

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Priansa, D. J. (2017, hlm. 188) mengatakan, “Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan juga terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif”. Magdalena, dkk (2021, hlm. 10) mengatakan, “Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang melibatkan bagaimana aktivitas guru dan siswa, dalam desain pembelajaran tertentu yang dibantu dengan bahan ajar khusus, serta bagaimana interaksi antara guru, siswa, bahan ajar yang terjadi”. Rohman, S. (2021, hlm. 13) mengatakan, “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”. Manasikana (2022, hlm. 2) mengatakan, “Model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media, alat penilaian pembelajaran”. Lestari (2022, hlm. 12) mengatakan, “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka sistematis yang berisi rancangan pembelajaran, dimulai dari perencanaan hingga tahap pelaksanaan dan evaluasi kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Model Pembelajaran

Rohman, S. (2021, hlm. 13) mengatakan, “Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai”.

Pendapat lain menurut Asep, dkk (2023, hlm. 15) model-model pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama sebagai berikut:

- 1) Membimbing guru. Model pembelajaran membantu guru dalam merencanakan dan melaksanakan instruksi yang efektif.
- 2) Mengorganisir materi. Model pembelajaran menyajikan struktur dan kerangka kerja yang dapat membantu guru dalam menyusun materi pembelajaran.
- 3) Meningkatkan proses pembelajaran siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, maka proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan memberikan hasil yang lebih baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran juga dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif.

c. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Menurut Hidayat, U. S. (2016, hlm. 68-69) pada umumnya model pembelajaran memiliki ciri-ciri yang dapat dikenali secara umum sebagai berikut:

- 1) Memiliki prosedur yang sistematis. Sebuah model pembelajaran bukan sekedar gabungan berbagai fakta yang disusun secara sembarangan, tetapi merupakan prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa.
- 2) Hasil belajar ditetapkan secara khusus. Setiap model-model pembelajaran menentukan tujuan khusus hasil belajar yang diharapkan dicapai siswa secara rinci.
- 3) Penetapan lingkungan secara khusus. Menetapkan keadaan lingkungan secara spesifik dalam suatu model pembelajaran.

- 4) Ukuran keberhasilan. Model pembelajaran harus menetapkan kriteria keberhasilan suatu unjuk kerja yang diharapkan dari siswa.
- 5) Interaksi dengan lingkungan. Semua model pembelajaran menetapkan cara yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan bereaksi dengan lingkungan.

Pendapat lain menurut Darmadi, H. (2017, hlm. 43-44) ciri-ciri khusus model pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Rasional teoretis logis yang disusun oleh para pencipta ataupun pengembangnya. Artinya pencipta atau pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teori tersebut dengan kenyataan yang sebenarnya bukan dengan cara fiktif.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai). Model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana siswa belajar.
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Model pembelajaran mempunyai tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga apa yang menjadi cita-cita mengajar selama ini dapat berhasil dalam pelaksanaannya.
- 4) Lingkungan belajar diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Model pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan juga nyaman, sehingga suasana belajar menjadi faktor pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran seperti tujuan pembelajaran yang jelas, prosedur yang sistematis, melibatkan siswa dalam interaksi aktif selama proses pembelajaran, serta mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

2. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Wahyuni, dkk (2023, hlm. 145) “Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan proses pembelajaran yang terjadi ketika siswa tidak disajikan informasi secara langsung tetapi siswa dituntut untuk mengorganisasikan pemahaman mengenai informasi tersebut secara mandiri”. Menurut Sjamsulbachri (2019, hlm. 137) “*Inquiry/Discovery* merupakan proses pembelajaran yang didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Pengetahuan bukan sekedar sekumpulan fakta hasil dari mengingat, akan tetapi hasil dari proses menemukan atau mengkonstruksi”. Widiyatmoko, A. (2023, hlm. 109) mengatakan, “*Discovery Learning* merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku”. Rahman (2021, hlm. 49) mengatakan, “*Discovery Learning* merupakan suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan konsep tentang materi pembelajaran secara mandiri melalui proses eksplorasi, eksperimen, atau pengalaman langsung.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Wibowo, H. (2018, hlm. 15) mengatakan, “Tujuan yang ingin dicapai oleh model pembelajaran *Discovery Learning* adalah kemampuan siswa untuk berpikir kreatif, analitis, sistematis, maupun logis untuk menumbuhkan sikap ilmiah, mulai dari penentuan masalah, perumusan hipotesis, pengumpulan dan pengolahan data, sampai merumuskan kesimpulan”.

Pendapat lain menurut Widiyatmoko, A. (2023, hlm. 109-110) tujuan pembelajaran *Discovery Learning* antara lain:

- 1) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Mengajarkan siswa untuk menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, termasuk meramalkan informasi tambahan yang diberikan.
- 3) Memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk belajar merumuskan tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab itu sebagai alat untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan pengetahuan.
- 4) Membantu siswa melakukan kegiatan kerja sama yang efektif, saling berbagi informasi, serta mendengar dan mengaplikasikan ide-ide orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan kemampuan memecahkan masalah, mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif dan membangun sikap percaya diri dalam proses pembelajaran.

c. **Karakteristik Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Menurut Setiawan, dkk (2023, hlm. 29-30) karakteristik model pembelajaran *Discovery Learning* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Guru berperan sebagai pembimbing.
- 2) Siswa berperan sebagai ilmuwan (belajar aktif).
- 3) Bahan ajar disediakan dalam bentuk informasi yang belum final, kemudian setiap siswa memecahkan masalah dengan mengamati, menganalisis, mengkategorikan, hingga menemukan kesimpulan.

Pendapat lain menurut Kapoh & Komarudin (2023, hlm. 46-47) model *Discovery Learning* memiliki beberapa karakteristik utama:

- 1) Keaktifan siswa. Siswa aktif melakukan kegiatan eksperimen, riset, observasi, pemecahan masalah untuk mencari jawaban atas pertanyaan atau masalah yang diajukan.

- 2) Eksplorasi konsep/materi pembelajaran. Siswa diberi kebebasan untuk mempelajari ide atau materi pelajaran melalui investigasi atau pengamatan langsung. Mereka memiliki kemampuan untuk mengumpulkan data, menemukan pola dan membuat hubungan antara data yang ditemukan.
- 3) Pemecahan masalah. Siswa harus memperoleh pemahaman konsep yang mendalam untuk mencapai tujuan model *Discovery Learning*, yang mendorong mereka untuk memecahkan masalah atau menemukan solusi sendiri.
- 4) Kemandirian siswa. Model pembelajaran ini membantu siswa menjadi lebih mandiri dalam proses belajar mengajar. Mereka belajar bagaimana merencanakan suatu eksperimen, membuat pertanyaan dan mengevaluasi hasil mereka sendiri.
- 5) Kesalahan diperbolehkan. Dalam model pembelajaran *Discovery Learning* menghargai proses pemahaman, yang berarti kesalahan dalam eksplorasi dan pemecahan masalah dapat termasuk dalam pembelajaran.
- 6) Relevansi dengan dunia nyata. Siswa melihat bagaimana ide-ide yang mereka pelajari dapat diterapkan dalam situasi dunia nyata, dan hasil pembelajaran *discovery* sering memiliki hubungan yang kuat dengan dunia nyata.
- 7) Guru sebagai fasilitator. *Discovery Learning* melibatkan siswa dalam setiap aktivitas dan guru berfungsi sebagai fasilitator. Guru memberikan petunjuk, membantu siswa memahami dengan lebih baik dan membantu dalam mengarahkan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik utama dari model pembelajaran *Discovery Learning* adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi dan menemukan materi pembelajaran sendiri. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep secara lebih mendalam dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

d. Prinsip Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Yadi, dkk (2023, hlm. 239-240) model pembelajaran *Discovery Learning* mengintegrasikan 5 prinsip dalam penerapannya antara lain:

- 1) Pemecahan masalah. Guru membimbing dan memotivasi siswa untuk mencari solusi dengan menggabungkan informasi yang ada. Langkah tersebut menjadi pendorong agar membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar dan meningkatkan pengalaman kemandirian belajar.
- 2) Manajemen belajar mengikuti siswa. Dalam model ini, siswa belajar dengan kecepatan masing-masing. Adanya fleksibilitas dalam pembelajaran membuat belajar menjadi menyenangkan. Siswa tidak merasa stres atau tertekan harus mengikuti orang lain.
- 3) Mengintegrasikan dan menghubungkan. *Discovery Learning* adalah metode mengajar yang menekankan pada bagaimana guru dapat menggabungkan pengetahuan sebelumnya dan informasi baru yang dimiliki siswa.
- 4) Analisis dan interpretasi informasi. Strategi pada pembelajaran ini menekankan bahwa siswa pada hakikatnya belajar untuk menganalisis dan menafsirkan informasi yang diperoleh, dari pada menghafal jawaban atau bahan ajar dari berbagai sumber.
- 5) Kegagalan dan umpan balik. Model *Discovery Learning* tidak berfokus pada menemukan hasil akhir yang tepat, tetapi hal-hal baru yang bisa ditemukan dalam prosesnya. Selanjutnya, guru berkewajiban untuk memberikan umpan balik atas informasi yang diperoleh selama pembelajaran.

