

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Slameto (2018:2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Rafika (2021:49) pada hakikatnya belajar adalah suatu proses terhadap semua situasi yang berada di sekitar peserta didik. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seorang individu untuk memperoleh perubahan sikap yang positif berdasarkan pengalaman atau interaksi aktif dari individu itu sendiri dalam proses pembelajaran yang terjadi.

Hasil belajar merupakan ukuran dari penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki oleh individu setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Secara umum, hasil belajar mencakup pencapaian dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Bloom dalam Nafiati (2021:156), hasil belajar dapat diukur melalui taksonomi ranah kognitif yang mencakup enam tingkatan yaitu: 1) Pengetahuan; 2) Pemahaman; 3) Aplikasi; 4) Analisis; 5) Sintesis; 6) Evaluasi.

Menurut Bloom dalam Rusmono (2017:8), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan peserta didik telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu. Menurut Sudjana dalam Sutrisno (2021:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana seperti tes tertulis, lisan, dan

tes perbuatan. Menurut Grasefa (2022:19) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti dalam suatu kegiatan tertentu, kompetensi yang dicapai diperoleh setelah melalui proses. Hasil belajar dapat diketahui dengan menilai tingkat keberhasilan belajar yang diukur melalui tes. Penilaian hasil belajar ini dirancang untuk mengetahui kemampuan belajar seorang peserta didik dalam menguasai materi.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki individu setelah mengikuti pembelajaran. Ini mencakup aspek kognitif, psikomotor, dan afektif, dan dapat diukur melalui berbagai metode evaluasi.

2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat beberapa faktor dan aspek yang mempengaruhi hasil belajar, seperti dari faktor individu, lingkungan, metode pembelajaran, dan faktor kurikulum dengan materi pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut menurut Wasliman dalam Susanto (2016:12) menyatakan “Hasil Belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor Internal maupun Eksternal”. Berikut penjelasannya :

1. Faktor Internal

Faktor Internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil kemampuan belajarnya. Faktor Internal ini meliputi: kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang, dan lain sebagainya.

Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi dan memberikan kontribusi terhadap hasil belajar. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal individu, tetapi juga oleh kondisi lingkungan dan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan. Oleh karena itu, pendidik dan penyelenggara pendidikan perlu memperhatikan berbagai aspek ini untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Menurut pandangan Slameto (2018:55) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua golongan, yaitu faktor intern (berasal dari dalam diri) dan faktor ekstern (berasal dari luar).

1. Faktor-faktor Intern diantaranya :
 - a. Faktor jasmaniah, terdiri dari kesehatan dan cacat tubuh.
 - b. Faktor psikologis, terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, dan kematangan.
 - c. Faktor kelelahan, dapat dihilangkan dengan istirahat dan tidur yang cukup.
2. Faktor-faktor Ekstern diantaranya :
 - a. Faktor keluarga, terdiri dari cara orang tua mendidik anak, suasana dalam rumah, relasi antara anggota keluarga, keadaan ekonomi, dan perhatian orang tua.
 - b. Faktor sekolah, terdiri dari metode mengajar, kurikulum, kedisiplinan, fasilitas di sekolah, metode belajar, dan tugas rumah.
 - c. Faktor masyarakat, terdiri dari teman bergaul, kehidupan masyarakat, media massa, dan kegiatan peserta didik.

Sedangkan menurut Bloom dalam Thobroni (2015:21) hasil belajar meliputi:

1. Kemampuan Kognitif
 - a. *Remembering* (mengingat)
 - b. *Understanding* (memahami)
 - c. *Applying* (menerapkan)
 - d. *Analysing* (menganalisis)
 - e. *Evaluating* (menilai)
 - f. *Creating* (mencipta)
2. Kemampuan Efektif

- a. *Receiving* (sikap menerima)
 - b. *Responding* (merespon)
 - c. *Valuating* (nilai)
 - d. *Organization* (organisasi)
 - e. *Characterization* (karakterisasi)
3. Kemampuan Psikomotor

Bloom dalam Nafiati (2021:169) kemampuan psikomotorik membentuk tingkat keterampilan menjadi enam tingkatan adalah:

