

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Agustira, et. al., (2022, hlm. 79) mengemukakan hasil belajar merupakan perolehan nilai atau angka yang didapat selama mengikuti pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan yang dialami oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam bentuk peningkatan pengetahuan, perkembangan sikap, maupun keterampilan yang dikuasai (Susanto, 2013, hlm. 5). Dimiyati (dalam Agustira, 2022, hlm. 78) menyebutkan bahwa hasil belajar dapat dipahami dari dua sudut sisi, yaitu dari peserta didik dan pendidik. Dari sisi peserta didik, hasil belajar mencerminkan peningkatan kemampuan intelektual dibandingkan dengan sebelumnya. Sementara itu, dari sisi pendidik hasil belajar menunjukkan bahwa materi pelajaran telah berhasil disampaikan atau diselesaikan.

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar juga dianggap sebagai gambaran dari upaya belajar yang telah dilakukan. Semakin baik usaha yang dilakukan oleh peserta didik, idealnya semakin baik pula hasil belajarnya. Oleh karena itu, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran yang dialami oleh peserta didik (Yandi, et. al., 2023, hlm.14). Rahman (2021, hlm. 297) hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil yang dicapai oleh peserta didik dapat berupa kemampuan dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang berkembang sebagai akibat dari pengalaman belajar yang diterimanya.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa manfaat hasil belajar yaitu menambah pengetahuan, mengevaluasi hasil belajar yaitu menambah pengetahuan, mengevaluasi hasil belajar peserta didik, meningkatkan

keterampilan yang dimiliki peserta didik, menemukan masalah dan kekurangan guna memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Sementara itu, faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik seperti lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah (Astuti, *et al.*, 2021, hlm. 194). Anurrahman (dalam Rahman, 2022, hlm. 298) mengemukakan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam maupun luar diri mereka. Faktor internal yang mencakup karakter peserta didik, sikap terhadap belajar, motivasi, konsentrasi, kemampuan dalam mengolah dan memahami materi, rasa percaya diri, serta kebiasaan belajar. Sedangkan faktor eksternal meliputi peran pendidik, lingkungan sosial seperti teman sebaya, kurikulum yang diterapkan, serta ketersediaan sarana dan prasarana. Selain itu, minat, bakat, dan metode belajar juga termasuk faktor internal yang berpengaruh, sedangkan kondisi lingkungan sekolah dan keluarga termasuk dalam faktor eksternal yang turut menentukan keberhasilan belajar peserta didik (Marlina, *et al.*, 2021, hlm. 68).

Menurut Syah (dalam Damayanti, 2022, hlm. 101) Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori. Pertama, faktor internal, yaitu segala sesuatu yang berasal dari dalam diri peserta didik, termasuk keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik. Kedua, faktor eksternal, yaitu berbagai kondisi lingkungan di sekitar peserta didik yang dapat memengaruhi proses belajar. Ketiga, faktor pendekatan belajar (*approach learning*), yaitu cara yang digunakan peserta didik dalam mempelajari materi, termasuk strategi dan metode belajar yang diterapkan. Hasan (dalam Lestari, *et. al.*, hlm. 4) juga mengemukakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu: (1) Faktor internal, yang mencakup faktor fisiologis peserta didik seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik serta kondisi panca indra; dan faktor psikologis seperti, minat, motivasi, bakat, kecerdasan, dan kemampuan kognitif peserta didik; dan (2) Faktor eksternal yang meliputi lingkungan fisik seperti suhu dan kelembapan udara, serta lingkungan sosial yang mencakup interaksi manusia

dan budaya. Selain itu, faktor eksternal juga mencakup unsur instrumental seperti fasilitas belajar, media pembelajaran, peran pendidik, dan kurikulum yang diterapkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar itu terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dipengaruhi oleh motivasi belajar, sikap peserta didik, rasa percaya diri, keadaan jasmani dan rohani peserta didik. Sedangkan faktor eksternal dipengaruhi oleh lingkungan peserta didik, cara orang tua mendidik, metode mengajar pendidik, dan kegiatan peserta didik dalam masyarakat.

c. Indikator Hasil Belajar

Moore (dalam Rini, *et. al.*, 2017 hlm. 327) menyebutkan bahwa indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, pembuatan, serta penilaian.
- 2) Ranah afektif berhubungan dengan sikap, seperti menerima, merespons, dan memberikan nilai atau penghargaan terhadap sesuatu.
- 3) Ranah psikomotorik, melibatkan *fundamental movement* (gerakan dasar), *generic movement* (gerakan umum), *ordinative movement* (Gerakan yang teroganisir), *creative movement* (gerakan yang bersifat kreatif).

