

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Durajad (dalam Nabila Yuliana, 2018, hlm. 22) Model *Discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sedangkan menurut Effendi (dalam Nabila Yuliana, 2018, hlm. 22) *Discovery learning* merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan.

Menurut (dalam Hosnan, 2016, hlm. 282) pengertian *Discovery Learning* ialah model pengembangan cara belajar aktif dengan mendapatkan dan mengkaji sendiri, maka hasil yang didapatkan bisa terus di ingat. Dengan menggunakan metode belajar ini, peserta didik juga dapat belajar berpikir menganalisa dan memecahkan masalahnya.

Selanjutnya menurut (dalam Hamalik, 2015, hlm. 29) *Discovery Learning* merupakan suatu model untuk mengembangkan carambelajar peserta didik aktif dengan menemukan dan menyelidiki maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan tidak akan mudah dilupakan peserta didik.

Jerome Brunner (dalam Hosnan, 2014, hlm. 281) mengungkapkan bahwa model *Discovery Learning* adalah model yang mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Belajar penemuan adalah belajar yang terjadi sebagai hasil dari peserta didik memanipulasi, membuat struktur dan mentransformasikan informasi sedemikian sehingga ia menemukan informasi baru.

Dalam belajar penemuan, peserta didik dapat membuat perkiraan (*conjecture*), merumuskan suatu hipotesis dan menemukan kebenaran dengan menggunakan proses induktif atau proses deduktif, melakukan observasi dan membuat masalah

Model *Discovery Learning* (dalam Hosnan, 2014, hlm. 281) adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery learning* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery learning* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, dan penentuan.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menyelidiki sendiri, menemukan dan membangun pengalamandan pengetahuan masa lalu, menggunakan intuisi, imajinasi, dan kreativitas, dan mencari informasi baru untuk menemukan fakta, korelasi, dan kebenaran baru

b. Ciri – ciri Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Ciri model pembelajaran *Discovery Learning* (dalam Arika dkk, 2015, hlm. 67) terdapat 3 ciri model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu :

1. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasika pengetahuan
2. Berpusat pada siswa
3. Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Ciri-ciri model pembelajara *Discovery Learning* (dalam Hosnan, 2014, hlm. 284) menyatakan bahwa ciri utama pembelajaran menemukan atau *Discovery Leraning* adalah sebagai berikut :

1. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan.
2. Pembelajarannya berpusat pada siswa.

3. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah mapan

Discovery learning (dalam Muhammad Nawir, 2022, hlm. 12-13) memiliki beberapa ciri-ciri yang menjadikannya beda dengan strategi belajar lainnya. Berikut ciri-ciri *Discovery Learning* adalah:

1. Mengeksplorasi serta memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabung, serta untuk membentuk suatu pemahaman atau pengetahuan
2. Berpusat pada peserta didik
3. Pada struktur kegiatannya bertujuan untuk menggabungkan pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru.
4. Mampu mendorong peserta didik untuk lebih memiliki kemandirian dan juga punya inisiatif sendiri untuk belajar
5. Memberikan siswa kebebasan dalam hal menemukan namun tidak lari dengan topik materi
6. Mendorong minat siswa dalam keinginan mengetahui lebih banyak
7. Peserta didik dinilai melalui kinerja yang dia lakukan.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Kelebihan dalam pembelajaran (dalam Firosalia Kristin, 2016, hlm. 90) *Discovery Learning* peserta didik aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir. Peserta didik memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat, proses menemukan sendiri menimbulkan rasa puas peserta didik. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat. Peserta didik yang memperoleh pengetahuan dengan penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya keberbagai konteks.

Kelebihan dalam pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir. Peserta didik memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat, proses menemukan sendiri menimbulkan rasa puas peserta didik. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat

belajarnya meningkat. Peserta didik yang memperoleh pengetahuan dengan penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.

Kelebihan pada (dalam Nabila Yuliana, 2018, hlm. 23) model *Discovery Learning* sebagai berikut:

1. Membantu peserta didik memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses kognitif,
2. Model ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri,
3. Meningkatkan tingkat penghargaan pada peserta didik karena unsur berdiskusi,
4. Mampu menimbulkan perasaan senang dan bahagia karena peserta didik berhasil melakukan penelitian
5. Membantu peserta didik menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.

Menurut Westwood (dalam Siti Khasinah, 2021, 409) Model *Discovery Learning* memiliki beberapa kelebihan yang menyebabkan metode ini dianggap unggul. Di antara keunggulan pembelajaran *Discovery* adalah:

1. Peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif dan topik pembelajaran biasanya meningkatkan motivasi intrinsik.
2. Aktivitas belajar dalam pembelajaran *Discovery* biasanya lebih bermakna daripada latihan kelas dan mempelajari buku teks saja.
3. Peserta didik memperoleh keterampilan investigatif dan reflektif yang dapat digeneralisasikan dan diterapkan dalam konteks lain.
4. Peserta didik mempelajari keterampilan dan strategi baru.
5. Pendekatan dari metode ini dibangun di atas pengetahuan dan pengalaman awal peserta didik.
6. Model ini mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar.
7. Model ini diyakini mampu membuat peserta didik lebih mungkin untuk mengingat konsep, data atau informasi jika mereka temukan sendiri.
8. Model ini mendukung peningkatan kerja kelompok.