- a. Meniru (mencoba, menyalin, mengikuti (gerakan), menduplikasi, meniru)
- b. Membiasakan (merakit, membuat, mengkalibrasi, membangun, membongkar, dan sebagainya)
- c. Mahir (menampilkan, memperbaiki, mencampur, mengatur, dan sebagainya)
- d. Alami (menyesuaikan, mengubah, merevisi, mengatur ulang, dan sebagainya)
- e. Tindakan Orisinal (menyusun, membangun, menggabungkan, membuat, dan sebagainya)

Dari beberapa pengertian faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor hasil belajar merujuk pada berbagai elemen yang mempengaruhi pencapaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu setelah mengikuti proses pembelajaran. Ini mencakup faktor internal seperti motivasi dan minat, dan faktor eksternal seperti faktor lingkungan keluarga, dukungan sosial, metode pembelajaran yang digunakan agar menciptakan interaksi guru dengan peserta didik, dan desain kurikulum yang relevan. Keseluruhan, faktor-faktor ini saling berkaitan untuk membentuk hasil belajar yang optimal.

2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator keberhasilan belajar peserta didik dapat dilihat dari berbagai aspek nilai, terutama pada pencapaian prestasi yang diraihinya, jika prestasinya naik maka peserta didik berhasil, jika rendah maka tidak berhasil. Secara umum, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu: keaktifan (*effectiveness*), efisiensi (*efficiency*), dan daya tarik (*appeal*). Menurut Moore dalam Fauhah (2021:327) indikator hasil belajar ada tiga ranah yaitu: 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi;

2) Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai; 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.

Menurut Bloom & David Krathwol dalam Mahmudi (2022:3508) menuliskan jenis dan indikator hasil belajar peserta didik diantaranya:

Tabel 2.1
Indikator Hasil Belajar

No	Keterangan Jenis dan Indikator	Penjelasan
1.	<i>Cognitive Domain</i> (Ranah Kognitif). <i>Cognitive Domain</i> adalah perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Mengubah teori ke dalam keterampilan terbaiknya sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang baru sebagai produk inovasi pikirannya.	a. Pengetahuan (<i>Knowledge</i>) b. Pemahaman (<i>Comprehension</i>) c. Aplikasi (<i>Application</i>) d. Analisis (<i>Analysis</i>) e. Sintesis (<i>Synthesis</i>) f. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)
2.	<i>Affective Domain</i> (Ranah afektif). <i>Affective Domain</i> berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.	a. Penerimaan (<i>Receiving/Attending</i>) b. Tanggapan (<i>Responding</i>) c. Penghargaan (<i>Valuing</i>) d. Pengorganisasian (<i>Organization</i>) e. Karakterisasi Berdasarkan Nilai-nilai (<i>Value Complex</i>)

3.	<p><i>Psychomotor Domain</i> (Ranah Psikomotor). <i>Psychomotor Domain</i> berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin, dan lain-lain. Kawasan psikomotor yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan jasmani.</p>	<p>a. Persepsi (<i>Perception</i>) b. Kesiapan (<i>Set</i>) c. Merespon (<i>Guided Response</i>) d. Mekanisme (<i>Mechanism</i>) e. Respon Tampak yang Kompleks (<i>Complex Overt Response</i>) f. Penyesuaian (<i>Adaptation</i>) g. Penciptaan (<i>Origination</i>)</p>
----	--	---

Sumber: Bloom & Krathwol dalam Mahmudi (2022:3508)

Berdasarkan pada beberapa pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa akan mengambil landasan dari Jean Piaget. Pendapat tersebut sangat relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Pandangan tersebut relevan karena sangat mengutamakan pada fokus pembelajarannya yang aktif, kolaboratif, dan dapat menyeimbangkan ketidakseimbangan yang dirasakan peserta didik.