Indikator hasil belajar menurut Straus (dalam Fauhah, *et. al.*, 2021, hlm. 327-328) adalah:

- 1) Ranah kognitif yang menekankan bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan akademik melalui proses pembelajaran dan penyampaian informasi.
- 2) Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang mempengaruhi perubahan tingkah laku peserta didik.
- 3) Ranah psikomotorik, mencakup keterampilan dan pengembangan diri yang tercermin dalam pada kemampuan melakukan tugas atau praktik dalam keterampilan tertentu.

Adapun indikator hasil belajar menurut Ariyana, *et. al.* (2018, hlm. 6) adalah:

- 1) Ranah kognitif, yaitu kemampuan peserta didik dalam mengulang atau mengungkapkan kembali konsep dan prinsip yang telah mereka pelajari selama proses pembelajaran.
- 2) Ranah afektif, yang berkaitan dengan penerimaan terhadap suatu objek yang berhubungan dengan sikap, nilai, emosi, dan perasaan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Ranah psikomotor, yaitu keterampilan yang melibatkan gerak fisik (motorik) dalam melakukan tugas atau aktivitas yang membutuhkan kemampuan motorik.

Indikator hasil belajar menurut Pitriyani (2023, hlm. 30), yaitu:

- 1) Ranah kognitif, yang mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, yang mencakup tahap penerimaan, tanggapan, penanaman nilai, pengorganisasian nilai, hingga pembentukan karakter.
- 3) Ranah psikomotorik, yang mencakup kemampuan mengamati, meniru, membiasakan, serta menyesuaikan gerakan atau keterampilan.

Rais, *et. al.*, (2020, hlm. 14) juga mengemukakan indikator hasil belajar, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, yaitu ranah yang berfokus pada aktivitas berpikir.
- 2) Ranah afektif, yaitu ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai-nilai yang dimiliki peserta didik.
- 3) Ranah psikomotorik, yaitu ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak yang diperoleh setelah peserta didik menjalani pengalaman belajar.

Dari pemaparan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif yaitu pengetahuan akademik peserta didik, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan penerimaan, sedangkan ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan

2. Model *Discovery learning*

a. Pengertian Model *Discovery learning*

Hamalik (dalam Prasetyo, *et. al.*, 2021, hlm. 1718) mengemukakan bahwa model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dengan cara menemukan dan menyelidiki sendiri, sehingga pengetahuan yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan tidak akan mudah dilupakan peserta didik. Rahma, *et. al.*, (dalam Rahmayanti, *et. al.*, 2023, hlm. 474) model *discovery learning* adalah model pembelajaran dimana peserta didik tidak langsung menerima jawaban melainkan didorong untuk menggali dan menemukan pemahaman mereka sendiri mengenai suatu konsep. Dalam model *discovery learning* peserta didik aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui suatu percobaan dan menemukan prinsip-prinsip berdasarkan hasil dari hasil percobaannya (Panjaitan, *et. al.*, 2021, hlm. 2183).

Model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan peran peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya secara aktif dengan cara menemukan dan menyelidiki konsep pembelajaran secara mandiri, sehingga hasil belajar yang diperoleh lebih mudah diingat (Istidah, *et. al.*, 2022, hlm. 43). Suparwadi (dalam Hanifah, *et. al.*, 2021, hlm. 2573) menyebutkan bahwa model *discovery learning* adalah model pembelajaran dimana materi yang diberikan tidak disampaikan secara lengkap oleh pendidik, pendidik hanya sebagai fasilitator sehingga peserta didik diarahkan untuk mandiri menemukan dan memahami konsep-konsep yang sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai dalam materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peran peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya secara aktif dengan menemukan dan menyelidiki konsep pembelajarannya sendiri, sehingga hasil yang diperoleh akan ingat.

b. Langkah-langkah Model *Discovery learning*

Menurut Syah (dalam Prasetyo, *et. al.*, 2021, hlm. 1719) langkah-langkah (*syntax*) dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas, sebagai berikut:

1) *Stimulation*

Memulai proses pembelajaran dengan memberikan pertanyaan, menganjurkan membaca buku, atau melakukan aktivitas lain yang bertujuan mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi dan menyelesaikan suatu permasalahan.