Pendapat lain menurut Ibid dalam Afrida (2021, hlm. 664) prinsip-prinsip model pembelajaran *Discovery Learning* antara lain:

- 1) Berorientasi pada pengembangan intelektual. Tujuan utama dari pembelajaran ini yaitu pengembangan kemampuan berpikir. Dengan demikian, pembelajaran ini selain berorientasi kepada hasil belajar juga berorientasi pada proses belajar.

- 2) Prinsip interaksi. Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan guru bukan lagi sebagai sumber belajar, melainkan sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri.
- 3) Prinsip bertanya. Dalam hal ini, kemampuan guru untuk bertanya dalam setiap langkah *discovery* sangat diperlukan. Di samping itu, pada pembelajaran ini juga perlu dikembangkan sikap kritis siswa dengan selalu bertanya dan mempertanyakan berbagai fenomena yang sedang dipelajarinya.
- 4) Prinsip belajar untuk berpikir. Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, melainkan belajar adalah proses berpikir, yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak.
- 5) Prinsip keterbukaan. Tugas guru adalah menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan hipotesis dan terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip model *Discovery Learning* adalah siswa belajar melalui eksperimen, pengalaman langsung dan menemukan konsep secara mandiri. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi aktif mencari solusi dan membangun pengetahuannya sendiri.

e. Sintak Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Lubis & Azizan (2020, hlm. 69) ada enam tahapan dalam pembelajaran *Discovery Learning* yang harus diterapkan secara sistematis, yaitu:

Tabel 2. 1 Sintak Model *Discovery Learning*

Sintak	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Fase 1 <i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan)	Menunjukkan gambar /video yang berkaitan dengan materi kemudian memberikan sedikit gambaran mengenai media yang ditampilkan.	Mengamati dengan seksama gambar/video yang ditampilkan kemudian mencatat bagian-bagian yang ingin ditanyakan.

Fase 2 <i>Problem Statement</i> (Identifikasi Masalah)	<ul style="list-style-type: none"> • Mempertegas jawaban yang diberikan siswa. • Memberikan masalah melalui jawaban yang dibuat siswa sebagai hipotesis awal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya mengenai hal yang mereka ingin ketahui kemudian jawaban dijawab oleh teman yang lain. • Mempersiapkan alat dan bahan eksperimen.
Fase 3 <i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	Mengawasi dan memfasilitasi serta membimbing jalannya proses pembelajaran yang dilakukan siswa.	Melakukan eksperimen terkait masalah yang disajikan, membaca sumber lain seperti buku teks, RPAL, RPUL: mengamati objek/kejadian/aktivitas dan wawancara dengan narasumber.
Fase 4 <i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	-	Mengolah data yang telah diuji dengan cara mengklasifikasikannya, mengaitkannya dengan teori.
Fase 5 <i>Verification</i> (Pembuktian)	-	Setiap kelompok memeriksa kebenaran hasil yang telah mereka dapat, baik dengan teman sekelompok, lain kelompok, diskusi dan kemudian menyimpulkannya.
Fase 6 <i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan jawaban yang telah diberikan siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan laporan dalam bentuk gambar atau laporan tertulis terkait proses dan hasil penelitian melalui presentasi. • Serta mengadakan tanya jawab seputar hasil penelitian siswa.

	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan evaluasi akhir secara individual sebagai evaluasi akhir pelaksanaan kegiatan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan soal secara individual terkait materi yang dipelajari.
--	---	--

Sumber: Lubis & Azizan (2020, hlm. 69)

Pendapat lain menurut Syamsidah, dkk (2023, hlm. 14-17) dalam menyiapkan model pembelajaran *Discovery Learning*, maka guru harus mengetahui langkah kerja atau sintak sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Sintak Model *Discovery Learning*

Sintak	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Pemberian Rangsangan (<i>Stimulation</i>)	Guru memulai aktivitas pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan dalam pemecahan masalah.	Siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberikan generalisasi atau kesimpulan agar timbul untuk menyelidiki sendiri.
Identifikasi Masalah (<i>Problem Statement</i>)	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda masalah yang relevan dan sesuai dengan materi pembelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.	Siswa menentukan masalah yang dipilih untuk dirumuskan dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan bermasalah, yakni pernyataan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.
Pengumpulan Data (<i>Data Collection</i>)	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk	Siswa mengumpulkan berbagai informasi

	mengumpulkan informasi yang relevan dan sesuai sebanyak mungkin untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.	yang sesuai dan relevan, membaca literatur terkait, mengamati objek dan fenomena, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.
Pengolahan Data (Data Processing)	Guru melakukan bimbingan dan arahan pada saat siswa melakukan pengolahan dan analisis data yang diperoleh.	Siswa mengolah data dan informasi dari hasil wawancara, observasi dan sebagainya, kemudian diolah, diacak, diklasifikasikan, dikelompokkan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
Pembuktian (Verification)	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman dan pengetahuan melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.	Siswa melakukan pemeriksaan secara cermat dan teliti untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan yang dihubungkan dengan hasil pengolahan dan analisis data.
Menarik Kesimpulan (Generalization)	Guru membantu siswa untuk menarik kesimpulan terhadap hasil penyelidikan.	Siswa membacakan kesimpulan dari hasil pengumpulan dan pengolahan data.

Sumber: Syamsidah, dkk (2023, hlm. 14-17)

f. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Bruner dalam Setiani & Priansa (2018, hlm. 215) langkah-langkah pembelajaran model *Discovery Learning* sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran.
- 2) Melakukan identifikasi karakteristik siswa.
- 3) Memilih materi yang akan dipelajari.
- 4) Menentukan topik yang harus dipelajari siswa secara induktif.
- 5) Mengembangkan bahan ajar yang akan dipelajari siswa.

Pendapat lain menurut Sahil, dkk (2021, hlm. 27-28) langkah-langkah kegiatan pembelajaran model *Discovery Learning* sebagai berikut:

- 1) *Stimulation*. Pemberian stimulus dapat berupa bacaan, gambar atau situasi yang sesuai dengan materi pembelajaran, topik, atau tema yang akan dibahas.
- 2) *Problem statement*. Siswa diminta untuk menemukan suatu permasalahan sehingga pada tahap ini siswa diberi pengalaman untuk bertanya, mencari informasi dan merumuskan masalah.
- 3) *Data collection*. Siswa diberikan pengalaman untuk mencari dan mengumpulkan data atau informasi yang dapat digunakan sebagai solusi pemecahan masalah yang dihadapi.
- 4) *Data processing*. Siswa dilatih untuk mengeksplorasi kemampuan pengetahuan konseptualnya untuk diaplikasikan pada kehidupan nyata, sehingga kegiatan ini akan melatih keterampilan berpikir logis dan aplikatif.
- 5) *Verification*. Siswa diminta untuk memeriksa kebenaran hasil pengolahan data atau informasi melalui berbagai kegiatan, seperti bertanya, berdiskusi, serta mengasosiasikannya sehingga menjadi suatu kesimpulan.
- 6) *Generalization*. Siswa digiring untuk menggeneralisasikan hasil simpulannya pada suatu permasalahan yang serupa. Kegiatan ini juga dapat melatih kemampuan metakognisi siswa.

g. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Priansa, D. J. (2017, hlm. 270) model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki beberapa kelebihan antara lain:

- 1) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.
- 2) Meningkatkan motivasi.
- 3) Mendorong keterlibatan keaktifan siswa.
- 4) Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran sebab mereka berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.
- 5) Menimbulkan rasa puas bagi setiap siswa. Kepuasan batin ini mendorong siswa ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.
- 6) Siswa dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
- 7) Melatih siswa belajar mandiri.