2.1.2 Model Pembelajaran *Discovery Learning*

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Dalam proses belajar mengajar, ada banyak model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru untuk menciptakan hasil belajar peserta didik yang optimal, saat ini masih banyak gaya mengajar yang berpusat pada guru atau *teacher center*, namun ada alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan agar berpusat pada peserta didik yaitu model pembelajaran *Discovery Learning*. Model pembelajaran *Discovery Learning* dianggap baik digunakan karena mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman

mendalam, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah. Dengan memberikan peserta didik kesempatan untuk menemukan konsep sendiri melalui eksplorasi dan penemuan, model ini juga dapat memotivasi peserta didik, merangsang minat terhadap pembelajaran, dan membangun kemandirian dalam belajar. Selain itu, *Discovery Learning* merespons keberagaman gaya belajar peserta didik, memberikan pengalaman nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan memperkuat koneksi antara teori dengan aplikasi praktis, menjadikannya suatu pendekatan pembelajaran yang menarik dan bermanfaat.

Discovery Learning juga dikenal sebagai pembelajaran penemuan, memiliki sejarah yang panjang berkat kontribusi beberapa tokoh penting dalam pendidikan dan psikologi. Teori Piaget tentang perkembangan kognitif anak menekankan bahwa anak-anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan dunia mereka. Ide-ide tentang pentingnya eksplorasi dan penemuan dalam pembelajaran didasarkan pada pemikirannya. Sementara itu, Jerome Bruner, seorang ahli pendidikan Amerika Serikat, berperan penting dalam memperkenalkan konsep "pembelajaran berbasis penemuan". Ia percaya bahwa siswa harus menjadi pembuat pengetahuan daripada hanya menerima instruksi dari guru. Model *Discovery Learning* menjadi semakin diakui sebagai metode pembelajaran yang efektif dan bermanfaat berkat bantuan ini.

Menurut Bruner dalam Lusiana (2021:58) penemuan adalah suatu proses, suatu jalan/cara dalam mendekati permasalahan bukannya suatu produk atau item pengetahuan tertentu. Dengan demikian di dalam pandangan Bruner, belajar dengan penemuan adalah belajar menemukan dimana seorang peserta didik dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga peserta didik dapat mencari jalan pemecahan masalah.

Menurut Mahendra dan Suparya (2021:25) *Discovery Learning* sangat tepat digunakan karena memiliki beberapa kelebihan seperti membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif, pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer, menimbulkan rasa senang pada peserta didik karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil,

menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri, mendorong peserta didik berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri, serta mendorong peserta didik berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri

Menurut Grasefa (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang dapat mendorong dan memotivasi peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam menemukan suatu konsep baru yang kemudian dikolaborasi dengan konsep sebelumnya yang sudah diketahui, dalam hal model pembelajaran ini, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan prosedur, konsep ataupun prinsip.

Dari beberapa pendapat ahli dan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif digunakan untuk mendorong keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai penggerak yang mampu menumbuhkan rasa sosial, kerjasama, kritis, dan interaksi antar peserta didik.

2.1.2.2 Sintaks Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Sintaks model pembelajaran merupakan aturan-aturan atau langkah-langkah yang harus diikuti dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Ini mencakup cara materi disusun, metode penyajian, serta langkah-langkah atau prosedur yang harus diambil oleh guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sintaks model pembelajaran membantu mengatur interaksi dan urutan kegiatan dalam kelas, memberikan struktur pada pengalaman belajar, dan memastikan bahwa informasi disampaikan secara teratur dan efektif.

Dengan kata lain, sintaks model pembelajaran memberikan kerangka kerja yang membantu mendefinisikan cara materi diajarkan dan dipelajari dalam suatu lingkungan pembelajaran tertentu.

Menurut Aulia (2020:2198) dalam mengaplikasikan metode *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut :

Tabel 2.2
Sintaks *Discovery Learning*

Tahap	Pelaksanaan
Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>)	Peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang membuat mereka bingung dan kemudian membuat kesimpulan, mendorong mereka untuk melakukan penyelidikan sendiri. Guru juga dapat memulai kegiatan dengan mengajukan pertanyaan, merekomendasikan membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.
Identifikasi masalah (<i>Problem Statement</i>)	Setelah melakukan stimulasi, selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian memilih satu masalah dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
Pengumpulan Data (<i>Data Collection</i>)	Tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan memberikan kesempatan peserta didik mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.
Pengolahan data (<i>Data Processing</i>)	Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, di klasifikasikan, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
Pembuktian (<i>Verification</i>)	Pada tahap ini peserta didik memeriksa secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang

	ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data yang telah diolah.
Menarik kesimpulan/ Generalisasi (<i>Generalization</i>)	Tahap generalisasi adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Dari langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* di atas, peserta didik sangat didorong untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tugas guru hanya sebagai pendorong, motivator, dan fasilitator untuk peserta didik dapat menemukan jawaban yang sesuai atas pertanyaan dan permasalahan yang telah diberikan.