2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, lalu memilih salah satu di antaranya dan merumuskannya sebagai sebuah hipotesis.

3) *Data collection* (pengumpulan data)

Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan sebanyak mungkin guna membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah dirumuskan.

4) *Data processing* (pengolahan data)

Peserta didik mengolah data dan informasi yang telah dikumpulkan melalui berbagai cara seperti diskusi atau observasi, kemudian melakukan penafsiran terhadap hasil tersebut.

5) *Verification* (pembuktian)

Melakukan pengecekan secara teliti untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah dibuat dengan mengaitkannya pada hasil pengolahan data yang telah dilakukan.

6) *Generalization* (generalisasi)

Menarik kesimpulan yang dapat dijadikan sebagai prinsip umum dan diterapkan pada berbagai masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil dari proses verifikasi.

Anitah (dalam Khasinah, 2021, hlm. 406) menyampaikan bahwa lima model *discovery learning* terdiri dari lima langkah, yaitu: (1) Mengidentifikasi permasalahan; (2) Merumuskan dugaan sementara atau hipotesis sebagai kemungkinan solusi, (3) Mengumpulkan data yang relevan, (4) Menganalisis serta menafsirkan data yang diperoleh, dan (5) Melakukan pengujian untuk menarik kesimpulan.

Menurut Veerman (dalam Widyaningrum, *et. al.*, 2023, hlm. 191) langkah-langkah model *discovery learning* yaitu:

- 1) *Orientation*, yaitu tahap dimana pendidik memberikan fenomena yang berkaitan dengan materi yang diajarkan untuk membantu peserta didik memusatkan perhatian pada permasalahan yang dibahas. Melalui fenomena yang ditampilkan oleh pendidik juga dapat mengidentifikasi sejauh mana pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik.
- 2) *Hypothesis Generation*, yaitu tahap di mana peserta didik menggunakan informasi yang diperoleh dari fenomena pada tahap orientasi untuk merumuskan dugaan sementara (hipotesis) terhadap permasalahan yang ada. Pada tahap ini, peserta didik juga mengidentifikasi permasalahan dan menentukan tujuan dari proses pembelajaran yang akan dilakukan.
- 3) *Hypothesis Testing*, yaitu tahap dimana peserta didik menguji kebenaran hipotesis yang dihasilkan pada tahapan *hypothesis generation* tidak dijamin kebenarannya. Pembuktian terhadap hipotesis yang dibuat oleh peserta didik dibuktikan pada tahapan *hypothesis testing*.
- 4) *Conclusion*, yaitu tahap dimana peserta didik membandingkan hipotesis yang telah dibuat dengan hasil dari pengujian, untuk kemudian menyimpulkan apakah hipotesis tersebut dapat diterima atau ditolak berdasarkan fakta yang ditemukan.
- 5) *Regulation*, yaitu tahap dimana peserta didik melakukan proses perencanaan, pemantauan dan evaluasi. Perencanaan melibatkan proses menentukan tujuan dan cara untuk mencapai tujuan tersebut.

Marisyah (dalam Kusuma, *et. al.*, 2023, hlm. 47) menyebutkan langkah-langkah model *discovery learning* yaitu:

- 1) *Stimulation*, yaitu pemberian rangsangan atau stimulus untuk melakukan proses belajar.
- 2) *Problem statement*, yaitu mengidentifikasi atau perumusan masalah yang akan dipelajari.
- 3) *Data collection*, yaitu mengumpulkan informasi yang relevan dengan masalah.
- 4) *Data processing*, yaitu mengolah dan menganalisis data yang telah dikumpulkan.
- 5) *Verification*, yaitu melakukan pembuktian terhadap data dan hipotesis.

- 6) *Generalization*, yaitu menarik kesimpulan atau generalisasi berdasarkan hasil pembuktian.