Pendapat lain menurut Setiawan, dkk (2023, hlm. 31-32) kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan siswa.
- 2) Memperkuat konsep dasar dan ingatan siswa terhadap hasil temuan.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar dan menumbuhkan kesenangan dalam proses penyelidikan.
- 4) Berpusat pada siswa dan guru, keduanya berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan.
- 5) Meningkatkan rasa percaya diri siswa, sebab hasil temuan diarahkan pada kebenaran yang final atau pasti.
- 6) Mendorong siswa melakukan kerja sama dalam memecahkan permasalahan yang ada.
- 7) Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki kelebihan meliputi meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan pemecahan masalah, meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan aktif siswa, serta pengembangan kemampuan belajar mandiri dan kerja sama.

h. Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Priansa, D. J. (2017, hlm. 270) model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki beberapa kekurangan antara lain:

- 1) Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalahpahaman antara guru dan siswa.
- 2) Menyita waktu banyak. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator dan pembimbing siswa dalam belajar. Bagi guru hal ini bukan pekerjaan yang mudah sehingga ia memerlukan waktu yang banyak.
- 3) Menyita pekerjaan guru.
- 4) Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan.
- 5) Tidak berlaku untuk semua topik.

Pendapat lain menurut Setiawan, dkk (2023, hlm. 32) kekurangan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai berikut:

- 1) Adanya anggapan bahwa terdapat kesiapan berpikir untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, maka akan mengalami kesulitan berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep yang tertulis maupun lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- 2) Tidak efisien diterapkan pada siswa dengan jumlah yang banyak, sebab model ini membutuhkan waktu yang lama untuk membantu siswa menemukan teori atau pemecahan masalahnya.
- 3) Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar ketika berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- 4) Pengajaran dengan model *Discovery Learning* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman siswa, sedangkan pengembangan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapatkan perhatian.

- 5) Tidak menyediakan kesempatan untuk berpikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan model pembelajaran *Discovery Learning* meliputi efektivitas waktu, menyita banyak pekerjaan guru, dan tidak semua siswa memiliki kemampuan untuk melakukan penemuan atau mengarahkan pembelajaran sendiri.

i. Teori Belajar yang Melandasi Model *Discovery Learning*

Adapun teori belajar yang melandasi model *Discovery Learning* sebagai berikut:

1) Teori Belajar Jerome S. Brunner

Brunner dalam Hapudin (2021, hlm. 116-117) mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif, jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang mereka jumpai dalam kehidupan. Pembelajaran hendaknya dapat menciptakan situasi agar siswa dapat belajar dari diri sendiri melalui pengalaman dari eksperimen untuk menemukan pengetahuan dan kemampuan baru yang khas baginya. Dalam hal ini Brunner meyakini bahwa proses belajar dapat muncul dalam tiga tahap sebagai berikut:

- a) Tahap penerimaan, yakni tahap awal untuk memperoleh pengetahuan atau pengalaman baru.
- b) Tahap transformasi, yakni tahap memahami, mencerna, menganalisis pengetahuan baru serta mentransformasikan dalam bentuk baru yang mungkin bermanfaat untuk hal lainnya, dalam hal ini bantuan guru sangat dibutuhkan.
- c) Tahap uji kelayakan, yakni untuk mengetahui apakah hasil transformasi pada tahap kedua itu benar atau salah.

2) Teori Belajar Jean Piaget

Piaget dalam Hapudin (2021, hlm. 132) mengatakan bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Guru memiliki peranan penting dalam proses tersebut dengan memberikan rangsangan kepada siswa agar belajar berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, dan mencari serta menemukan berbagai hal dari lingkungan.

3) Teori Belajar David P. Ausubel

Ausubel dalam Wahyuni & Ariyani (2020, hlm. 38-39) mengatakan bahwa belajar ada dua jenis, yaitu belajar bermakna (*meaningful learning*) dan belajar menghafal (*rote learning*). Belajar bermakna merupakan proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Belajar hafalan terjadi apabila tidak adanya usaha yang dilakukan untuk mengasimilasikan pengetahuan yang baru pada konsep-konsep relevan yang sudah ada dalam struktur kognitif.

3. Media Aplikasi Quizizz

a. Pengertian Aplikasi Quizizz

Aprinastuti, dkk (2023, hlm. 60) mengatakan, “Quizizz adalah sebuah aplikasi yang dipakai dalam pembuatan ataupun pengerjaan kuis. Aplikasi ini sangat memudahkan guru untuk mengevaluasi hasil belajar siswa melalui kuis yang diberikan dalam bentuk *online*”. Uhusna dalam Jayati (2022, hlm. 22) mengatakan, “Quizizz merupakan salah satu media digital berbentuk *game* latihan soal maupun presentasi *online* yang membantu pendidik atau pengajar untuk mendistribusikan materi ajar agar lebih mudah dipahami oleh siswa”. Priyono & Enshanty (2021, hlm. 60) mengatakan, “Quizizz adalah sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran, baik itu pembelajaran di dalam kelas maupun pada saat pembelajaran jarak jauh”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan sebuah *platform* pembelajaran yang memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dalam bentuk salindia dan membuat kuis interaktif untuk siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik.

b. Fitur Dalam Aplikasi *Quizizz*

Menurut Aprinastusi (2023, hlm. 51-52) fitur menarik dari *Quizizz* antara lain:

- 1) Kelincahan siswa: fitur ini untuk melihat kelincahan siswa dalam menjawab pertanyaan apabila telah selesai.
- 2) Setelah menjawab pertanyaan maka para siswa dapat melihat jawaban mereka di akhir.
- 3) Banyaknya kuis yang terdapat dalam aplikasi.
- 4) Para pengguna *Quizizz*, terutama guru, dapat menyesuaikan tingkat kesulitan soal dan waktu sesuai yang diinginkan.
- 5) *Quizizz* dapat diubah dalam bentuk *soft file* (PDF).
- 6) Data *Quizizz* dapat diambil dari *Excel*.
- 7) Terdapat bantuan alat hitung untuk membantu para siswa dalam pengerjaan soal-soal hitungan.
- 8) Fitur *Quizizz* juga terdapat penyimpanan berupa draf soal yang memberikan keamanan pada data yang sudah dibuat.
- 9) Fitur lima jenis soal:
 - a) Pilihan ganda: fitur soal ini memungkinkan siswa untuk menentukan satu jawaban yang tepat.
 - b) Kotak centang: dapat digunakan jika lebih dari satu pilihan.
 - c) Isi bagian yang kosong: fitur ini harus menuliskan jawaban secara manual ke dalam tempat yang telah disediakan. Batas karakternya yaitu 160 dan akan muncul pesan ketika jawaban lebih dari 120 karakter.
 - d) Pemilihan atau survei: pada fitur soal jenis ini guru dapat menentukan pilihan apakah siswa diizinkan untuk memilih lebih dari satu jawaban.

- e) Terbuka-berakhir atau esai: dalam fitur ini, jawaban lebih panjang maka tidak dinilai. Batas karakternya 1000 karakter dan akan muncul pesan apabila jawabannya >800 karakter.
- 10) Fitur teleportasi: fitur ini dapat digunakan oleh guru untuk memilih beberapa soal yang sudah dibuat oleh guru lainnya serta mengambil beberapa soal dari kuis lainnya.
- 11) Fitur *lessons on Quizizz*: fitur ini tersedia dalam versi premium dan memiliki kelebihan dalam pemberian gambar, video, teks dan audio, yang diambil dari *youtube* dan hanya siswa yang memiliki tautan link yang dapat mengakses dan mengerjakan soal yang sudah disediakan.
- 12) Fitur yang tersedia terdapat berbagai animasi dan audio yang dapat menampilkan minat siswa terhadap soal-soal yang sudah disediakan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* menawarkan beragam fitur. Dengan fitur-fitur tersebut, *Quizizz* menjadi *platform* yang menarik dan mendukung proses pembelajaran interaktif. Aplikasi *Quizizz* tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, tetapi juga mempermudah guru dalam mengelola, menyajikan variasi soal dan mengukur pemahaman serta kemajuan siswa.

c. Kelebihan Aplikasi *Quizizz*

Menurut Khosiyono (2022, hlm. 210-211) *Quizizz* memiliki sejumlah kelebihan antara lain:

- 1) Bagi guru, aplikasi ini mempermudah dalam membuat soal. Hal ini berpengaruh pada kemudahan dalam penilaian, karena secara otomatis rekapan penilaian itu akan terhitung sendiri secara otomatis.
- 2) Setiap siswa ketika menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan muncul poin yang akan didapatkan dalam satu soal, dan di akhir akan ada urutan ranking dari kuis tersebut. Kecepatan menjawab juga akan mempengaruhi poin, jika ada 2 siswa dengan

jawaban yang sama, maka yang paling cepat dalam menjawab akan mendapatkan poin yang lebih banyak.

