta didik untuk terjun langsung ke dunia kerja. Metode pembelajaran konvensional yang digunakan saat ini kurang efektif karena mata pelajaran ini berfokus pada menyiapkan peserta didik untuk dunia kerja sedangkan hasil belajar masih rendah. Dengan adanya penelitian ini, masalah yang dihadapi adalah bagaimana mengubah model pendidikan kewirausahaan dan media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kewirausahaan di SMK Negeri Manonjaya menunjukkan bahwa terdapat masalah dalam proses pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar peserta didik rata-rata rendah. Rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut ditemukan pada kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK N Manonjaya yang dibuktikan dengan banyaknya nilai yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah sebesar 76. Hal ini didukung dengan data hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) Mata Pelajaran Kewirausahaan (KWU) Semester Ganjil tahun ajaran 2023/2024.

Tabel 1 Nilai Rata-rata PAS KWU

No	Kelas	Rata-Rata
1.	XI TKJ 1	40
2.	XI TKJ 2	50
3.	XI TKJ 3	44
4.	XI TKJ 4	47

Sumber: Arsip Guru Mata Pelajaran Kewirausahaan

Tabel di atas menunjukkan bahwa peserta didik mendapatkan nilai yang rendah pada Penilaian Akhir Semester (PAS) dan tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, diperlukan pembaharuan dalam proses pembelajaran, perubahan ini harus mencakup model dan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih aktif dan kritis. Model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media game edukasi Quizizz digunakan untuk memberikan pengalaman belajar baru kepada peserta didik. Media dan model ini dapat membuat kelas tidak jenuh, membuat peserta didik lebih interaktif, dan mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri Manonjaya, media game edukasi Quizizz sebelumnya belum pernah digunakan sehingga media ini memiliki kemampuan untuk menjadi inovasi baru yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggabungan model pembelajaran eksplorasi dengan teknologi permainan edukasi Quizizz dianggap sebagai metode yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kewirausahaan di sekolah. Game edukasi seperti "Quizizz" telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membuat belajar lebih menyenangkan, menurut Mahendra dan Suparya (2021:26). Selain itu, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran karena perkembangan teknologi yang cepat

dan dinamika pembelajaran di era digital.

METODOLOGI

Dalam penelitian ini terdapat 3 tinjauan teoritis yaitu hasil belajar, model pembelajaran Discovery Learning, dan media game edukasi Quizizz. Menurut Bloom dalam Rusmono (2017:8), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam hasil belajar terdapat 3 jenis indikator hasil belajar menurut Bloom & Krathwol dalam Mahmudi (2022:3508) yaitu: a) Ranah Kognitif; Pengetahuan, Pemahaman, Aplikasi, Analisis, Sintesis, Evaluasi; b) Ranah Afektif; Penerimaan, Tanggapan, Penghargaan, Pengorganisasian, Karakterisasi; c) Ranah Psikomotor; Persepsi, Kesiapan, Merespon, Mekanisme, Respon Tampak Kompleks, Penyesuaian, Penciptaan. Kemudian model pembelajaran Discovery Learning, menurut Grasefa (2022) model pembelajaran Discovery Learning adalah model pembelajaran yang dapat mendorong dan memotivasi peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam menemukan suatu konsep baru yang kemudian dikolaborasi dengan konsep sebelumnya yang sudah diketahui, dalam hal model pembelajaran ini, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan prosedur, konsep ataupun prinsip. Dengan sintaks model pembelajaran Discovery Learning yaitu Stimulasi, Identifikasi Masalah, Pengumpulan Data, Pengolahan Data, Pembuktian dan Menarik Kesimpulan. Media game edukasi Quizizz, menurut Mahendra & Suparya (2021:26) Quizizz adalah aplikasi berupa kuis interaktif yang dianggap mampu menarik minat peserta didik karena menggantikan cara lama kuis yang hanya melibatkan kertas dan pulpen tetapi berupa pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh seseorang pada Quizizz untuk dikerjakan oleh orang lain dengan cara memasukan kode join.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori konstruktivisme menurut Piaget dalam Nasir (2022:218) yang menyatakan bahwa “Teori konstruktivisme Piaget adalah sebuah pola proses pembelajaran yang mengutamakan keaktifan peserta didik”. Karena teori ini sangat menekankan pada peran aktif peserta didik dalam pembelajaran dengan penggunaan media game edukasi “Quizizz” dapat memfasilitasi konstruksi pengetahuan oleh peserta didik melalui pembelajaran interaktif.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, menurut Sugiyono (2022:15) penelitian kuantitatif adalah merupakan penelitian dengan landasan positivisme yang bertujuan meneliti populasi atau sampel tertentu. Analisis data pada kuantitatif bersifat statistik dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditentukan. Menurut Sugiyono (2021:127) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang digunakan yaitu Quasi Experimental.