Darmawan (dalam Yenti, *et. al.*, 2022, hlm. 95) mengemukakan bahwa langkah-langkah model *discovery learning* yaitu menentukan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi karakter setiap peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya), memilih materi pembelajaran, menentukan topik-topik yang harus dipelajari oleh peserta didik, peserta didik mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh ilustrasi, peserta didik mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana kepada kompleks, dari yang kongret ke abstrak.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *discovery learning* meliputi pemberian rangsangan, mengidentifikasi masalah, pengumpulan data, proses pembuktian, serta menarik simpulan.

c. Kelebihan Model *Discovery learning*

Sylvi (dalam Fatimah, *et. al.*, 2022 hlm. 255) mengemukakan bahwa kelebihan *discovery learning* antara lain mampu meningkatkan dan mengasah keterampilan serta proses berpikir peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, mendorong pada pembelajaran mandiri dengan melibatkan pemikiran dan motivasi dari dalam diri, memperkuat rasa percaya diri melalui kerja sama dengan teman sebaya, menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, serta mengurangi keraguan terhadap hasil temuan mereka sendiri.

Ilahi (dalam Sitinjak, *et. al.*, 2023, hlm. 24580) mengemukakan bahwa model *discovery learning* memiliki beberapa kelebihan yaitu: 1) Memberikan banyak kesempatan pada peserta didik untuk aktif terlibat langsung dalam proses pembelajaran; 2) Bersifat realistis dan bermakna karena peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan contoh-contoh nyata; 3) Membantu peserta didik mempelajari keterampilan dan strategi baru; 4) Mendorong peserta didik menjadi lebih mandiri dalam belajar; dan 5) Mampu membuat peserta didik mengingat konsep, data atau informasi dengan cara menemukannya sendiri.

Menurut Hosnan (dalam Dimasif, *et. al.*, 2024, hlm. 4) kelebihan model *discovery learning* yaitu: (1) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan; (2) Memperkuat rasa percaya diri peserta didik dalam

memecahkan permasalahan; (3) Mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran; (4) Membuat suasana belajar lebih menarik dan menstimulasi; (5) Melatih peserta didik untuk belajar secara mandiri. Menurut Eka, *et. al.*, (dalam Eskris, 2021, hlm. 45) kelebihan model *discovery learning* yaitu: (1) Peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran; (2) Memberikan kesempatan interaksi yang baik antara peserta didik dengan sesama maupun dengan pendidik; (3) Materi yang dipelajari mencapai pemahaman yang tinggi dan lebih tahan lama; (4) Meningkatkan kemampuan *problem solving* pada peserta didik.

Fiti, *et. al.*, (dalam Winarti, *et. al.*, 2021, hlm. 49) kelebihan model *discovery learning*, yakni (1) Meningkatkan keterampilan dan proses berpikir peserta didik secara efektif; (2) Pengetahuan yang diperoleh bersifat pribadi dan kuat karena memperkuat daya ingat; (3) Menghasilkan pembelajaran lebih menyenangkan karena menumbuhkan rasa ingin tahu dalam diri peserta didik; (4) Memungkinkan peserta didik berkembang dengan sesuai dengan kecepatannya sendiri; (5) Memberi kesempatan peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar; dan (6) Membantu mengembangkan bakat dan kemampuan individu secara optimal.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *discovery learning* adalah meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan, melatih peserta didik mandiri, mendorong peserta didik untuk terlibat aktif, dan meningkatkan keterampilan kognitif.

3. Quizizz

a. Pengertian Quizizz

Aplikasi *quizizz* merupakan *platform* teknologi pembelajaran yang menggabungkan penilaian pembelajaran dengan permainan interaktif serta dilengkapi dengan fitur pengawasan untuk memantau aktivitas peserta didik (Khairiyah, *et. al.*, 2021, hlm. 126). *Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran berbasis *game* yang membawa pengalaman multi pemain di ruang kelas sehingga menciptakan suasana belajar di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Rajagukguk, 2020, hlm. 46). *Quizizz* adalah sebuah aplikasi permainan edukatif yang bersifat naratif dan fleksibel sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi

serta sebagai media penilaian pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur (Salsabila, *et. al.*, 2020, hlm. 165). *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang menarik karena menyuguhkan suasana belajar yang berbeda, memudahkan peserta didik dalam memahami materi belajar, serta menyediakan berbagai fitur yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Sitorus, *et. al.*, 2022, hlm. 85). Solikah (dalam Rahayu, *et. al.*, 2022, hlm. 134) mengemukakan bahwa *quizizz* merupakan program kuis interaktif berbasis permainan sehingga dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *game* yang membuat suasana belajar di kelas menjadi interaktif dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Quizizz* juga media pembelajaran yang memudahkan pendidik menyampaikan materi dan sebagai alat bantu penilaian pembelajaran yang menyenangkan.