2.1.2.3 Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Salmi (2019:67) ada beberapa keunggulan penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu: a) Menimbulkan rasa senang pada peserta didik karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil; b) Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide lebih baik; c) Mendorong peserta didik berpikir dan bekerja inisiatif sendiri; d) Peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.

Menurut pendapat lain, Nurdin & Adriantoni dalam Hasibuan (2021:63) menyatakan kelebihan dari penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu: a) Membentuk dan mengembangkan "*self concept*" pada diri peserta didik; b) Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar baru; c) Mendorong peserta didik untuk berfikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap objektif, jujur, dan terbuka; d) Mendorong peserta didik untuk berfikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri; e) Memberi kepuasan yang bersifat intrinsik; f) Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang; g) Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu; h) Memberi kebebasan peserta didik untuk belajar sendiri; i) Peserta didik dapat menghindari cara-cara belajar

tradisional; j) Dapat memberi waktu pada peserta didik secukupnya sehingga mereka dapat mengasimilasi dan mengakomodasi informasi.

Berdasarkan pada pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu model ini dapat meningkatkan pemahaman yang mendalam karena peserta didik aktif terlibat dalam proses penemuan, dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Model *Discovery Learning* juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena memberikan rasa kepemilikan terhadap pembelajaran mereka dan memungkinkan mereka untuk belajar dari kesalahan.

2.1.2.4 Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Witri (2017:2845) ada beberapa kekurangan dari penerapan model *Discovery Learning* yaitu: a) Peserta didik harus memiliki persiapan dan kematangan mental dalam model pembelajaran ini, peserta didik harus berani dan memiliki keinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik; b) Bila kelas terlalu besar penggunaan model pembelajaran ini kurang efektif.

Menurut Rahmat dalam Widari (2021:9) mengemukakan beberapa kelemahan dari model belajar ini, sebagai berikut: (1) Model belajar *Discovery Learning* tidak dapat diterapkan pada semua jenis materi pelajaran; (2) Kesulitan guru dalam mengetahui kelemahan peserta didik sehingga terjadinya kekeliruan antara pendidik dan peserta didik; (3) Model belajar ini tidak dapat diterapkan kepada seluruh peserta didik, karena sebagian peserta didik memiliki kemampuan untuk mudah memahami materi pelajaran dari model belajar *teacher center learning*; (4) Pelaksanaan model belajar ini menyita banyak waktu dikarenakan guru harus membimbing dan mengawasi peserta didik selama kegiatan berlangsung, agar informasi yang ditemukan tidak salah dalam mengartikannya; (5) Sulitnya mengubah gaya belajar diakibatkan kebiasaan tenaga pendidik yang masih menerapkan model belajar terdahulu; (6) Kemampuan peserta didik berbeda-beda dalam proses mendapatkan informasi; (7) Dalam penerapan model belajar *Discovery* membutuhkan durasi yang cukup panjang, berbeda dengan penggunaan model ekspositori. Dapat disimpulkan, bahwa kekurangan utama dari model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran ini tidak dapat diterapkan pada

semua jenis mata pelajaran dan apabila tidak tepat diterapkan pada peserta didik dengan pengelolaan pengajaran yang kurang sesuai, maka akan mempengaruhi penyelesaian proses belajar. Sehingga akan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk penyelesaian proses belajar dengan model *Discovery Learning*.