Selain itu, Thorset (dalam Siti Khasinah, 2021, 409) juga mendukung adanya keunggulan dari model ini, yang di antaranya adalah;

1. Peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
2. Menumbuhkan dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik.
3. Memungkinkan pengembangan keterampilan belajar sepanjang hayat.
4. Mempersonalisasi pengalaman belajar.

5. Memberikan motivasi tinggi kepada peserta didik karena mereka memiliki kesempatan untuk bereksperimen.
6. Metode ini dikembangkan di atas pengetahuan dan pemahaman awal peserta didik.

Dari keempat pendapat di atas bisa dilihat bahwa setiap pendapat saling menambahkan dan mendukung bahwa metode ini memiliki banyak kelebihan. Bahwa model ini meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik dalam belajar dan model *Discovery Learning* ini dibangun atas dasar pengetahuan awal peserta didik.

d. Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Dalam pembelajaran (dalam Firosalia Kristin, 2016, hlm. 90) *Discovery Learning* juga terdapat kendala yang dihadapi peserta didik, kendala ini menjadi kekurangan dalam pembelajaran *Discovery Learning*. Kendala yang dihadapi misalnya membutuhkan waktu belajar yang lebih lama dibandingkan dengan belajar menerima. Untuk mengurangi kelemahan tersebut maka diperlukan bantuan guru. Bantuan guru dapat dimulai dengan mengajukan beberapa pertanyaan dengan memberikan informasi secara singkat. Pertanyaan dan informasi tersebut dapat dimuat dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) yang telah dipersiapkan oleh guru sebelum pembelajaran dimulai.

Sementara itu kekurangannya menurut Kemendikbud (dalam Nabila Yuliana, 2018, hlm. 23) adalah:

1. Model *Discovvey Learning* menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi peserta didik yang kurang memiliki kemampuan kognitif yang rendah akan mengalami kesulitan dalam berfikir abstrak atau yang mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
2. Model *Discovvey Learning* tidak cukup efisien untuk digunakan dalam mengajar pada jumlah peserta didik yang banyak hal ini karena waktu yang dibutuhkan cukup lama untuk kegiatan menemukan pemecahan masalah.

3. Harapan dalam model *Discovey Learning* dapat terganggu apabila peserta didik dan guru telah terbiasa dengan cara lama.
4. Model *Discovery* ini akan lebih cocok dalam mengembangkan pemahaman, namun aspek lainnya kurang mendapat perhatian.

Westwood (dalam Siti Khasinah, 2021, 411) mengemukakan beberapa kekurangan model *Discovery Learning* yang antara lain:

1. Penggunaan metode ini menghabiskan banyak waktu
2. Penerapan metode ini membutuhkan lingkungan belajar yang kaya sumber daya
3. Kualitas dan keterampilan peserta didik menentukan hasil atau efektifitas
4. Kemampuan memahami dan mengenali konsep tidak bisa diukur hanya dari keaktifan siswa di kelas
5. Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam membentuk opini, membuat prediksi, atau menarik kesimpulan
6. Sebagian guru belum tentu mahir mengelola pembelajaran *Discovery*
7. Tidak semua guru mampu memantau kegiatan belajar secara efektif.

Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konsumsi waktu yang banyak menjadi kelemahan utama model ini. Untuk menyelesaikan proses penemuan melalui lima atau enam langkah pembelajaran memang menghabiskan waktu yang banyak, apalagi bila jumlah peserta didik besar.

e. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Dalam penerapan (dalam Syah, 2017, hlm. 243) model *Discovery Learning* terdiri dari enam langkah utama :

1. *Stimulation*, memulai kegiatan mengajar belajar dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pecahan masalah,
2. *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah),
3. *Data collection* (pengumpulan data), memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-

banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis,

4. *Data processing* (pengolahan data), mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik melalui diskusi, observasi, dan sebagainya lalu ditafsirkan,
5. *Verification* (pembuktian), yakni melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dihubungkan dengan hasil data processing,
6. *Generalization* (generalisasi), menarik sebuah simpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Menurut Hosnan (dalam Hosnan, 2014, hlm. 285) seperti yang dikutip oleh Markaban (2006) terdapat beberapa langkah-langkah yang harus ditempuh oleh guru dalam melaksanakan model pembelajaran *Discovery Learning*, diantaranya:

1. Merumuskan masalah
2. Dari data yang diberikan guru, peserta didik menyusun, memproses, mengorganisir, dan menganalisis data tersebut.
3. Peserta didik menyusun konjektur (perkiraan) dari hasil analisis yang dilakukannya.
4. Bila dipandang perlu, konjektur yang telah dibuat peserta didik diperiksa oleh guru.
5. Apabila telah diperoleh kepastian tentang kebenaran konjektur tersebut, maka verbalisasi konjektur sebaiknya diserahkan juga kepada peserta didik untuk menyusunnya.
6. Sesudah peserta didik menemukan apa yang dicari, hendaknya guru menyediakan soal latihan untuk memeriksa apakah hasil penemuan itu benar.