b. Manfaat *Quizizz*

Salsabila, *et. al.*, (2020, hlm. 165) menyebutkan bahwa *quizizz* adalah salah satu aplikasi yang dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan dan keahliannya. Pemanfaatan aplikasi *quizizz* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi. Irma (dalam Supriadi, *et. al.*, 2021, hlm. 44) menjelaskan bahwa manfaat media *quizizz* selain membantu peserta didik mengingat kembali materi yang telah dijelaskan dan penggunaan *quizizz* bisa menciptakan suasana kompetitif yang sehat diantara peserta didik sehingga mendorong peserta didik menjadi tertantang agar bisa menjadi yang terbaik di dalam kelas. Setelah menjawab setiap soal, nilai peserta didik langsung muncul di layar. Hal ini bisa memotivasi mereka untuk saling berkompetisi mendapatkan nilai terbaik. *Quizizz* tidak hanya menyediakan permainan individu saja namun menyediakan model permainan berkelompok. Dalam model ini, peserta didik diajak untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam menyelesaikan soal-soal kuis.

Solikah (dalam Rahayu, *et. al.*, 2022, hlm. 134) mengemukakan bahwa *quizizz* mampu menjadikan proses pembelajaran di kelas berpusat pada peserta didik, dikarenakan dalam kuis ini peserta didik lebih aktif. Hastuti (2021, hlm. 100) mengemukakan bahwa media *quizizz* dapat mendorong motivasi belajar peserta

didik serta mampu meningkatkan hasil belajar. Rajagukguk (2020, hlm. 46) berpendapat manfaat aplikasi *quizizz* adalah untuk menilai hasil kerja peserta didik. Dalam aplikasi *quizizz* ini, suasana belajar di kelas akan menyenangkan dan peserta didik menjadi lebih rileks dalam mengerjakan soal yang sudah dibuat oleh pendidik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat aplikasi *quizizz* yaitu dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar, meningkatkan hasil belajar peserta didik, melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif, mengenalkan kepada peserta didik mengenai media pembelajaran berbasis teknologi.

c. Kelebihan *Quizizz*

Khairiyah, *et. al.*, (2021, hlm. 126) mengemukakan kelebihan dari aplikasi *quizizz* tidak hanya menyediakan pendidik untuk membuat soal pilihan ganda (*multiple choice*) melainkan ada tipe soal kotak centang (*checkbox*), isi bagian yang kosong (*Fill-in-the blank*), pemilihan (*poll*), dan terbuka berakhir (*open ended*). Sitorus, *et. al.*, (2022, hlm. 83) menyatakan bahwa aplikasi *quizizz* sangat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas terutama jika digunakan dengan persiapan yang matang dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik pembelajaran. Peserta didik juga jadi lebih fokus, lebih termotivasi, dan lebih mudah memahami soal evaluasi dibandingkan dengan soal-soal dari buku teks.

Menurut Mujahidin, *et. al.*, (2021, hlm. 558) kelebihan *quizizz*, antara lain:

- 1) Memudahkan dalam membuat soal, karena tampilan yang menarik dan interaktif sehingga proses pembuatan soal menjadi lebih menyenangkan;
- 2) Setiap peserta didik langsung mengetahui skor setelah mengerjakan soal, sehingga mereka bisa langsung mengevaluasi hasilnya;
- 3) Membantu pemahaman peserta didik terhadap materi karena setiap jawaban yang salah akan langsung diberi koreksi jawaban yang benar; dan
- 4) Mendorong untuk lebih teliti dalam mengerjakan soal, karena adanya system penilaian langsung membuat mereka lebih berhati-hati saat menjawab soal.

Menurut Hafiya, *et. al.*, (2023, hlm. 1650) kelebihan *quizizz* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pada pelaksanaannya, suasana pembelajaran di kelas lebih santai, hidup, dan interaktif. *Quizizz* juga menyediakan

latar musik yang membantu peserta didik merasa lebih tenang dan tidak tegang ketika saat mengerjakan soal. Musik yang digunakan dapat disesuaikan, sehingga mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik. Selain itu, tampilan *quizizz* yang disuguhkan pada layar tidak hanya menampilkan tulisan, melainkan berupa gambar ataupun video berwarna yang menarik. Hal ini membuat penyajian soal menjadi lebih visual dan atraktif dibandingkan kuis konvensional yang hanya berupa teks hitam putih. Tampilan yang menarik inilah yang mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik.