- 3) Memudahkan siswa dalam memahami di mana dia menjawab jawaban yang salah. (Jika terdapat jawaban yang salah, maka di bawahnya akan ada jawaban yang benar untuk memudahkan siswa belajar).
- 4) Bisa dikerjakan lebih dari satu kali. (Bisa diulang bagi yang belum puas akan hasil jawabannya).
- 5) Dalam pengerjaannya, setiap siswa disajikan dengan soal yang acak antar siswa satu dengan siswa yang lain untuk menghindari kecurangan.
- 6) Tampilan untuk mengerjakan lebih asyik dari aplikasi yang lain, bisa dibarengi dengan mendengarkan musik.

Pendapat lain menurut Palupi, R. (2021, hlm. 7) adapun kelebihan-kelebihan penggunaan *Quizizz* antara lain:

- 1) Pembelajaran bersifat interaktif dan menarik dengan adanya avatar, *leaderboard*, tema, musik dan sebagainya.
- 2) Kuis dapat dibuat dengan mudah tanpa perlu waktu yang lama.
- 3) Memberikan laporan untuk guru mengenai penguasaan siswa dengan terperinci.
- 4) Bisa dimainkan menggunakan komputer, tablet, atau *handphone*.
- 5) Siswa tidak perlu mendaftar akun untuk menjawab kuis.
- 6) Kuis interaktif bisa dibuat oleh guru sendiri atau bisa mengambil dari kuis yang sudah ada.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan *Quizizz* dari sudut pandang guru ialah mempermudah proses pembuatan soal dan penilaian, memberikan laporan yang terperinci tentang penguasaan siswa, sehingga memungkinkan guru untuk melacak perkembangan siswa. Dari sudut pandang siswa, *Quizizz* menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan berbagai fitur, siswa dapat melihat jawaban benar salah, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar dari kesalahan.

d. Kekurangan Aplikasi Quizizz

Menurut Paksi & Ariyanti (2020, hlm. 15) penggunaan media aplikasi *Quizizz* memiliki beberapa kekurangan antara lain:

- 1) Mengalami penurunan tingkat pada ranking. Siswa bisa saja mengalami penurunan tingkat walaupun soal-soalnya sudah dikerjakan semua. Hal ini dikarenakan lama dan cepatnya pengerjaan soal berpengaruh terhadap hasil nilai yang didapat. Jika siswa mengerjakan soal lebih cepat. Maka, hasil yang diperoleh juga akan besar.
- 2) Dipengaruhi internet yang kuat. *Quizizz* sangat dipengaruhi oleh internet yang kuat sehingga bisa terjadi *disconnect* yang bisa menghambat pekerjaan siswa dalam mengisi soal kuis.

Pendapat lain menurut Saparuddin (2022, hlm. 256) aplikasi *Quizizz* ini memiliki beberapa kekurangan diantaranya:

- 1) Siswa dapat membuka tab baru, artinya siswa dapat masuk dengan akun lain jika siswa memiliki dua akun email.
- 2) Susah dalam mengontrol siswa ketika membuka tab baru.
- 3) Bisa saja peringkat siswa akan menurun walaupun dia sudah mengerjakan atau menjawab semua soal.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* memiliki kekurangan seperti dapat terjadi penurunan tingkat ranking walaupun sudah menjawab semua soal, ketergantungan pada koneksi internet dan sulitnya mengontrol aktivitas siswa.

e. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Quizizz

1) Pembuatan Akun Quizizz

Menurut Palupi, R. (2021, hlm. 7-11) pengoperasian aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Langkah pertama silahkan membuka alamat website *Quizizz* <https://quizizz.com> pada web browser.

- b) Setelah laman web *Quizizz* terbuka kemudian klik ikon “*Sign Up*” yang berada di kanan atas, atau langsung klik pada tombol “*Get Started*”.
- c) Pada tampilan berikutnya silahkan memilih e-mail untuk mendaftar. Biasanya kita akan diminta memasukkan alamat e-mail dan *password*.
- d) Pada layar akan menampilkan tiga pilihan tempat bagaimana kita menggunakan *Quizizz*. Karena kita adalah pendidik silahkan memilih “*At School*” atau “Sekolah”.
- e) Selanjutnya akan ditampilkan pilihan apakah anda seorang guru atau seorang siswa. Kita pilih saja “*Teacher* atau Guru”.
- f) Proses pembuatan akun *Quizizz* telah selesai dan akun siap digunakan untuk pembelajaran.

2) Pembuatan Kuis di Aplikasi *Quizizz*

Menurut Prasetya, dkk (2021, hlm. 75-79) adapun langkah-langkah membuat soal dalam *Quizizz* sebagai berikut:

- a) Masuk ke website *Quizizz* <https://quizizz.com/> kemudian klik *sign up* atau *log in*.
- b) Selanjutnya akan muncul tampilan halaman *Quizizz*, silahkan klik *creat a new quiz*.
- c) Beri nama kuisnya dan tentukan mata pelajaran yang relevan dengan kuis.
- d) Selanjutnya memilih bentuk *question*. Ada 5 bentuk *question* yaitu; *multiple choise*, *checkbox*, *fill in the blank*, *poll* dan *open ended*.
- e) Ketikan soal beserta jawabannya pada kolom yang sudah disediakan. Untuk soal pilihan ganda tentukan jawaban yang paling benar kemudian beri tanda centang. Jika selesai klik *simpan*.
- f) Pilih tanda (+) *new question* untuk menambahkan pertanyaan baru. Guru juga dapat menggunakan opsi *teleport* untuk

mengambil soal-soal yang sudah tersedia di *Quizizz*. Setelah selesai klik *done*.

- g) Selanjutnya bisa tambahkan foto pada kuis lalu atur bahasa, tingkatan kelas dan privasi kuis.
- h) Setting kuis apakah akan diberikan secara langsung atukah sebagai pekerjaan rumah.
- i) Bagikan kode kuis ke grup *whatsapp* siswa atukah ke *classroom*. Dan minta siswa untuk join.

3) Pembuatan Materi di Aplikasi *Quizizz*

Menurut Ramadhani & Ardi (2022, hlm. 8-10) berikut adalah cara membuat presentasi pada aplikasi *Quizizz* antara lain:

- a) Kunjungi website *Quizizz* di <https://quizizz.com/>
- b) *Sign up* atau daftar jika belum memiliki akun atau pilih *log in* atau masuk jika telah mendaftar sebelumnya.
- c) Klik “*create lesson*” atau “buat pelajaran” yang ada pada kotak ungu sebelah kiri.
- d) Isi seluruh kebutuhan untuk presentasi seperti nama pelajaran dan kategori pelajaran.
- e) Selain membuat secara mandiri, presentasi atau salindia bisa diimpor dari *Google Drive* atau File PDF yang ada pada perangkat dengan cara klik simbol *Google Drive*.
- f) Selanjutnya, klik slide bagian kiri atas untuk menambahkan lembaran pembelajaran. Di sebelah kiri juga sudah tersedia berbagai macam slide yang dapat membantu guru. Tidak hanya itu, juga terdapat pertanyaan yang bisa ditambahkan kedalam presentasi, klik kotak biru yang ada di sebelah kiri dan sesuaikan dengan kebutuhan.
- g) Di dalam salindia juga dapat menambahkan media seperti gambar, audio, video dan link url.
- h) Media lain yang bisa dimasukkan ke dalam presentasi yaitu bentuk dan tabel.

- i) Setelah semua kebutuhan presentasi sudah dibuat, klik simpan pada tombol kanan atas. kemudian isilah seluruh pengaturan pelajaran.
- j) Setelah semua selesai, klik simpan pada kotak ungu.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran sangatlah mudah dan praktis, dengan langkah-langkah yang jelas dan terstruktur untuk membuat akun, membuat soal dan juga membuat presentasi. Aplikasi *Quizizz* dapat digunakan oleh siswa baik di dalam kelas maupun di rumah, menggunakan perangkat elektronik mereka.