Menurut Sinambela (dalam Nabila Yuliana. 2018, hlm. 22) Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran *Discovery learning* yaitu:

1. *Stimulation* (pemberian rangsangan). Peserta didik diberikan permasalahan di awal sehingga bingung yang kemudian menimbulkan keinginan untuk menyelidiki hal tersebut. Pada saat itu guru sebagai fasilitator dengan memberikan pertanyaan, arahan membaca teks, dan kegiatan belajar terkait *discovery*.
2. *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah). Tahap kedua dari pembelajaran ini adalah guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin kejadian-kejadian dari masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah) \
3. *Data collection* (Pengumpulan Data), berfungsi untuk membuktikan terkait pernyataan yang ada sehingga peserta didik berkesempatan mengumpulkan berbagai informasi yang sesuai, membaca sumber belajar

yang sesuai, mengamati objek terkait masalah, wawancara dengan narasumber terkait masalah, melakukan uji coba mandiri.

4. *Data processing* (Pengolahan Data), merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang sebelumnya telah didapat oleh peserta didik. Semua informasi yang didapatkan semuanya diolah pada tingkat kepercayaan tertentu.
5. *Verification* (Pembuktian) yaitu kegiatan untuk membuktikan benar atau tidaknya pernyataan yang sudah ada sebelumnya. yang sudah diketahui, dan dihubungkan dengan hasil data yang sudah ada.
6. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi). Tahap ini adalah menarik kesimpulan dimana proses tersebut menarik sebuah kesimpulan yang akan dijadikan prinsip umum untuk semua masalah yang sama Berdasarkan hasil maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

2. Educational Games Memory

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan serta dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian, daya ingat dan kemauan belajar sehingga terjadi proses pembelajaran yang terarah. Peran guru sangat penting dalam pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam mengingat materi yang telah disampaikan guru.

Memory game (dalam Heru Budhianto, 2023, merupakan jenis aplikasi permainan yang secara khusus dirancang untuk menstimulasi dan memancing memori dan kemampuan berpikir peserta didik. Dilansir dari *Curiousworld.com*, *Emma Wynne* berpendapat "*Memory game* dapat meningkatkan fungsi otak lainnya, seperti atensi, konsentrasi, dan fokus. Permainan memori juga memberi ruang untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis, serta membantu anak-anak agar mampu memusatkan perhatian mereka terhadap hal yang detail". *Memory Game* juga dapat digunakan sebagai permainan edukatif membantu peserta didik .

Penulis mengambil media pembelajaran berbasis *Memory Game* agar mampu membantu peserta didik dalam segi mengingat sesuatu termasuk mengingat huruf atau karakter serta membantu kreatifitas dan berperan aktif meningkatkan kompetensi terampil peserta didik dari materi pelajaran. *Memory Game* sendiri merupakan game bergenre edukasi, atau *Edugames* yang dimana *game* tersebut memberikan pelajaran kepada pemainnya.

Permainan ini melatih daya ingat peserta didik agar dapat menganalisis dan mengidentifikasi. Dari penjelasan di atas, salah satu aplikasi pembelajaran berbasis *Memory Game* yang dapat digunakan adalah aplikasi *Quizlet*. *Quizlet* salah satu aplikasi media pembelajaran berbasis *flashcard* yang dapat diakses baik itu dari website maupun aplikasi Android atau IOS. Adapun alasan penulis memilih *Quizlet* sebagai media pembelajaran karena media ini sangat cocok dalam meningkatkan kemampuan daya ingat peserta didik, selain itu juga aplikasi *Quizlet* dapat diakses secara gratis, penggunaannya tidak rumit, tidak memakan ruang memori yang besar pembuatan materinya tidak memakan waktu yang lama, dan kita dapat mengakses media tersebut dimana saja dan kapan saja.

a. Pengertian *Quizlet*

Menurut Sari (dalam Andi S, 2022 hlm. 218-219) aplikasi *Quizlet* merupakan perangkat pembelajaran daring (*online*) yang dikembangkan oleh seorang siswa sekolah menengah atas di California yang bernama Andrew Sutherland. Aplikasi ini banyak digunakan untuk pembelajaran bahasa, akan tetapi juga dapat digunakan untuk mata pelajaran lainnya. *Quizlet* dirancang pada tahun 2005, namun kemudian dirilis ke publik pada bulan Januari 2007 dalam bentuk *website*. Kemudian, pada bulan Agustus 2012 *Quizlet* diluncurkan dalam bentuk aplikasi mobile dan IOS (*Iphone Operating System*). Setahun berikutnya disusul aplikasi *Quizlet* untuk Android pada bulan Agustus 2013.

Menurut Hikmah (dalam Andi S, 2022 hlm. 218-219) *Quizlet* merupakan salah satu website edukasi belajar terbesar di dunia. Sebagai layanan pendukung dan sarana mempermudah untuk mengingat.

