

**PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN
APLIKASI *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA SISWA SEKOLAH DASAR
(Penelitian Quasi Eksperimen Kelas V SD Negeri 1 Langensari
Kab. Bandung Barat)**

LUSIANA PUSPITA NAGARA

195060133

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh strategi pembelajaran yang kurang tepat terlalu *teacher center*, kurangnya konsentrasi peserta didik dalam belajar, penggunaan media yang kurang maksimal dalam penyampaian materi pembelajaran, tidak semua peserta didik memperhatikan penjelasan guru karena kurangnya menerapkan metode bervariasi dalam pembelajaran sebagai alat untuk menghindari kebosanan peserta didik dan bisa menarik minat peserta didik belajar, kurangnya motivasi dan pendekatan bermain karena bermain adalah dunia anak oleh karena itu dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dan hasil belajar IPS antara kelas konvensional dengan kelas yang diberikan perlakuan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan ialah *nonequivalent control group design*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Langensari yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas V A sebagai kelas kontrol dan kelas V B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 50 peserta didik. Teknik pengambilan data pada penelitian ini ialah menggunakan tes. Tes berupa *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada masing-masing kelas sampel penelitian dengan soal yang sama. Setelah data hasil tes didapatkan, peneliti melakukan analisis data dan menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu dilakukan analisis dengan uji *Independent Samples Test* dengan bantuan aplikasi *SPSS 26*, didapat hasil nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$. Dilakukan pula uji *effect size* didapat hasil sebesar 3,09 dengan interpretasi dalam kategori kuat, untuk peningkatan hasil belajar berpengaruh kuat dan dari data *nGain* sebesar 0,70 atau 70% dengan kategori tinggi dan pada kelas kontrol peningkatannya sebesar 0,31 atau 31% dengan kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional

Kata Kunci : *Discovery Learning*, Hasil Belajar, IPS