4. Model Pembelajaran Langsung

a. Pengertian Model Pembelajaran Langsung

Kusumawati (2022, hlm. 63) mengatakan, “Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep atau perubahan perilaku dengan mengutamakan pendekatan deduktif”. Rahmaniati (2024, hlm. 80) mengatakan, “Model pembelajaran langsung merupakan suatu pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa di dalam mempelajari dan menguasai keterampilan dasar serta memperoleh informasi selangkah demi selangkah”. Akbar, dkk (2023, hlm. 19) mengatakan, “Model pembelajaran langsung adalah suatu model yang dapat memberikan pemahaman kepada siswa untuk mendapatkan informasi yang diterima secara bertahap sehingga siswa benar-benar menguasai keterampilan yang diinginkan sesuai tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung adalah kegiatan pembelajaran yang memaksimalkan informasi pelajaran dari guru yang diberikan kepada siswa agar siswa memahami sesuatu yang diajarkan secara bertahap.

b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran Langsung

Menurut Akrim (2022, hlm. 97) model pembelajaran langsung memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Memiliki tujuan yang jelas terkait proses pembelajaran.
- 2) Pada pelaksanaan pembelajaran, lingkungan belajar tersusun secara sistematis.
- 3) Materi yang akan disampaikan telah tersusun secara sistematis.
- 4) Terjadi perubahan keterampilan dan sikap secara langsung.

Pendapat lain menurut Nasrullah dalam Maulana (2023, hlm. 32) ciri-ciri model pembelajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa, termasuk prosedur hasil belajar.
- 2) Materi pelajaran yang disampaikan adalah materi pelajaran yang mengarah pada penghafalan sehingga menuntut siswa untuk berpikir.
- 3) Penguasaan materi merupakan fokus dari model pembelajaran langsung. Setelah proses pembelajaran, siswa diharapkan mampu menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru.
- 4) Penyampaian materi pelajaran dilakukan secara verbal, artinya bertutur secara lisan merupakan alat utama dalam melakukan model ini. Oleh karena itu, orang sering mengidentifikasinya dengan ceramah.
- 5) Materi pelajaran yang disampaikan adalah materi pelajaran yang sudah jadi, seperti data atau fakta konsep-konsep tertentu yang harus dihafal, sehingga tidak menuntut siswa untuk berpikir ulang.
- 6) Adanya sintaks yang disusun berdasarkan pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran.
- 7) Sistem pengolahan lingkungan belajar yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan berhasil.

c. Sintak Model Pembelajaran Langsung

Menurut Arends dalam Auvisena, dkk (2023, hlm. 232) sintak model pembelajaran langsung sebagai berikut:

Tabel 2. 3 Sintak Model Pembelajaran Langsung

Fase	Aktivitas Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Guru menjelaskan TPK, informasi latar belakang pengajaran, pentingnya pengajaran dan motivasi siswa.
Fase 2 Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan	Guru mendemonstrasikan keterampilan atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
Fase 3 Membimbing pelatihan	Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal.
Fase 4 Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Guru mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik dan memberikan umpan balik.
Fase 5 Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan	Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan ke situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari.

Sumber: Arends dalam Auvisena, dkk (2023, hlm. 232)

Pendapat lain menurut Mashudi dalam Amin & Sumendap (2022, hlm. 155) dalam model pembelajaran langsung terdapat 5 fase yang sangat penting antara lain:

Tabel 2. 4 Sintak Model Pembelajaran Langsung

Fase	Aktivitas Guru
Fase 1 Penyampaian tujuan pembelajaran serta mempersiapkan siswa	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari, latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar.
Fase 2 Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan	Guru menyampaikan pengetahuan dengan benar dan menyampaikan informasi secara bertahap.

Fase 3 Membimbing pelatihan	Guru memberi bimbingan pelatihan awal kepada siswa setelah penyampaian materi.
Fase 4 Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik kepada siswa	Guru mengecek apakah siswa telah berhasil melaksanakan pelatihan dengan baik, serta guru memberi umpan balik.
Fase 5 Memberikan pelatihan lanjutan serta penerapan	Guru memberikan tugas kepada siswa untuk melakukan pelatihan lanjutan secara mandiri, sesuai apa yang telah dipelajari.

Sumber: Mashudi dalam Amin & Sumendap (2022, hlm. 155)

d. Kelebihan Model Pembelajaran Langsung

Menurut Windu (2021, hlm. 2) kelebihan model pembelajaran langsung diantaranya:

- 1) Dapat menyampaikan materi yang banyak.
- 2) Dapat menekankan pada materi penting.
- 3) Tidak membuat siswa tertekan.
- 4) Wadah informasi tidak langsung.
- 5) Dapat memberikan tantangan.

Pendapat lain menurut Lubis (2020, hlm. 117-118) model pembelajaran langsung mempunyai kelebihan sebagai berikut:

- 1) Guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.
- 2) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.
- 3) Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur.
- 4) Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan siswa yang berprestasi rendah.
- 5) Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat dan dapat diakses secara setara oleh seluruh siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung memiliki kelebihan seperti dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat, dapat mempertahankan fokus siswa dan dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.

e. Kekurangan Model Pembelajaran Langsung

Menurut Windu (2021, hlm. 2) kekurangan model pembelajaran langsung diantaranya:

- 1) Tidak melayani perbedaan siswa.
- 2) Menekankan pada komunikasi satu arah.
- 3) Kontrol pemahaman siswa sangat terbatas.
- 4) Membutuhkan waktu relatif lama.

Pendapat lain menurut Lubis (2020, hlm. 117-118) model pembelajaran langsung mempunyai kekurangan sebagai berikut:

- 1) Bersandar pada kemampuan siswa untuk mengasimilasikan suatu informasi melalui kegiatan seperti mendengarkan, mengamati dan mencatat. Karena tidak semua siswa memiliki keterampilan dalam hal-hal tersebut, guru masih harus mengajarkannya kepada siswa.
- 2) Sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran, pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa.
- 3) Karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka.
- 4) Kesuksesan model pembelajaran ini bergantung pada *image* guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya dan pembelajaran mereka akan terhambat.
- 5) Tidak dapat memberikan kesempatan yang cukup untuk siswa dalam memproses dan memahami informasi-informasi yang bersifat kompleks atau abstrak.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung memiliki kekurangan seperti sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, menekankan pada komunikasi satu arah dan sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Ruslan & Yusuf (2017, hlm. 511) mengatakan, “Hasil belajar merupakan hasil atau pencapaian yang diperoleh seorang siswa setelah melewati proses belajar yang panjang dengan terlebih dahulu dilakukan evaluasi dari proses belajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan”. Suprijono dalam Suparlan (2021, hlm. 6) mengatakan, “Hasil belajar adalah suatu hasil yang diharapkan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rumusan perilaku yang dapat dicapai oleh siswa setelah diadakan proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu dari materi penyajian yang tertentu pula sebagai akibat pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang telah disusun dalam indikator pembelajaran”. Wahyuningsih (2020, hlm. 65) mengatakan, “Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja”. Nurwatni (2020, hlm. 79) mengatakan, “Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk melihat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama pembelajaran. Hal ini akan ditentukan dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan bentuk pencapaian atau perubahan yang terjadi pada siswa setelah melewati proses belajar. Hal ini mencakup kemampuan atau kompetensi dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Tujuan Hasil Belajar

Mirdanda, A. (2018, hlm. 35) mengatakan, “Tujuan dari hasil belajar ialah sebagai bentuk informasi bagi guru tentang kemajuan siswanya dan sebagai motivasi yang diberikan guru kepada siswa. Hasil belajar merupakan suatu data pembuktian yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran”.

Pendapat lain menurut Suparlan (2021, hlm. 6-7) adapun tujuan dari hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi ataupun mata pelajaran yang ditempuhnya.
- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa kearah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- 3) Menentukan tindak lanjut penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan hasil belajar adalah untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai pemahaman dan keterampilan yang diharapkan dalam suatu materi pelajaran.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Damayanti (2023, hlm. 9-12) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

- 1) Faktor yang berasal dari luar diri siswa
 - a) Faktor non sosial

Faktor non sosial adalah faktor selain manusia yang juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti keadaan cuaca, suasana lingkungan belajar dan alat-alat audio visual yang digunakan untuk belajar.

b) Faktor sosial

Faktor sosial adalah faktor manusia di luar siswa, seperti guru, orang tua dan teman sebaya. Peran guru terhadap proses belajar, baik melalui hubungan antara guru dengan siswa ataupun cara penyampaian materi pelajaran oleh guru. Juga peran orang tua, sebagai pendidik yang pertama.