Sedangkan menurut Styaningrum (dalam Andi S, 2022 hlm. 218-219) aplikasi *Quizlet* adalah media pembelajaran daring (*online*) yang dapat diaplikasikan pada smartphone.

b. Fitur *Quizlet*

Quizlet (dalam Dhany Efitasari, 2019, hlm. 12-13) telah terorganisasi dengan baik, fasilitas yang diberikan berupa layanan kelas virtual mulai dari mengelola beberapa folder yang berisi sekumpulan *flashcard* dalam satu

topik atau materi tertentu, memberikan batasan kepada anggota user untuk mengaksesnya, hingga merekam skor para pengguna ketika menjalankan mode-mode yang ada. Bahkan, serangkaian *flashcard* yang telah dibuat dapat dicetak, termasuk tes, sebagai layanan pendukung dan sarana mempermudah mengingat

Quizlet menyediakan fasilitas yang dilengkapi audio-visual. Artinya, pengguna dapat menyimak pelafalan kata yang ada sekaligus memperhatikan gambar ketika *flashcard* dimainkan. Secara umum, fitur dalam *Quizlet* dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. *Flashcard*, berisi sekumpulan kartu yang dapat dimainkan secara acak maupun berurutan baik dengan mengklik *button* (tidak memutar otomatis) atau dengan putar otomatis. Kartu atau *flashcard Quizlet* ini berisi tentang materi-materi ajar yang telah diset oleh guru. *Flashcard* tidak hanya untuk mata pelajaran bahasa saja akan tetapi disiplin ilmu lainnya seperti ekonomi dan akuntansi dapat dibuatkan materi/set bahan ajar dalam *flashcard Quizlet*. *Flashcard* tidak hanya dapat diisi dengan kata/istilah/ definisi kata, akan tetapi juga dapat diisi dengan diagram, grafik, maupun gambar.
2. Pelajari (*Learn*), fitur ini berisi tentang sekumpulan pertanyaan yang terkait dengan materi ajar yang sudah disediakan dalam *flashcard*. Fitur pelajari hampir sama dengan soal berbentuk *Multiple Choice* (MC), dimana peserta didik dapat memilih salah satu jawaban yang dirasa tepat. Benar atau tidaknya pilihan jawaban akan langsung tertera pada layar.
3. Tulis (*Write*), fitur tulis merupakan bentuk soal latihan seperti essay. Maka dari itu, peserta didik akan menjawab pertanyaan yang disediakan dengan menulis/mengetik jawabannya pada layar. Jawaban benar atau salah akan langsung ditampilkan pada aplikasi. Keunikan fitur tulis adalah user memiliki hak untuk mengklaim jawaban yang dianggap salah oleh aplikasi. Fitur ini dirasa perlu karena dalam bahasa tulis, mungkin bisa terjadi kesalahan pengetikan, sehingga aplikasi membaca jawabannya adalah salah, meski sebenarnya jawaban benar akan tetapi salah ketik.
4. Pengeja (*Spell*), pengeja merupakan salah satu media audio-visual di dalam *Quizlet*. Selain terdapat tulisan, terdapat juga rekaman suara yang dapat kita dengarkan sebagai salah satu pertanyaan. Sama halnya dengan fitur tulis, fitur pengeja juga mewajibkan peserta didik untuk menulis atau mengetik jawaban pada layar kemudian hasil jawaban akan tertera benar atau tidaknya.
5. Tes (*Test*), merupakan alat evaluasi di dalam *Quizlet* yang paling kompleks. Pada fitur ini terdapat bentuk soal *essay*, mencocokkan, pilihan ganda, dan benar/salah (*True/False*).
6. Mencocokkan (*Match*), merupakan salah satu alat tes mencocokkan dengan fitur game menghilang sebagai daya tarik bagi *user*/peserta

didik. Fitur Jika peserta bisa membuat semua kata menghilang, maka peserta didik telah menyelesaikan seluruh tes dalam fitur ini dengan baik.

7. Gravitasi (*Gravity*), merupakan sekumpulan soal yang dibuat seperti meteor yang jatuh ke bumi, dengan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Tes ini melatih kecepatan menjawab dan mengetik jawaban pada layar. Menariknya, terdapat ranjau-ranjau (dalam bentuk meteor merah) pada tes ini untuk melatih kejelian pengguna dalam mengerjakan tes gravitasi.
8. *Live, Quizlet Live* merupakan fitur yang paling menarik, hal ini disebabkan karena peserta dapat berkelompok dan membuat grup untuk kemudian berlomba-lomba dalam mengerjakan tes *Quizlet Live* secara bersamaan. Skor tertinggi akan ditampilkan secara langsung pada layar setelah sesi *Live* berakhir.