Hidayah, *et. al.*, (2021, hlm. 625) kelebihan *quizizz* merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan dan sangat menarik. Setiap peserta didik menjawab pertanyaan, mereka dapat langsung mengetahui apakah jawabannya benar atau salah. Selain itu, peringkat peserta didik juga ditampilkan secara langsung, sehingga dapat memotivasi mereka untuk lebih semangat belajar dan berusaha menjadi yang terbaik di antara teman-temannya.

Berdasarkan pemaparan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan *quizizz* merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat peserta didik, merangsang peserta didik memahami soal, dan membuat pembelajaran di kelas lebih hidup.

4. IPAS

a. Pengertian IPAS

Anggrayni, *et. al.*, (2023, hlm. 14506) menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang makhluk hidup, benda mati, serta kehidupan manusia sebagai makhluk individu maupun sosial. Selain itu, IPAS merupakan mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan dua mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam satu buku pelajaran. Mazita, *et. al.*, (dalam Anggita, *et. al.*, 2023, hlm. 80) IPAS merupakan studi terpadu yang dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis. Pembelajaran berbasis IPAS berfokus pada pemberian pengalaman langsung kepada peserta didik guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menghadapi berbagai situasi.

IPAS merupakan mata pelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami dijenjang SD, karena yang diajarkan berkaitan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Jika minat belajar IPAS tinggi, maka pembelajaran akan lebih menyenangkan dan peserta didik dapat meraih prestasi belajar sesuai dengan yang diinginkan (Anggita, *et. al.*, 2023, hlm. 80). Ronal, *et. al.*, (2023, hlm. 30) IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran.

Palupi *et. al.*, (2024, hlm. 4654) pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang bersifat *scientific inquiry*, yaitu memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Dengan metode ini, peserta didik diajak untuk aktif mencari pengetahuan layaknya seorang ilmuwan.

Berdasarkan pemaparan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran baru pada Kurikulum Merdeka yang memadukan materi IPA dan IPS dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka, yaitu agar peserta didik dapat mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif mengikuti pembelajaran, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungan sekitar, serta bisa mengembangkan pengetahuan dan pemahan konsep IPAS (Agustina, *et. al.*, 2022, hlm. 9181). Novera (dalam Sartika, *et. al.*, 2023, hlm. 59-60) mengemukakan tujuan IPAS, yaitu mengembangkan sikap ilmiah peserta didik, antara lain rasa ingin tahu yang tinggi, analitis, berpikir kritis, objektif, sistematis, terbuka, jujur, bertanggungjawab, tidak mudah putus asa, tekun, solutif, dan mampu mengambil simpulan yang tepat. Agustina, *et. al.*, (dalam Anggita, *et al.*, 2023, hlm. 80) tujuan IPAS pada Kurikulum Merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

Palupi *et. al.*, (2024, hlm. 4654) juga menyebutkan tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, keterampilan inkuiri, serta pemahaman konsep pada peserta didik. IPAS

adalah mata pelajaran yang tujuannya untuk mengembangkan keterampilan dasar melalui pembelajaran ilmu-ilmu alam dan sosial (Apriliani, *et. al.*, 2023, hlm. 1229). Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah mengembangkan sikap ilmiah, mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dapat mengembangkan pengetahuannya, serta mampu mengembangkan keterampilan dasar pada pembelajaran ilmu alam dan sosial.

B. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan model *discovery learning* dan media *quizizz* terhadap hasil belajar. Berikut beberapa penelitian terdahulu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putu, Kusmariyatni, dan Sudana (2020) dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar IPA”. Terlihat hasil perhitungan yang telah dilakukan menggunakan pengujian uji-*t independent* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,533 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,0 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi terdapat pengaruh hasil belajar IPA setelah menggunakan model *discovery learning*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rizki (2023) dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran IPA menggunakan model *discovery learning* pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata nilai hasil belajar peserta didik dengan model CTL pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dengan perhitungan uji *t* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 24,85 dan nilai t_{tabel} sebesar 4,18 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dinyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *discovery learning* terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas V di Sekolah Dasar. Kemudian berdasarkan hasil pengujian N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,33 dengan kategori sedang.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Primantiko dan Tiro (2021) dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil pengujian yang telah