2) Faktor yang berasal dari dalam diri siswa

a) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor yang berkaitan dengan keadaan jasmani siswa pada saat pembelajaran, jika keadaan jasmani tidak sehat, maka proses belajar akan terganggu hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar yang diraih.

b) Faktor psikologis

Faktor psikologis adalah faktor yang terdapat dalam kejiwaan siswa dalam menghadapi sesuatu pelajaran bisa berupa intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa dan motivasi siswa.

Pendapat lain menurut Suprayitno, A. (2020, hlm. 180-182) ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

1) Faktor internal meliputi faktor fisiologis, yaitu kondisi jasmani dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis. Faktor fisiologis ini sangat menunjang atau melatarbelakangi aktivitas belajar. Keadaan jasmani yang sehat akan lain pengaruhnya dibandingkan jasmani yang keadaannya kurang sehat.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor yang berasal dari orang tua, utamanya adalah cara mendidik orang tua terhadap anaknya. Dalam hal ini, apakah orang tua mendidik secara demokratis, otoriter, atau cara *laissez faire*. Cara mendidik yang demikian masing-masing mempunyai kebaikannya dan ada pula kekurangannya.

- b) Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh dan metode pembelajaran yang diterapkan.
- c) Faktor yang berasal dari masyarakat. Seorang anak tentunya tidak akan bisa lepas dari kehidupan bermasyarakat. Faktor masyarakat sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan setiap anak. Mendukung atau tidaknya perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal yaitu fisiologis dan psikologis serta faktor eksternal yaitu orang tua, sekolah dan masyarakat yang di mana faktor-faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar siswa sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

d. Indikator Hasil Belajar

Menurut Straus, dkk dalam Ricardo & Meilani (2017, hlm. 94) indikator hasil belajar antara lain:

- 1) Ranah kognitif, menitikberatkan pada bagaimana para siswa memperoleh pengetahuan akademik lewat metode pengajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah afektif, melibatkan pada sikap, nilai dan keyakinan yang merupakan pemeran penting untuk perubahan tingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, merujuk pada bidang keterampilan dan pengembangan diri yang diaplikasikan oleh kinerja keterampilan maupun praktik dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Pendapat lain menurut Bloom dalam Mahmudi (2022, hlm. 4) menjelaskan indikator hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Kognitif berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir.

- 2) Afektif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi seperti minat, sikap, apresiasi dan cara penyesuaian diri.
- 3) Psikomotorik berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang dan mengoperasikan mesin.

Adapun dalam taksonomi bloom ranah kognitif merupakan salah satu kerangka dasar untuk pengkategorian tujuan-tujuan pendidikan dan penyusunan tes. Menurut Anderson dalam Nafiati (2021, hlm. 156) indikator ranah kognitif dalam taksonomi bloom antara lain:

Tabel 2. 5 Taksonomi Bloom Revisi

C1	<i>Remember</i>	Mengingat
C2	<i>Understand</i>	Memahami
C3	<i>Apply</i>	Mengaplikasikan
C4	<i>Analyze</i>	Menganalisis
C5	<i>Evaluate</i>	Mengevaluasi
C6	<i>Create</i>	Membuat

Sumber: Anderson dalam Nafiati (2021, hlm. 156)

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar mencakup 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah ini digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi siswa selama kegiatan belajar. Dalam pembelajaran ranah kognitif menjadi fokus utama guru dalam menilai hasil belajar siswa. Sama halnya dalam penelitian ini, ranah hasil belajar yang akan peneliti ukur adalah ranah kognitif siswa.

e. Jenis-Jenis Penilaian Hasil Belajar

Menurut Miaz, dkk (2020, hlm. 57-67) dilihat dari fungsinya penilaian hasil belajar dibedakan menjadi lima jenis yaitu:

- 1) Penilaian formatif, adalah penilaian yang dilaksanakan guru pada saat berlangsungnya proses pembelajaran untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. Penilaian formatif ini biasanya dikenal dengan istilah ulangan harian.

- 2) Penilaian sumatif, adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yakni akhir semester dan akhir tahun untuk melihat seberapa jauh siswa telah mencapai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum.
- 3) Penilaian diagnostik, bertujuan untuk melihat kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial, menemukan kasus-kasus dan lain-lain.
- 4) Penilaian selektif, bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya tes atau ujian saringan masuk ke sekolah tertentu. Untuk kepentingan lebih luas dan selektif misalnya seleksi penerimaan mahasiswa baru atau seleksi yang dilakukan dalam rekrutmen tenaga kerja.
- 5) Penilaian penempatan, adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar, penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar.

Penilaian hasil belajar diklasifikasikan berdasarkan kompetensi yang diukur antara lain:

- 1) Ulangan harian, merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru secara periodik untuk mengukur pencapaian kompetensi setelah menyelesaikan satu kompetensi dasar atau lebih.
- 2) Ulangan tengah semester, merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa setelah melaksanakan 8 sampai 9 minggu kegiatan pembelajaran.
- 3) Ulangan akhir semester, merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa di akhir semester satu.
- 4) Ulangan kenaikan kelas, adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru di akhir semester genap untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa di akhir semester genap.
- 5) Ujian sekolah, adalah kegiatan penilaian pencapaian kompetensi siswa yang dilakukan oleh satuan pendidikan untuk memperoleh

pengakuan atas prestasi belajar siswa dan merupakan salah satu syarat kelulusan dari satuan pendidikan.

- 6) Ujian nasional, adalah kegiatan penilaian pencapaian kompetensi siswa yang dilakukan oleh pihak pemerintah untuk memperoleh pengakuan atas prestasi belajar siswa dan merupakan salah satu syarat lulus dari satuan pendidikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian hasil belajar memiliki berbagai jenis yang masing-masing memiliki fungsi, tujuan dan sasaran yang berbeda. Penilaian tersebut tidak hanya membantu dalam mengevaluasi pencapaian siswa, tetapi juga dalam mengidentifikasi kelemahan, kesiapan dan potensi siswa untuk program belajar selanjutnya.

f. Teknik Penilaian Hasil Belajar

Menurut Wicaksana, M. F. (2020, hlm. 24-26) ditinjau dari tekniknya, penilaian dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Teknik tes, merupakan teknik yang digunakan dengan cara melaksanakan tes berupa pertanyaan yang harus dijawab atau ditanggapi oleh orang yang di tes. Secara garis besar teknik tes dapat dikelompokkan sebagai berikut:
 - a) Tes tertulis, adalah suatu teknik penilaian yang menuntut jawaban secara tertulis, baik berupa pilihan maupun isian. Seperti pilihan ganda, benar-salah, isian singkat, atau uraian. Tes tertulis dapat digunakan dalam ulangan harian, ulangan tengah dan akhir semester atau ulangan kenaikan kelas.
 - b) Tes lisan, merupakan teknik penilaian hasil belajar yang pertanyaan beserta jawabannya disampaikan dalam bentuk lisan dan spontan.
 - c) Tes praktik atau perbuatan, adalah teknik penilaian hasil belajar yang menuntut siswa untuk mendemonstrasikan kemahirannya atau menampilkan hasil belajarnya dalam bentuk unjuk kerja. Tes praktik atau perbuatan dapat berupa tes identifikasi, tes simulasi dan tes praktik kerja.

- 2) Teknik nontes, merupakan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran terutama mengenai karakteristik, sikap, kepribadian siswa. Teknik penilaian nontes dapat dikelompokkan sebagai berikut:
- a) Pengamatan atau observasi adalah teknik penilaian yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan indera secara langsung. Observasi atau pengamatan ini dilakukan dengan cara menggunakan instrumen yang dirancang sebelumnya.
 - b) Penugasan adalah teknik penilaian yang menuntut siswa melakukan kegiatan tertentu di luar kegiatan pembelajaran di kelas. Penugasan dapat diberikan dalam bentuk individual atau kelompok dan dapat berupa tugas atau proyek.
 - c) Produk adalah suatu teknik penilaian terhadap keterampilan menghasilkan suatu produk dalam waktu tertentu sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan baik dari segi proses maupun hasil akhir.
 - d) Portofolio merupakan kumpulan karya siswa yang tersusun secara sistematis dan terorganisasi diambil selama proses pembelajaran. Portofolio digunakan oleh pendidik dan siswa untuk memantau perkembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa dalam mata pelajaran tertentu.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian hasil belajar dapat dilakukan melalui berbagai teknik yang sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Teknik tes meliputi tes tertulis, tes lisan dan tes praktik. Sedangkan teknik nontes meliputi pengamatan, penugasan, produk dan portofolio. Masing-masing teknik memiliki kelebihan dan aplikasi yang berbeda sesuai dengan tujuan penilaian dan karakteristik yang diukur.