c. Kelebihan *Quizlet*

Adapun beberapa (dalam Dhany Efita Sari, 2019, hlm. 13-14) kelebihan aplikasi *Quizlet* sebagai media pembelajaran berbasis smartphone dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. *Quizlet* merupakan aplikasi yang tidak berbayar, dan mudah untuk digunakan baik untuk peserta didik maupun guru. Peserta didik tentunya akan lebih antusias dalam pembelajaran sebab *Quizlet* semacam game yang bisa mereka mainkan meskipun game dalam *Quizlet* berisi berbagai pertanyaan yang berasal dari materi ajar yang telah ditampilkan dalam *flashcards*. Bagi guru, akan lebih mudah men-setting materi ajar melalui *flashcards* dan guru dapat menyesuaikan bahan pembelajaran apa saja yang dibutuhkan oleh siswa (Crandell, 2017).
2. *Quizlet* menyediakan media pembelajaran yang membantu peserta didik untuk lebih independen dalam belajar, baik melalui laptop, personal computer, maupun smartphone (Barr, 2015).
3. Dengan menggabungkan belajar dengan permainan sosial yang menyenangkan, fitur *Quizlet Live* dalam aplikasi *Quizlet* dapat memotivasi siswa untuk mulai belajar secara mandiri sebagai upaya untuk mempersiapkan permainan/game dalam *Quizlet*. Dengan demikian *Quizlet Live* hadir sebagai terobosan baru media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik di kelas. (Wolff, 2016).
4. *Quizlet* menjembatani antara para peserta didik dengan gaya belajar visual, audio-visual, maupun kinestetik. Hal ini dikarenakan dalam aplikasi *Quizlet*, tidak hanya terdapat gambar-gambar dalam *flashcards* saja akan tetapi juga disediakan button untuk pengejaan kata, baik dalam Bahasa Indonesia maupun dalam bahasa lainnya. Selain itu peserta didik dengan gaya belajar kinestetik sangat terbantu dengan *Quizlet* yang tidak hanya dapat dipelajari di dalam kelas saja

akan tetapi dapat diakses dan dipelajari kapan saja dan dimana saja. (Quizlet, 2016).

Sedangkan kelebihan aplikasi Quizlet (dalam Intan Alfi, *Quizlet* merupakan aplikasi yang tidak berbayar, dan mudah digunakan untuk peserta didik maupun guru dan Quizlet menjembatani antara peserta didik dengan gaya belajar visual, audio-visual, maupun kinestetik.

1. *Fitur quizlet live* dapat memotivasi siswa untuk mulai belajar secara mandiri sebagai upaya untuk mempersiapkan permainan/game dalam aplikasi quizlet tersebut
2. *Quizlet* menyediakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk lebih independen dalam belajar, baik melalui laptop, *smartphone*, maupun *personal computer*.

Menurut Sanosi (dalam Romdani, 2021, hlm. 732) kelebihan aplikasi *Quizlet* cara menggunakannya sederhana dan mudah serta dapat digunakan untuk belajar mandiri melalui banyak mode pembelajaran dan berbagai fitur yang tersedia dalam versi gratisnya. Dengan pengecualian rekaman suara, diagram dan pemilihan gambar gratis, pengguna dapat menggunakan versi gratis untuk menggunakan semua fitur lain yang disajikan oleh *Quizlet* untuk merancang set studi untuk pembelajaran mandiri atau kolaboratif. *Quizlet* baru-baru ini menarik perhatian banyak peneliti bahasa yang mengeksplorasi pengaruhnya terhadap perolehan kosakata dan sikap siswa terhadap penggunaannya.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari aplikasi *Quizlet* dapat digunakan tanpa membayar aplikasi, aplikasi *Quizlet* memiliki fitur seperti *flashcard* materi, kuis dan game yang mudah diakses melalui *smartphone*, laptop ataupun komputer dan pembelajaran menggunakan *Quizlet* lebih mudah dan menarik bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

d. Kekurangan *Quizlet*

Disamping kelebihan yang dimiliki aplikasi *Quizlet*, tentu pada saat pembelajaran terdapat beberapa kekurangan aplikasi *Quizlet*. (Dalam Liu, 2022, hlm. 75) bahwa beberapa kekurangan dari penggunaan aplikasi *Quizlet* didalam proses pembelajaran ialah:

1. Dalam penggunaan aplikasi *Quizlet* harus dengan teknologi modern seperti komputer, laptop dan *smartphone*.
2. *Quizlet* menjadi akun berbayar jika guru ingin memiliki fasilitas yang lebih baik.
3. Menggunakan kuota internet, yang dapat menyebabkan keterlambatan dalam mengerjakan kuis di aplikasi *Quizlet*.

Selanjutnya menurut Koyin (2019:151) kekurangan dari aplikasi *Quizlet*, diantaranya sebagai berikut:

1. Fitur yang disediakan di aplikasi *quizlet* banyak digunakan secara *online*.
2. Dalam mengerjakan kuis di media *quizlet* mengalami keterbatasan waktu.
3. Jika ingin mengembangkan fasilitas *Quizlet* dengan lebih banyak dapat dikenakan bayaran.