Berdasarkan pada pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan kekurangan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu. Pertama, tidak semua konsep atau keterampilan dapat diajarkan secara efektif melalui metode ini, terutama jika konsep tersebut kompleks atau memerlukan dasar pengetahuan yang kuat. Kedua, ada kemungkinan bahwa peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang tidak akurat atau konsep yang kurang tepat jika tidak ada bimbingan yang memadai. Ketiga, beberapa peserta didik mungkin merasa cemas atau kurang terarah tanpa struktur pembelajaran yang jelas, dan tidak semua peserta didik memiliki kesiapan atau motivasi untuk belajar secara mandiri.

2.1.3 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Hmelo-Silver dalam Hermansyah (2020:2258) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri. Menurut Farida dalam Isma (2021:158) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui metode ilmiah sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan dan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. Menurut Komalasari dalam Asmal (2023:5413) *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang bersifat student center learning di mana peserta didik belajar melalui proses

pemecahan masalah, dalam pembelajarannya peserta didik diberikan sebuah masalah yang harus diselesaikan dengan metode yang ilmiah.

2.1.3.2 Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Sintaks model pembelajaran merupakan langkah-langkah yang harus dijalankan oleh seorang guru untuk menerapkan model pembelajaran yang sudah direncanakan sebelumnya agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Menurut Ardianti (2021:34) ada beberapa tahapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diantaranya:

Tabel 2.3

Sintaks *Problem Based Learning*

Tahap	Pelaksanaan
Arahkan peserta didik pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan persyaratan penting yang harus disediakan dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.
Mengatur peserta didik untuk belajar	Membantu peserta didik mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan tugas belajar terkait dengan masalah.
Penyelidikan atau penelitian dilakukan oleh individu atau kelompok	Guru memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi, perilaku yang sesuai percobaan, mencari penjelasan dan solusi.
Penyajian hasil karya	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan mempersiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, model, dan membantu mereka berbagi pekerjaan mereka dengan peserta didik yang lain.
Analisi dan evaluasi proses penyelesaian	Guru membantu peserta didik untuk merefleksikan penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

2.1.4 Media Pembelajaran Game Edukasi “Quizizz”

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran Game Edukasi “Quizizz”

Menurut Gagne dalam Daniyati, et al (2023:284) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan menurut Citra & Rosy (2020:263) media pembelajaran merupakan sebuah benda nyata yang dimanfaatkan guru dan peserta didik pada saat melakukan proses pembelajaran yang dapat menimbulkan interaksi sosial yang menumbuhkan minat peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajarnya. Pemanfaatan media pembelajaran yang efektif yaitu dengan melakukan peningkatan keterampilan seorang guru pada penggunaan media pembelajaran, sehingga peserta didik juga mendapatkan pengaruh yang baik dari pemanfaatan media pembelajaran.

Menurut Amin K, et al (2023:89) game edukasi atau permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi unsur muatan pendidikan dan pengajaran. Sedangkan menurut Permana (2020:89) game edukasi atau permainan edukatif merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan.

Menurut Mahendra & Suparya (2021:26) Quizizz adalah aplikasi berupa kuis interaktif yang dianggap mampu menarik minat peserta didik karena menggantikan cara lama kuis yang hanya melibatkan kertas dan pulpen tetapi berupa pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh seseorang pada Quizizz untuk dikerjakan oleh orang lain dengan cara memasukkan kode join. Penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon seluler peserta didik ini merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu fitur yang tersedia dalam Quizizz juga dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam pemberian tugas dan proses penilaian yang dapat diunduh dalam format excel.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya dilakukan oleh Mahendra & Suparya (2021) tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Ipa Tema Wirausaha Peserta didik Kelas Vi B Sd Negeri 5 Pedungan Tahun Pelajaran 2020/2021” dengan hasil penelitian dapat dilihat data dari Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz yaitu sebagai berikut: Pada Pra siklus rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 61,03 dengan ketuntasan belajar 34%, siklus I rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 72,76 dengan ketuntasan belajar 59% , siklus II rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 80,69 dengan ketuntasan belajar 86% dan pada siklus III rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 81,72 dengan ketuntasan belajar 93%. Jadi kesimpulan penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz dalam Muatan Pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selain itu, ada penelitian lain yang sejalan yang dilakukan oleh Citra, C & Rosy, B pada tahun 2020 tentang “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta didik Kelas X SMK Ketintang Surabaya” dengan hasilnya bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya. Hasil belajar peserta didik untuk ranah kognitif di kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata dari hasil *posttest* sebesar 80,7. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata dari hasil *posttest* 85,3 sehingga lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan media game edukasi “Quizizz” pada mata pelajaran pendidikan kewirausahaan dapat dijadikan sebagai media yang efektif dan interaktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.1.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Game Edukasi “Quizizz”