2. Keterkaitan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Aplikasi *Quizizz* dengan Hasil Belajar Siswa

Susanto dalam Utami, dkk (2019, hlm. 58) mengatakan, “Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah, yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu”. Slameto dalam Suarmawan, dkk (2019, hlm. 529) mengatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor sekolah yang mencakup keadaan gedung, metode mengajar, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, metode belajar dan alat pelajaran. Metode mengajar merupakan cara menyajikan bahan pelajaran kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Dari & Ahmad dalam Sunarto & Amalia (2022, hlm. 96) mengatakan, “Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran di mana siswa mencari sendiri materi atau konsep yang akan dipelajari dan guru tidak memberikan informasi secara utuh kepada siswa mengenai konsep atau materi yang akan dipelajari”. Zhao dalam Maharani, dkk (2023, hlm. 2) mengatakan, “*Quizizz* merupakan sebuah web tool atau aplikasi pendidikan yang berupa permainan dalam bentuk kuis yang dapat digunakan sebagai alat penilaian dalam proses pembelajaran”. Implementasi model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, hasil belajar siswa akan meningkat.

Yuniati (2023, hlm. 61) dalam penelitiannya mengatakan “Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* mampu membuat pembelajaran menjadi bermakna dan siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan dengan lebih baik”.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 6 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Skripsi	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Inda Alfina Juhariyah (2023)	Pengaruh Model <i>Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Luas dan Volume Kelas III	SDN Meruya Utara 05 Jakarta Barat	Eksperimen semu (<i>quasi experimental</i>)	Hasil analisis data diketahui bahwa hasil belajar siswa yang belajar menggunakan model <i>Discovery Learning</i> memiliki nilai rata-rata sebesar 68,96 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 56,05. Maka dapat disimpulkan bahwa model <i>Discovery Learning</i> dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.	Variabel bebas (X) model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> , variabel terikat (Y) hasil belajar, metode penelitian	Subjek penelitian, waktu penelitian, tempat penelitian
2	Hanifa Zahra Salsabila (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	SMA Negeri 27 Jakarta	Kuasi eksperimen dengan desain penelitian <i>nonequivalent</i>	Hasil uji hipotesis menggunakan uji <i>Mann-Whitney</i> diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,036 (Sig. < 0,05).	Variabel bebas (X) model pembelajaran <i>Discovery</i>	Subjek penelitian, waktu penelitian,

		<p>Berbantuan Media <i>Edpuzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga</p>		<p><i>control group design</i></p>	<p>Sehingga dapat dinyatakan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan dari hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> berbantuan <i>Edpuzzle</i> terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga.</p>	<p><i>Learning</i>, variabel terikat (Y) hasil belajar, metode penelitian</p>	<p>tempat penelitian</p>
3	<p>Y. Rosa Adilla (2022)</p>	<p>Pengaruh Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Aplikasi <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Aisyiyah 1 Palembang</p>	<p>SMA Aisyiyah 1 Palembang</p>	<p>Metode <i>pre-experimental design</i> dengan desain penelitian <i>one group pretest-posttest</i></p>	<p>Hasil yang diperoleh dari perhitungan uji t berpasangan yaitu nilai signifikansi (<i>2-tailed</i>) $0,000 < 0,005$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya model <i>Discovery Learning</i> berbantuan aplikasi <i>Quizizz</i> berpengaruh dalam meningkatkan</p>	<p>Variabel bebas (X) model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> berbantu <i>Quizizz</i>, variabel terikat (Y) hasil belajar</p>	<p>Subjek penelitian, waktu penelitian, tempat penelitian, metode penelitian</p>

					hasil belajar siswa kelas XI IPA pada materi keanekaragaman hayati di SMA Aisyiyah 1 Palembang.		
4	Vina Oktaviani, dkk (2022)	Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbantu <i>Quizizz</i> Dengan Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 1 Pantai Cermin	SMAN 1 Pantai Cermin	Eksperimen semu (<i>quasi experimental</i>)	Hasil uji <i>t-test</i> menunjukkan nilai sig uji <i>paired sample t-test</i> sebesar $0,00 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model <i>Discovery Learning</i> berbantu <i>Quizizz</i> . Kemudian uji <i>independent t-test</i> didapatkan nilai sig. $0,00 < 0,05$. Berarti dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model <i>Discovery Learning</i> berbantu	Variabel bebas (X) model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> berbantu <i>Quizizz</i> , variabel terikat (Y) hasil belajar, metode penelitian	Subjek penelitian, waktu penelitian, tempat penelitian

					<i>Quizizz</i> dengan siswa yang menggunakan model konvensional.		
5.	Ekadiani, dkk (2023)	Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media <i>Quizizz</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa	SMA Negeri 1 Mamasa	Pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setiap siklusnya. Pada pra-siklus 22% menjadi 70% dan 92%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model <i>Discovery Learning</i> berbantuan media <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran kimia dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	Variabel bebas (X) model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> berbantuan <i>Quizizz</i> , variabel terikat (Y) hasil belajar	Subjek penelitian, waktu penelitian, tempat penelitian, metode penelitian
6	Ni Ketut Yuniati (2023)	Implementasi Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Aplikasi	SD Negeri 18 Daging Puri	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model <i>Discovery Learning</i> berbantuan aplikasi <i>Quizizz</i> dalam mata pelajaran IPA membuat	Variabel bebas (X) model pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	Subjek penelitian, waktu penelitian, tempat penelitian,

		<i>Quizizz</i> Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas VI B Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021 SD Negeri 18 Dangin Puri			prestasi siswa menjadi meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan melihat adanya peningkatan prestasi belajar dari data awal nilai rata-rata sebesar 63,47 pada siklus I rata-rata meningkat menjadi 74,14 dan pada siklus II menjadi 80,28.	berbantu <i>Quizizz</i> , variabel terikat (Y) hasil belajar	metode penelitian
7	Putu Dede Mahendra & Ketut Suparya (2021)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Aplikasi <i>Quizizz</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan IPA Tema Wirausaha Siswa Kelas VI B SD Negeri 5 Pedungan Tahun ajaran 2020/2021	SD Negeri 5 Pedungan	Pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Pada Pra siklus rata-rata hasil belajar siswa adalah 61,03, pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa adalah 72,76, pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa adalah 80,69 dan pada siklus III rata-rata hasil belajar siswa adalah 81,72. Jadi kesimpulan penelitian ini adalah model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> berbantuan aplikasi <i>Quizizz</i> dalam muatan pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	Variabel bebas (X) model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> berbantu <i>Quizizz</i> , variabel terikat (Y) hasil belajar	Subjek penelitian, waktu penelitian, tempat penelitian, metode penelitian

8	Satriani, dkk (2024)	Penggunaan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Aplikasi <i>Quizizz</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SDN 198 Cinnenung Kecamatan Cina Kabupaten Bone	SDN 198 Cinnenung	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Pada siklus I terdapat 14 dari 33 siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 62,12, sedangkan hasil belajar siswa pada siklus II terdapat 27 dari 33 siswa mencapai nilai tuntas dengan nilai rata-rata 77,87. Berdasarkan data tersebut maka terbukti bahwa penerapan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> berbantuan aplikasi <i>Quizizz</i> pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar yang ditandai dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa.	Variabel bebas (X) model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> berbantu <i>Quizizz</i> , variabel terikat (Y) hasil belajar	Subjek penelitian, tempat penelitian, metode penelitian
---	----------------------------	--	-------------------	---------------------------------	--	--	---