Selanjutnya, (dalam Novitasari, 2022, hlm. 155) terdapat kekurangan dalam aplikasi *Quizlet* diantaranya:

1. Dalam menggunakan *Quizlet* terbatas karena dapat menyebabkan memori di *smartphone* penuh, dan lebih disarankan menggunakan laptop atau komputer.
2. Ada beberapa fitur yang tidak dapat digunakan secara *offline* seperti kuis dan game.
3. Pengerjaan kuis di aplikasi *Quizlet* tidak dapat dikerjakan bersama-sama karena ada keterbatasan jumlah peserta didik dalam satu waktu.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari penggunaan aplikasi *Quizlet* terdapat keterbatasan jumlah peserta didik yang dapat masuk ke aplikasi *Quizlet* pada saat mengerjakan kuis secara bersamaan, penggunaan aplikasi *Quizlet* banyak yang berbayar, fitur premium yang disediakan oleh aplikasi *Quizlet* harus dibayar jika pendidik ingin mendapatkan fasilitas yang lebih banyak dari aplikasi *Quizlet* sehingga pendidik dan peserta didik hanya dapat menggunakan *flashcard* materi, kuis dan *game*.

3. Daya Ingat

1. Pengertian Daya Ingat

Daya ingat menurut James Patrick Chaplindalam (dalam Nafsiah Hafidzoh Rahman dkk, 2021, hlm. 101) adalah fungsi yang terlibat dalam mengenang atau mengalami lagi pengalaman masa lalu. Daya ingat merupakan kemampuan seseorang untuk memanggil kembali informasi yang telah dipelajarinya dan yang telah disimpan dalam otak. Daya ingat seseorang tidak terlepas dari kemampuan otaknya untuk menyimpan informasi. Informasi di dalam otak disimpan dalam bentuk memori.

Daya ingat (dalam Ike Anggriyani, 2021, hlm. 658) merupakan salah satu faktor yang membantu siswa belajar matematika dengan sukses. Siswa memiliki tingkat daya ingat yang berbeda beda, sehingga diperlukan usaha untuk meningkatkan daya ingatnya dan meminimalkan lupa untuk dapat menguasai matematika.

Sujanto (2018, hlm.30) mengatakan ingatan atau ingatan adalah kekuatan mental yang memungkinkan kita menerima, menyimpan, dan mereproduksi data atau tanggapan.

Sedangkan menurut Wade (dalam Muchlisin Riadi, (2019, hlm.40) memori attau daya ingatan merupakan kemampuan individu memiliki dan mengambil kembali suatu informasi dan juga struktur yang mendukungnya serta suatu bentuk kompetensi, memori juga memungkinkan individu memiliki identitas diri.

Mengatakan bahwa (dalam Bimo Walgito 2004, hlm. 144) ingatan merupakan alih bahasa dari memory, disamping ada yang menggunakan istilah ingatan ada pula yang menggunakan istilah memori sesuai dengan ucapan dari memori.

2. Indikator Daya Ingat

Makhfudin (dalam Ike Anggriyani, 2021, hlm. 658) mengungkapkan beberapa indikator daya ingat anak yaitu:

1. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan latihan.
2. Keterampilan siswa dalam menghafal rumus-rumus.

3. Memory atau pengetahuan yaitu kemampuan mengingat materi yang telah dipelajari.
4. Pemahaman yaitu kemampuan untuk memahami, menerjemahkan, dan menafsirkan.
5. Penerapan yaitu mampu mengidentifikasi, dan menyatukan bagian yang terpisah, menghubungkan antar bagian guna membangun suatu keseluruhan.
6. Sintesis yaitu mampu menyimpulkan, mempersatukan bagian yang terpisah guna membangun suatu keseluruhan dan sebagainya.
7. Penilaian yaitu mampu meninjau nilai atau harga sesuatu seperti pernyataan, laporan penelitian yang didasarkan suatu kriteria.

Aktivitas kita setiap hari senantiasa berkaitan dengan aktivitas hari sebelumnya, berbagai informasi yang kita terima senantiasa bertambah setiap hari, Menurut Muhibbin Syah (2017, hlm.34) indikator daya ingat yang baik ada 2, yaitu:

1. Dapat menyebutkan.
2. Dapat menunjukkan kembali.

Walgito (2017, hlm, 45), yang menjelaskan bahwa ada tiga tahapan mengingat, yaitu mulai dari memasukkan informasi (*learning*), menyimpan (*retention*), menimbulkan kembali (*remembering*). Lebih jelasnya lagi adalah sebagaiberikut:

- a. Memasukkan (*learning*). Cara memperoleh ingatan pada dasarnya dibagi menjadi dua, yaitu (1) *Secara sengaja*. Seseorang dengan sengaja memasukkan informasi, pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman ke dalam ingatannya. (2) *Secara tidak disengaja*. Seseorang secara tidak sengaja memasukkan pengetahuan, pengalaman dan informasi ke dalam ingatannya. Misalnya: jika gelas kaca terjatuh maka akan pecah. Informasi ini disimpan sebagai pengertian-pengertian.
- b. *Menyimpan*. Tahapan kedua dari ingatan adalah penyimpanan atau (*retention*) apa yang telah dipelajari. Apa yang telah dipelajari biasanya akan tersimpan dalam bentuk jejak-jejak (*traces*) dan dapat ditimbulkan kembali. Jejak-jejak tersebut biasa juga disebut dengan *memory traces*. Walaupun disimpan namun jika tidak sering digunakan maka *memorytraces* tersebut mungkin sulit untuk ditimbulkan kembali bahkan juga hilang, dan ini yang disebut dengan kelupaan.