dilakukan dengan uji-t pada motivasi dan hasil belajar memperoleh hasil uji-t untuk motivasi belajar memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,308 dan t_{tabel} 1,685 artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Kemudian perhitungan uji-t pada hasil belajar memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,574 dan t_{tabel} sebesar 1,685 artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh model *discovery learning* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rahma dan Erwin (2021) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar". Berdasarkan penelitian ini, penggunaan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas, karena dalam proses pembelajaran guru menampilkan teks serta gambar yang menarik dan memberikan latihan hingga kuis berbasis permainan yang menyenangkan. Hal ini mempengaruhi nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang terdiri dari 29 peserta didik sebesar 70,48 dan 84,55. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan yaitu pengujian uji t memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,289 dan t_{tabel} sebesar 2,000 artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh dalam menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPA peserta didik di Sekolah Dasar.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Chabib dan Misbachul (2020) berjudul "Pengaruh Penggunaan *Quizizz* sebagai Latihan Soal terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD". Berdasarkan penelitian ini, terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar, yakni rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 62,93 dan kelas kontrol sebesar 63. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 85,64 sedangkan kelas kontrol 79 artinya rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengujian dengan perhitungan uji t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 1,870 dan t_{tabel} sebesar 1,705 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dinyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan *quizizz* sebagai latihan soal terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD.

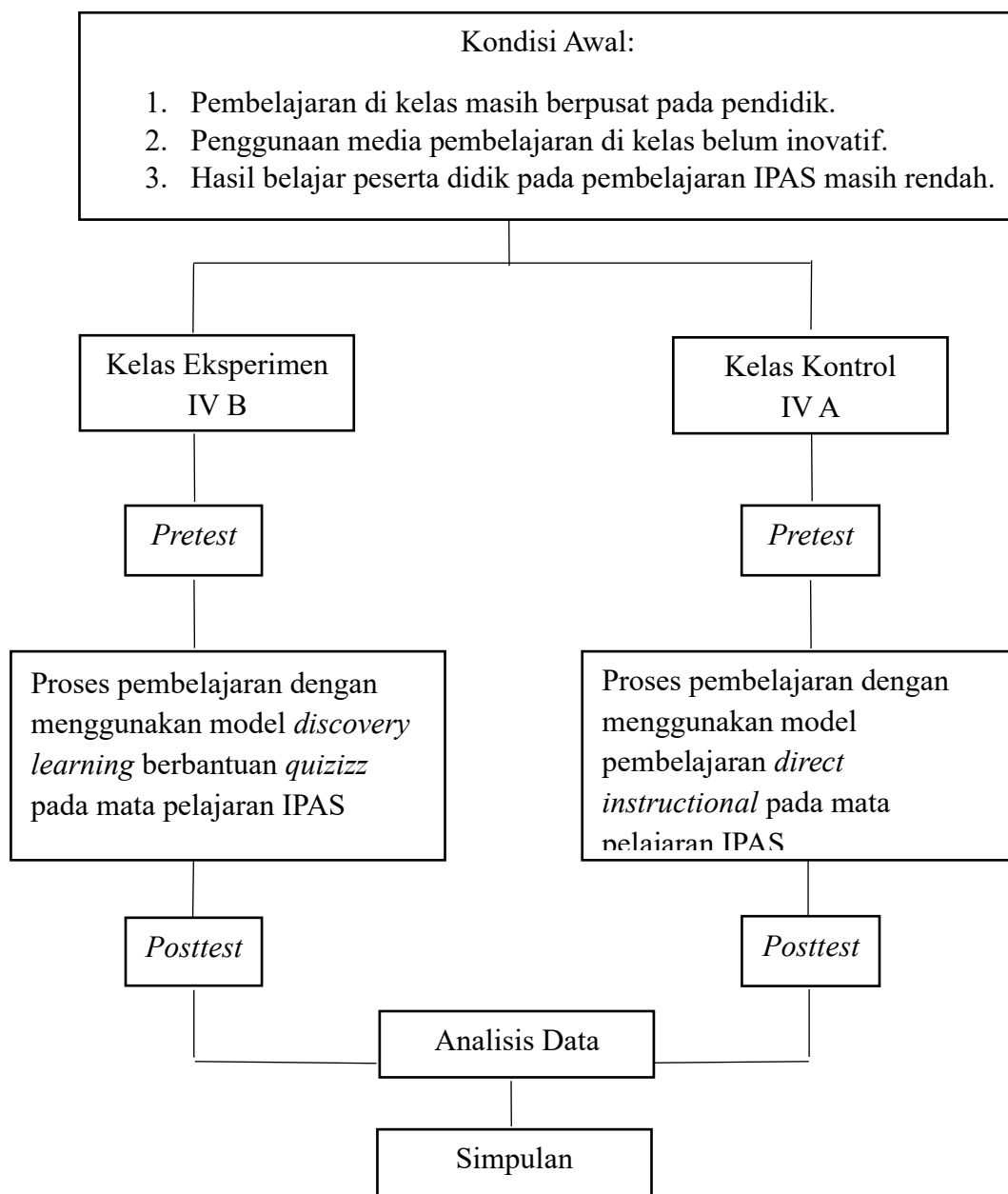
Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* dan media *quizizz* dalam proses pembelajaran di kelas sangat diperlukan untuk mencapai keberhasilan suatu pembelajaran. Model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan problem *solving* dan mendorong rasa ingin tahu peserta didik. Sedangkan, media *quizizz* dapat memicu semangat peserta didik pada proses pembelajaran. Dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat, maka dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery learning* berbantuan *Quizizz* terhadap peningkatan Hasil Belajar IPAS di kelas IV SD”.