Quasi Eksperimental Design (eksperimental semu) adalah desain penelitian yang melibatkan minimalnya 2 kelompok sampel, terdiri dari satu kelompok sampel eksperimen yang diberikan perlakuan dan satu kelompok sampel yang tidak diberikan perlakuan atau sebagai kelompok kontrol. Kelompok yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media game edukasi Quizizz dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan, ini tidak berfungsi sepenuhnya atau bersifat semu untuk mengontrol dan mengendalikan variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi hasil penelitian eksperimen. Tujuan dari penerapan desain ini adalah untuk memastikan bahwa hasil belajar peserta didik saat menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dengan bantuan game edukasi Quizizz adalah valid.

Dalam penelitian yang dilaksanakan, terdapat dua variabel penelitian yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Dalam penelitian ini variabel independen/bebas (X) yaitu Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media game edukasi Quizizz, dan variabel dependen/terikat (Y) yaitu Hasil Belajar Peserta didik Dalam penelitian ini, populasinya yaitu peserta didik kelas XI TKJ SMK N Manonjaya Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 142 orang peserta didik dan sampel kelas yang akan digunakan adalah kelas XI TKJ 1 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan media game edukasi Quizizz dan kelas XI TKJ 3 sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pertimbangan sampel keseluruhan sebanyak 72 orang peserta didik.

Uji validitas butir soal dalam penelitian ini menggunakan Software SPSS versi 25.0. Kriteria dalam soal dapat dikatakan valid dengan tingkat signifikansi 0,05. Dengan kriteria pengujian apabila r hitung $>$ dari r tabel atau nilai signifikansi $>$ 0,05 artinya alat ukur dapat dikatakan valid dan dapat digunakan. Sedangkan jika r statistik $<$ r tabel atau nilai signifikansi $<$ 0,05 alat ukur tidak valid dan tidak dapat digunakan. Dalam uji validitas soal penelitian ini dari 36 butir soal, terdapat 30 soal yang nilainya $>$ 0,05 yang artinya valid dan dapat digunakan. Kemudian terdapat 6 butir soal yang nilainya $<$ 0,05 yang artinya butir soal tidak valid dan tidak dapat digunakan.

Menurut Nurhaisya, et al (2023:414) uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah kuesioner dalam penelitian ini menunjukkan tingkat ketetapan, keakuratan, dan konsistensi apabila digunakan di lain waktu. Jadi, suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila ketika suatu pengukuran dilakukan beberapa kali dengan kondisi yang sama namun waktu yang berbeda tersebut tetap mendapatkan hasil yang konsisten (sama) maka instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel. Untuk pengujian reliabilitas penelitian ini peneliti menggunakan metode Cronbach's alpha dengan menggunakan Software SPSS 25.0. Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas instrumen penelitian pada SPSS versi 25.0 menghasilkan nilai Koefisien Cronbach Alpha sebesar 0,716 dari 30 butir soal yang diujikan, 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

Menurut penelitian Mahendra dan Suparya tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Ipa Tema Wirausaha Siswa Kelas Vi B Sd Negeri 5 Pedungan Tahun Pelajaran 2020/2021” mendapatkan hasil bahwa Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz dalam Muatan Pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan perbandingan pada sebelum perlakuan (pra-siklus) nilai rata-rata hasil belajar peserta didik 61,03 dengan ketuntasan belajar 34% menjadi 81,72 dengan ketuntasan 93% pada siklus III. Kemudian penelitian oleh Adilla tentang “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Aisyiyah 1 Palembang” diperoleh hasil dari perhitungan uji t berpasangan yaitu nilai signifikansi (*2-tailed*) $0,000 < 0,005$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya model *Discovery Learning* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA pada materi keanekaragaman hayati di SMA Aisyiyah 1 Palembang. Kemudian menurut penelitian yang dilakukan oleh Citra dan Rosy tentang “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya” diperoleh hasil nilai rata-rata dari hasil posttest sebesar 80,7. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata dari hasil posttest 85,3 sehingga lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol. Maka bisa disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya.