C. Kerangka Pemikiran

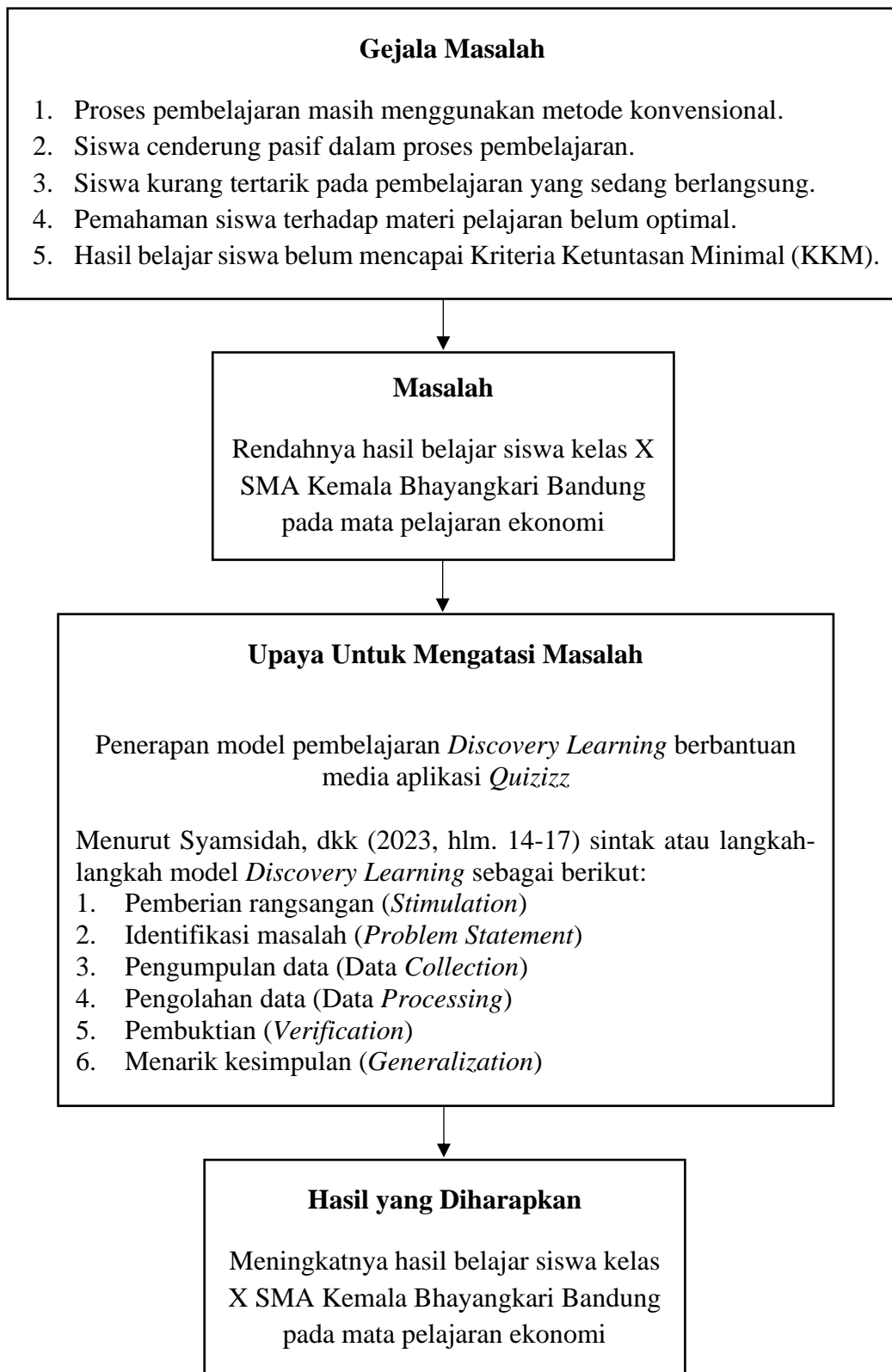
Salah satu permasalahan yang muncul di dalam kegiatan pembelajaran ialah belum maksimalnya proses pembelajaran di dalam kelas. Saat ini pelaksanaan proses pembelajaran, masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah yang menempatkan fokus utama kepada pengajaran oleh guru, sementara siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan, karena itu siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Dilihat dari kegiatan pembelajarannya, siswa terlihat kurang fokus dengan apa yang sedang disampaikan guru di depan kelas. Hal itu ditandai dengan keadaan siswa yang asik memainkan *handphone* atau mengobrol bersama dengan teman lainnya saat pembelajaran berlangsung. Akibatnya siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dan berpengaruh pada hasil belajar yang belum optimal.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, guru hendaknya memperbaiki proses pembelajaran dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat. Peneliti memilih model *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran ekonomi. Dengan model *Discovery Learning* siswa diajak untuk berpikir secara aktif untuk menemukan, mengolah informasi hingga memecahkan suatu masalah. Wahyuni, dkk (2023, hlm. 145) mengatakan, “Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan proses pembelajaran yang terjadi ketika siswa tidak disajikan informasi secara langsung tetapi siswa dituntut untuk mengorganisasikan pemahaman mengenai informasi tersebut secara mandiri”. Adapun sintak model *Discovery Learning* yang dikemukakan oleh Syamsidah, dkk (2023, hlm. 14-17) sebagai berikut: 1) *Stimulation*, 2) *Problem statement*, 3) *Data collection*, 4) *Data processing*, 5) *Verification*, 6) *Generalization*. Di samping penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, penggunaan media pembelajaran *Quizizz* akan membuat suasana belajar menjadi lebih menarik untuk siswa. Aprinastuti, dkk (2023, hlm. 60) mengatakan, “*Quizizz* adalah sebuah aplikasi yang dipakai dalam pembuatan atau pengerjaan kuis. Aplikasi ini sangat memudahkan guru untuk mengevaluasi hasil belajar siswa melalui kuis yang diberikan dalam bentuk *online*”.

Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Ruslan & Yusuf (2017, hlm. 511) mengatakan, “Hasil belajar merupakan hasil atau pencapaian yang diperoleh seorang siswa setelah melewati proses belajar yang panjang dengan terlebih dahulu dilakukan evaluasi dari proses belajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan”. Dengan penerapan model *Discovery Learning* yang dikombinasikan dengan media aplikasi *Quizizz*, membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien.

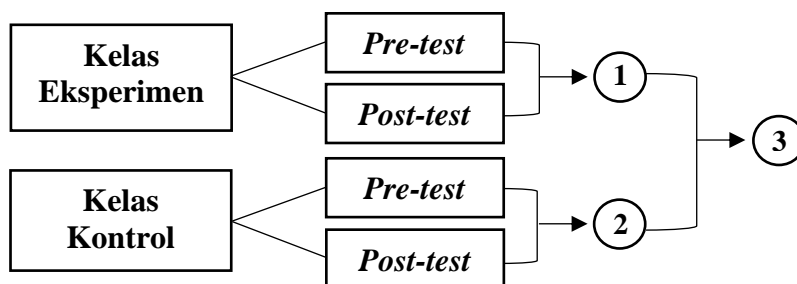
Berdasarkan uraian di atas, akan diteliti pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Kemala Bhayangkari Bandung. Peneliti telah membuat kerangka pemikiran yang sesuai dengan hal-hal yang akan diteliti pada penelitian ini.

Tim Panduan Penulisan KTI FKIP Unpas (2024, hlm. 13) mengatakan, “Kerangka pemikiran adalah kerangka logis yang menempatkan penelitian di dalam kerangka teoritis yang relevan dan ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu”. Berikut kerangka pemikiran dari penelitian ini.



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

Dari kerangka pemikiran di atas, maka dapat dibuat paradigma penelitian sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Paradigma Penelitian

Keterangan:

Kelas eksperimen : Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz*.

Kelas kontrol : Model pembelajaran langsung.

Pretest : Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

Posttest : Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

1 : Perbedaan antara *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen.

2 : Perbedaan antara *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol.

3 : Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Tim Panduan Penulisan KTI FKIP Unpas (2024, hlm. 14) menjelaskan pengertian asumsi sebagai berikut:

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Oleh karena itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensi-evidensi, atau dapat pula berasal dari pemikiran peneliti. Rumusan asumsi berbentuk kalimat yang bersifat deklaratif, bukan kalimat pertanyaan, perintah, pengharapan, atau kalimat yang bersifat saran.

Berdasarkan pernyataan di atas, asumsi yang dibuat oleh peneliti sebagai berikut:

- a. Guru memahami secara teori dan prosedur terkait model pembelajaran *Discovery Learning* dan aplikasi *Quizizz*.

- b. Guru dianggap mampu menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* pada proses pembelajaran dengan fasilitas yang tersedia di sekolah.
- c. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hipotesis

Menurut Tim Panduan Penulisan KTI FKIP Unpas (2024, hlm. 14) menjelaskan pengertian hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah atau submasalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran dan masih harus diuji kebenarannya secara empiris. Melalui uji hipotesis, peneliti dapat menerima atau menolak hipotesis yang diajukan. Hipotesis dirumuskan dalam bentuk kalimat yang bersifat afirmatif, bukan dalam bentuk kalimat tanya, suruhan, saran, atau kalimat harapan.

Berkaitan dengan hal tersebut, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* pada kelas eksperimen.
- b. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung pada kelas kontrol.
- c. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* pada kelas eksperimen dan menggunakan model pembelajaran langsung pada kelas kontrol.
- d. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.