C. Kerangka Pemikiran

Sugiyono (2013, hlm. 95) mengemukakan bahwa kerangka pemikiran merupakan model konseptual tentang bagaimana teori yang berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Pada penelitian ini, variabel yang akan diteliti yaitu hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Kondisi awal yang terjadi di SDN 130 Batununggal Sekelimus kelas IV B terdapat 10 peserta didik dengan hasil belajar yang rendah. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik dikarenakan pembelajaran yang dilakukan di kelas berpusat pada pendidik dan pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang menggunakan dua kelas yaitu kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan kelas IVA sebagai kelas kontrol. Pada kelas IVB diberi perlakuan model *discovery learning* berbantuan *quizizz* dan model pembelajaran *direct instructional* di kelas IVA. Pada kedua kelas tersebut diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan pemahaman awal peserta didik. Setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen, yaitu IVB dan kelas kontrol, yaitu IVA, kemudian diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan pemahaman akhir peserta didik terkait proses pembelajaran hari itu. Selain itu, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model dan media pembelajaran yang telah digunakan di

kelas. Berdasarkan hal tersebut, maka kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2. 1 Skema Kerangka Berpikir

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Hoy, *et. al.*, (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 54) menyebutkan bahwa asumsi merupakan pernyataan yang dapat diterima kebenarannya tanpa

pembuktian. Winarno (dalam Mustafa, 2022, hlm. 66) menjelaskan bahwa asumsi merupakan anggapan dasar yang diakui kebenarannya atau dianggap benar tanpa harus dibuktikan terlebih dahulu. Dapat disimpulkan bahwa asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian.

Asumsi dalam penelitian ini adalah model *discovery learning* berbantuan *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Hasil belajar yang rendah disebabkan karena pendidik masih menerapkan pembelajaran yang berpusat pada pendidik dan kurang mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Solusi dari masalah tersebut adalah penerapan model *discovery learning* berbantuan *quizizz*. Diketahui bahwa model *discovery learning* dan media *quizizz* yang menyenangkan dapat membuat peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan *quizizz* bertujuan untuk membantu peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga model *discovery learning* berbantuan *quizizz* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Hikmawati, 2020, hlm. 50). Abdullah (dalam Yam, *et. al.*, 2021, hlm. 97) menyebutkan hipotesis merupakan jawaban sementara yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian. Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini, yaitu:

$$H_0 = \mu A = \mu B$$

$$H_1 = \mu A \neq \mu B$$

Dimana:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan *quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD.

H₁: Terdapat pengaruh yang signifikan model *discovery learning* berbantuan *quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD.

Adapun keputusan hasil uji hipotesis, adalah:

- 1) Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $> 0,05$ maka H₀ diterima, H₁ ditolak.
- 2) Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H₀ ditolak, H₁ diterima.