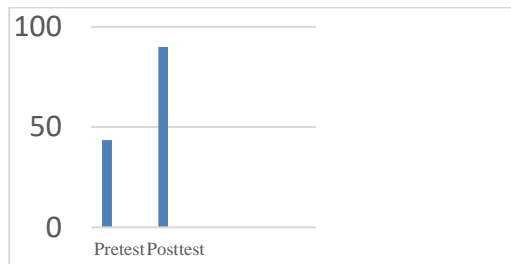
Tabel 1 Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistic	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	36	17,00	90,00	43,5000	17,35923
Posttest Eksperimen	36	68,00	100,00	90,0278	8,57067
Pretest Kontrol	36	17,00	83,00	59,9167	16,96951
Posttest Kontrol	36	33,00	90,00	67,6944	15,64941
Valid N (listwise)	36				

Sumber: Data Diolah 2024

Dalam kelas eksperimen XI TKJ 1, hasil nilai *pretest* menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik masuk ke dalam kategori cukup rendah. Dari tabel di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata hasil *pretest* peserta didik adalah 43,50. Namun, setelah perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media game edukasi Quizizz diberikan, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 90,2. Kemudian, hasil *pretest* kelas XI TKJ 3 menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik dalam kelas kontrol ini cukup rendah dengan nilai rata-rata 59,91, dan nilai hasil belajar peserta didik rata-rata meningkat menjadi 67,69 setelah perlakuan pembelajaran *Problem Based Learning* yang diterapkan. Dalam kasus ini, juga dapat diketahui dan dilihat bahwa nilai standar deviasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda, nilai standar deviasi naik jika variasi data lebih besar, dan nilai standar deviasi turun jika variasi data lebih sedikit. Ini menunjukkan bahwa variasi data pada kelas eksperimen lebih besar daripada nilai-nilai data pada kelas kontrol.

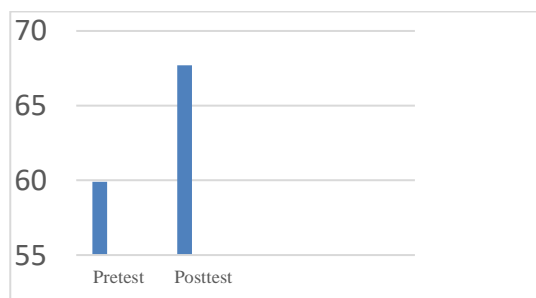
Berdasarkan hasil penelitian di kelas XI TKJ 1 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media game edukasi Quizizz pada materi Perhitungan Biaya Produksi dan Keuntungan Usaha dengan jumlah 30 butir soal diperoleh data pada grafik sebagai berikut:



Sumber: Data Diolah 2024

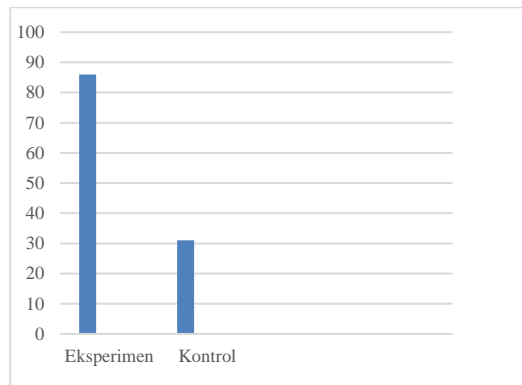
Menurut data yang disajikan di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata pretest adalah 43,50 dan nilai rata-rata posttest adalah 90,02 dari nilai maksimal yang didapatkan yaitu 100. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dibantu oleh game edukasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian di kelas XI TKJ 3 sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi Perhitungan Biaya Produksi dan Keuntungan Usaha dengan jumlah 30 butir soal diperoleh data pada tabel 4.3 sebagai berikut:



Sumber: Data Diolah 2024

Menurut data yang ditunjukkan dalam tabel diatas, nilai rata-rata *pretest* 59,91 dan nilai rata-rata *posttest* 67,69, masing-masing dari nilai maksimal yang di dapatkan yaitu 90, menunjukkan peningkatan nilai rata-rata *pretest* dengan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.



Sumber: Data Diolah 2024

Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,86 masuk ke dalam kategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 0,31 masuk ke dalam kategori sedang. Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik lebih efektif di kelas eksperimen dengan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media game edukasi Quizizz daripada di kelas kontrol dengan model pembelajaran Problem Based Learning.