- c. Menimbulkan kembali. Menimbulkan kembali ingatan yang sudah disimpan dapat ditempuh dengan mengingat kembali (*to recall*) dan mengenal kembali (*to recognize*). Pemanggilan kembali informasi terkait suatu peristiwa atau suatu objek secara sadar dapat diukur melalui dua metode. Metode pertama adalah *recall*, yakni kemampuan menggali kembali dan memproduksi informasi yang telah dimiliki sebelumnya. Metode kedua adalah *recognition*, yakni kemampuan mengenali informasi yang telah diobservasi, dibaca, atau didengar sebelumnya.

B. Penelitian Relevan

1. Kristin pada penelitian mengemukakan bahwa melalui model pembelajaran *Discovery Learning* dapat lebih mempermudah pemahaman materi pelajaran yang diberikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian penulis yaitu penerapan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran. Berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan Kristin menerapkan *Discovery Learning* untuk mengukur hasil belajar siswa, sedangkan penulis menerapkan *Discovery Learning* untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ramadhani,2021) dalam penelitian untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus tahu bagaimana memimpin kelas dengan baik dan cara mencapai hasil belajar yang baik. Pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dapat digunakan. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah pembelajaran penemuan bagi siswa atau *Discovery Learning*. Metode pembelajaran ini menawarkan kesempatan kepada siswa untuk aktif,meningkatkan rasa percaya diri dan mengetahui cara berpikir mandiri serta mengarahkan siswa pada aktivitas yang lebih aktif mempelajari. Pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk belajar dan belajar secara mandiri. Pembelajaran ini telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa
3. Penelitian yang dilakukan oleh Dini Fitriani dan Ifdil Mahasiswa Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia (2019) yang berjudul “Peran Konselor Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa”.

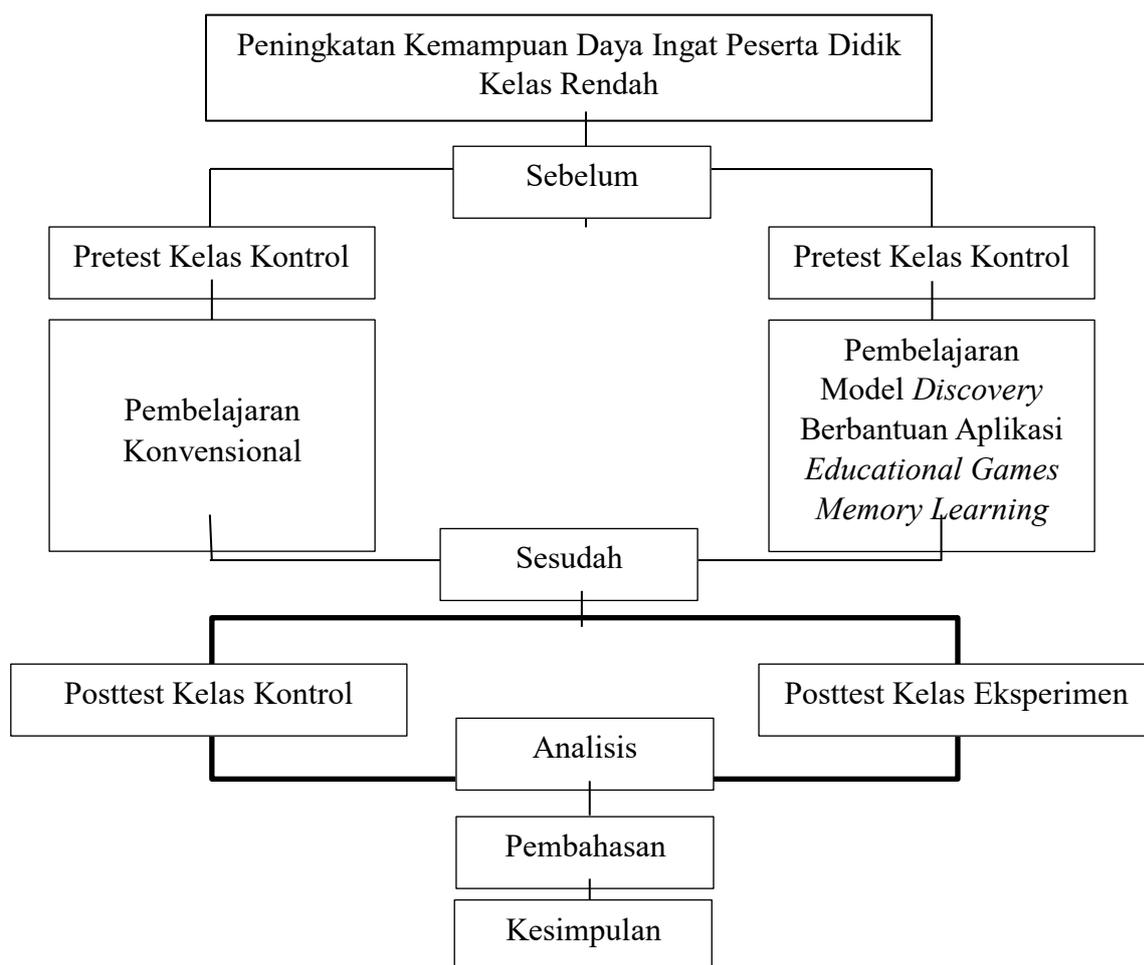
Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa dalam proses belajar seorang siswa akan mengalami kesulitan-kesulitan tertentu. Daya ingat seorang siswa harus kuat agar siswa itu mampu menerima pelajaran menyimpannya dan mengeluarkannya ketika ia membutuhkan. Pada kenyataannya siswa sering mengalami kegagalan atau kesulitan dalam mengingat pelajaran yang telah lalu baik hal itu disebabkan oleh beberapa faktor. Siswa yang mengalami kesulitan belajar perlu diberikan perhatian oleh konselor sekolah. Peran konselor meningkatkan dalam meningkatkan daya ingat ini dapat juga dilakukan dengan layanan-layanan yang ada di bimbingan dan konseling.