Dalam melakukan perhitungannya menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Versi 25 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

Hasil Belajar	Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
		Statistic	df	Sig.
	<i>Pretest</i> Eksperimen (DL)	.123	36	.190
	<i>Posttest</i> Eksperimen (DL)	.129	36	.134
	<i>Pretest</i> Kontrol (PBL)	.106	36	.200
	<i>Posttest</i> Kontrol (PBL)	.133	36	.110

Sumber: Data Diolah 2024

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov* data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi atau skor nilai *Asymp.Sig (2 tailed)* lebih besar dari 0,5 atau 5%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan program IBM SPSS Versi 25 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

Data	Levene Statistic	Sig.
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	.444	.722
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	.039	.844

Sumber: Data Diolah 2024

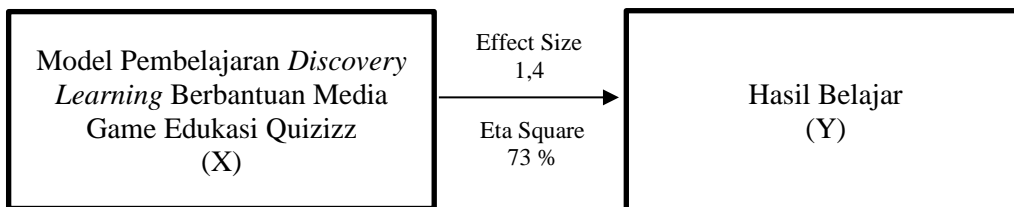
Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi dari data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai hasil 722 dan lebih besar dari nilai signifikansi 0,5 atau 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut memiliki data yang homogen.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

Pembahasan Hasil Penelitian

Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media game edukasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ini karena penggunaan keduanya dapat saling mendukung untuk meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti bahwa terdapat perbedaan nilai hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media game edukasi Quizizz sebelum dan sesudah perlakuan. Pada kelas eksperimen ini didapatkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 43,50 dan *posttest* sebesar 90,02 dengan hasil uji hipotesis menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media game edukasi Quizizz di kelas eksperimen pada sebelum dan sesudah perlakuan.



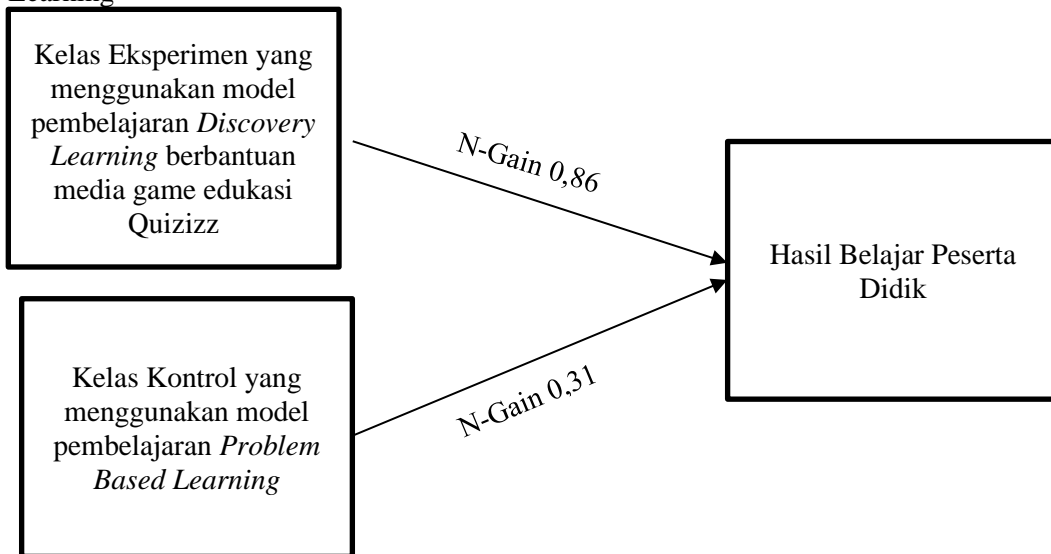
Dari hasil perhitungan uji Effect Size yang digunakan untuk mengukur sejauh mana satu variabel berpengaruh terhadap variabel yang lain dalam suatu penelitian, dihasilkan nilai 1,4 yang termasuk ke dalam kategori efek kuat (Strong effect) menurut Cohen (2022:139). Kemudian untuk mengukur kekuatan hubungan antar variabel X dan Y yang digunakan dalam penelitian maka peneliti melakukan uji Eta Square yang menghasilkan angka 73%, nilai eta square sebesar 0,73 melebihi angka 0,14 sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media game edukasi Quizizz berdampak signifikan terhadap variabel Y atau hasil belajar peserta didik.

Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik dalam kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki perbedaan nilai hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai *pretest* rata-rata sebesar 59,91 dan nilai *posttest* rata-rata sebesar 67,69, dengan uji hipotesis yang menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* menghasilkan nilai Sig.2-tailed sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut pengamatan peneliti, penelitian sebelumnya dan penelitian di lapangan menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tetapi tidak terlalu tinggi. Selain itu, ketika diterapkan pada kelas kontrol di kelas XI TKJ 3, penggunaan model *Problem Based Learning* terlihat kurang efektif karena nilai hasil belajar peserta didik yang rendah. Selain itu, kekurangannya adalah bahwa peserta didik terlihat lebih santai dalam pembelajaran, yang terkadang membuat mereka lalai dalam belajar karena bergantung pada teman yang lain. Waktu untuk diskusi menjadi lebih lama dan waktu untuk presentasi menjadi lebih pendek, sehingga peserta didik tidak mendapatkan manfaat maksimal dari materi yang mereka pelajari.

Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Antara Kelas Eksperimen Yang Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Game

Edukasi Quizizz dan Kelas Kontrol Yang Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning



Pada tabel diatas juga menunjukkan bahwa model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media game edukasi Quizizz memiliki nilai N-Gain rata-rata 0,86 di kelas eksperimen, dan model pembelajaran Problem Based Learning memiliki nilai rata-rata 0,31 di kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media game edukasi Quizizz sangat efektif. Untuk model pembelajaran Discovery Learning ataupun model pembelajaran Problem Based Learning berfokus pada peserta didik (student center). Namun, dengan menggunakan media game edukasi Quizizz, peserta didik dapat berpartisipasi dalam pembelajaran dengan lebih aktif dan cepat menanggapi masalah atau materi yang ditampilkan. Misalnya, mereka dapat mengerjakan kuis melalui media Quizizz dengan interaktif, sedangkan peserta didik lain tampak biasa saja, tidak terlalu aktif, dan saling mengandalkan ketika mengerjakan kuis melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Uji hipotesis kemudian dilakukan menggunakan Uji Independent Sample T-Test IBM SPSS V.25 diperoleh nilai Sig.2 tailed sebesar 0,000, yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas XI TKJ 1 sebagai kelas eksperimen, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media game edukasi Quizizz dan model pembelajaran Problem Based Learning memiliki dampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Namun, model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media game edukasi Quizizz tampaknya lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewirausahaan materi Biaya Produksi.

KESIMPULAN

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 pendidikan kewirausahaan materi biaya produksi dan keuntungan usaha, dari hasil uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan bahwa hipotesis 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_0 ditolak. Dengan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 90,02 dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran

Problem Based Learning sebesar 67,69, maka penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media game edukasi Quizizz efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta didik Kelas X SMK Ketintang Surabaya.
- Putu, I., Mahendra, D., Suparya, K., Tinggi, S., Hindu, A., Mpu, N., & Singaraja, K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan IPA Tema Wirausaha Peserta didik Kelas VI B SD Negeri 5 Pedungan Tahun Pelajaran. In *Agama Dan Budaya* (Vol. 5, Issue 1).
- Khairunnisa, K., Sari, F. F., Anggelena, M., Agustina, D., & Nursa'adah, E. (2022). Penggunaan Effect Size Sebagai Mediasi dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian. *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)*, 5(2), 138–151.
- Budi Haryanti, N., Aji Prabowo, P., Ariyanti, S., SDN Babakan, G., SDN Mawar Saron, G., Sdn, G., & SDN Jurumudi, G. (2021). PENGGUNAAN METODE EKSPERIMEN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK TENTANG SIFAT-SIFAT BENDA PADA PELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 4(2), 2021.
- Waruwu, M. Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). (2023). *Jurnal Pendidikan Tambusai*. ISSN: 2614-3097 (online)
- Kukuh, N., Pinton, M., Mustafa2, S., Negeri, S., & Malang, B. (2021). Ndaru Kukuh Masgumelar, Pinton Setya Mustafa Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran.
- Saelan Malewa, E. (2022). PEMANFAATAN MEDIA ICT QUIZIZZ DALAM ASESMEN PAI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK UTILIZATION OF QUIZIZZ ICT MEDIA IN PAI ASSESSMENT TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES.
- Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry, D. (2015). PERKEMBANGAN KOGNITIF: TEORI JEAN PIAGET A. PENDAHULUAN (Vol. 3, Issue 1). Januari-Juni.
- 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>
- Mahmudi, I., Athoillah, Z. M., Wicaksono, B. E., & Kusuma, R. A. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- 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.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172.
- Lusiana, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik dalam Materi Menganalisis Alur, Babak, dan Konflik dalam Drama di Kelas XI MIA 1 SMA Cahaya Medan T. Oleh : Erita Lusiana, 1(2).