4. Penelitian oleh Janattaka (2022) yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Quizlet* pada Minat Belajar Siswa Kelas 3 SDIT DARUSSALAM” menyimpulkan bahwa hasil penelitian menggunakan pemanfaatan media *quizlet* dapat menumbuhkan minat belajar siswa, dan penggunaan media *quizlet* juga mudah dan sangat menyenangkan
5. Penelitian oleh Setiawan (2020) yang berjudul “*The Effectiveness Of Quizlet Application Toward Student Motivation in Learning Vocabulary.*” menyimpulkan bahwa peningkatan motivasi sangat diperlukan bagi peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Semakin tinggi motivasi yang diperoleh peserta didik, semakin besar keberhasilan yang mereka capai dalam penguasaan kosakata melalui media pembelajaran *Quizlet*.
6. Penelitian yang sama juga dilakukan Fachri Ridho, dkk (2019) yaitu memiliki respon yang sangat baik pada media atau perangkat pembelajaran Matematika yang diciptakan dalam bentuk *e-learning* ialah permainan edukasi. Hasil percobaan dalam skala kecil mendapatkan persentase respon peserta didik sebanyak 81,60 % dikelompokkan sangat baik, sebaliknya hasil percobaan dalam skala besar mendapatkan persentase sebanyak 88,78 % dikelompokkan sangat baik serta untuk hasil percobaan dalam keberhasilan mendapatkan persentase sebanyak 83,33 % dikelompokkan sangat efektif

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran menjelaskan pola hubungan antara variabel yang ingin diteliti yaitu hubungan antara variabel independen (X) dan dependen (Y). Dengan aplikasi pembelajaran juga yang akan membuat peserta didik tidak bosan serta membuat peserta didik lebih memahami materi dikarenakan aplikasi dapat membuat materi yang sulit diingat menjadi mudah diingat.

Maka peneliti menjelaskan kerangka berfikir ini dalam sebuah bagan dengan keterangan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka peneliti berasumsi bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media *Educational Games Memory Learning* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan daya ingat peserta didik kelas rendah karena dengan model dan media yang disuguhkan siswa akan lebih tertarik, tidak bosan terhadap pembelajaran dan akan aktif menemukan pemahamannya sendiri.

E. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 96) mengungkapkan bahwa hipotesis dapat dikatakan sebagai jawaban sementara dari rumusan masalah yang disebutkan. Hipotesis masih berupa jawaban sementara karena jawaban yang diberikan hanya berupa teori yang relevan dengan dukungan penelitian sebelumnya bukan berdasarkan fakta lapangan atau hasil pengumpulan data yang sedang dilakukan dalam penelitian ini. Maka peneliti berasumsi bahwa penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Educational Games Memory Learning* seperti aplikasi *Quizlet* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan daya ingat peserta didik, karena dengan model dan media yang disuguhkan siswa akan lebih tertarik, tidak bosan terhadap pembelajaran dan akan aktif menemukan pemahamannya sendiri. Adapun hipotesis penelitian ini dari penelitian ini adalah seperti berikut:

H0 : Penerapan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Educational Games Memory Learning* terhadap peningkatan kemampuan daya ingat peserta kelas II SDN 067 NILEM Bandung berjalan dengan tidak baik tidak sesuai dengan tahapan model pembelajaran tersebut..

H1 : Penerapan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Educational Games Memory Learning* terhadap peningkatan kemampuan daya ingat peserta kelas II SDN

067 NILEM Bandung berjalan dengan baik sesuai dengan tahapan model pembelajaran tersebut..

Ho : Tidak terdapat perbedaan penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Educational Games Memory Learning* terhadap peningkatan kemampuan daya ingat peserta didik kelas II SDN 067 NILEM Bandung.

H1: Terdapat pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Educational Games Memory Learning* peningkatan kemampuan daya ingat peserta didik kelas II SDN 067 Nilem Bandung.

Ho : Tidak terdapat pengaruh kemampuan daya ingat peserta didik dengan penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Educational Games Memory Learning* di kelas II SDN 067 NILEM Bandung.

H1 :Terdapat pengaruh kemampuan daya ingat peserta didik dengan penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Educational Games Memory Learning* di kelas II SDN 067 NILEM Bandung.