- Yani Balaka, M., & Abyan, F. (2022). **METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF**.
- Asri, M., Mts, N., & Bantaeng, N. (2022). Teori Konstruktivisme Piaget : Implementasi dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis. *JSG: Jurnal Sang Guru*, 1, 215–223.
- 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.
- Lpmp, W. A., & Timur, J. (2016). **THE EFFECT OF GAME INSTRUCTION METHOD AND COGNITIVE STYLE ON LEARNING OUTCOMES IN ARTS AND CULTURE OF SENIOR HIGH SCHOOL STUDENT**.
- Pelaksanaan Model Discovery Learning Jerome Bruner pada Pembelajaran PAI di SMPN 3 Depok Sleman Yogyakarta. (2020). *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(2).
- Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013 Sundari 1 □. In *Jurnal Papeda* (Vol. 3, Issue 2).
- Khairunnisa, K., Sari, F. F., Anggelena, M., Agustina, D., & Nursa'adah, E. (2022). Penggunaan Effect Size Sebagai Mediasi dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian. *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)*, 5(2), 138–151.
- Yusra, Z., & Zulkarnain, R. (2021). *JOLL 4 (1) (2021) Journal Of Lifelong Learning*. Zhara Yusra / *Journal Lifelog Learning*, 4(1), 15–22.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 9 (2).
- Wijaksana Isma, T., Putra, R., Wicaksana, T. I., Tasrif, E., Huda, A., Teknogi, P., Kejuruan, D., & Pascasarjana, F. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik melalui Problem Based Learning (PBL). 6(1). <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1>
- Halid, S. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Bulango Selatan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 363. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.363-368.2022>
- Robiyanto, A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta didik (Vol. 2, Issue 1).
- Saiful Mukminin, D., & Chaerul Yuswono, L. (2021). **MODEL PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SMK MUHAMMADIYAH SEMIN**. In *Jurnal Pendidikan Vokasi Teknik Otomotif* (Vol. 4, Issue 1).
- Fadlilah, F. T., & Noor, H. (n.d.). Prosiding Psikologi Studi Deskriptif Flow pada Praktisi Beladiri Kung Fu di Bandung *Descriptive Study of Flow on Kung Fu Practitioner in Bandung*.
- Widari, N. A. (n.d.). **MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**.
- Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, U. D. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 1).
- Amin, K., Putra, A., Wijianto Adhi, R., Fadlilah, N. I., & Helyana, C. M. (2023). GAME EDUKASI “PERJALANAN SI KOKO” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. In *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal* (Vol. 3, Issue 1). <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/ijec/>.

- Ndraha, A. B., Telaumbanua, Y., Toyib, H., Beniah Ndraha, A., Telaumbanua, Y., & Manajemen, J. (2022). OF NIAS REGENCY. 10(4), 1508–1516.
- Amelia, N., & Sina, I. (2021). Analisis butir soal penilaian akhir tahun mata pelajaran matematika menggunakan software anates (Vol. 12, Issue 3).
- Fadli, R., Hidayati, S., Cholifah, M., Abdullah Siroj, R., Win Afgani, M., & Raden Fatah Palembang, U. (n.d.). Validitas dan Reliabilitas pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment (Vol. 6). <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Amilatus Solihah, F., Zilikhatin Nuroh, E., Muhammadiyah Sidoarjo, U., Mojopahit, J., & Sidoarjo, B. (2023). Analisis media pop up-book dalam keterampilan membaca permulaan di SD Islam Sidoarjo. *Journal of Elementary Education*, 06.
- Nurjaman, D. H., Nurdianti, R. R. S., & Widyaningrum, B. (2024). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 157-166.
- Surindra, B., & Widyaningrum, B. (2017). PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM PEMBELAJARAN STATISTIK EKONOMI I DENGAN STUDI KASUS TERINTEGRASI. In *Seminar Nasional Hasil Penelitian Universitas Kanjuruhan Malang* (Vol. 5, No. 1).
- FITRIYAH, F. (2023). STUDI KOMPARATIF PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS SMA NEGERI 3 TASIKMALAYA (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi)..