Kelebihan Media Pembelajaran Game Edukasi "Quizizz":

1. Interaktif dan Menarik. Quizizz menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan kuis. Desainnya yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.
2. Keterlibatan Peserta didik. *Platform* ini memungkinkan partisipasi langsung dari setiap peserta didik, memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan aktif. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan secara mandiri, meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar.
3. Fleksibilitas dan Aksesibilitas. Quizizz dapat diakses dari berbagai perangkat, baik komputer maupun ponsel pintar. Fleksibilitas ini memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.
4. Umpan Balik Cepat. Setelah menyelesaikan kuis, peserta didik dan guru dapat segera melihat hasilnya. Umpan balik cepat ini dapat membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik dan membimbing guru dalam menyesuaikan pengajaran.

Kekurangan Media Pembelajaran Game Edukasi "Quizizz":

1. *Potential Distractions*. Karena elemen permainan, ada potensi bagi peserta didik untuk teralih oleh aspek-aspek game yang bersifat hiburan. Ini dapat mengurangi fokus pada tujuan pembelajaran.
2. Ketergantungan pada Teknologi. Penggunaan platform ini memerlukan koneksi internet dan perangkat yang sesuai. Peserta didik di daerah dengan akses terbatas atau perangkat yang terbatas mungkin mengalami kendala dalam menggunakan Quizizz.
3. Kurangnya Interaksi Sosial. Meskipun Quizizz dapat meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik, serta antar peserta didik, model pembelajaran ini mungkin kurang mempromosikan interaksi sosial langsung seperti diskusi kelas.
4. Tidak Cocok untuk Semua Materi. Format kuis mungkin tidak cocok untuk semua jenis materi pembelajaran. Konsep yang kompleks atau memerlukan pemahaman mendalam mungkin lebih baik diajarkan melalui metode lain.

2.1.4.3 Langkah-Langkah Membuat Kuis pada Media Pembelajaran Game Edukasi “Quizizz”

Media game edukasi “Quizizz” ini tidak memiliki batasan jumlah pertanyaan dalam setiap pertanyaan yang akan dibuat. Guru juga dapat mengatur waktu untuk peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan, dari 5 detik – 2 menit per soalnya. Game edukasi “Quizizz” ini akan berjalan secara real-time dan untuk masuk ke dalam kuis nya akan ada kode permainan yang harus dimasukan oleh peserta didik agar senantiasa ikut bergabung. Game edukasi “Quizizz” ini memiliki tampilan yang menampilkan nama, avatar, tema, dan musik yang dapat dipilih sendiri oleh peserta didik dan akan menambah semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Media game edukasi “Quizizz” ini dapat diakses secara terbuka melalui: <http://quizizz.com>. Bagi yang belum memiliki akun google/gmail harus mendaftar akun terlebih dahulu, karena Quizizz ini login menggunakan google. Setelah mempunyai akun pribadi, pengguna dapat login melalui akun google/gmail yang dimiliki.

Berikut langkah-langkah untuk Membuat Kuis pada Web Quizizz :

1. Langkah-langkah yang Dilakukan oleh Guru

Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru dalam membuat kuis pada web Quizizz yaitu :

- a. Membuat akun Quizizz dan membuat soal sesuai dengan materi yang akan diberikan, masuk ke www.quizizz.com
- b. Masukkan akun email atau google yang aktif
- c. Pilih sebagai guru dan lengkapi data yang harus diisi
- d. Buat kuis pada “*Open Quiz Creator*” lalu isi nama kuis, buat pertanyaan, dan pilihan jawaban beserta pilihan jawaban yang tepat. Untuk menampilkan soal yang telah dibuat klik pada “*Question Preview*”, klik “*Finished*” jika sudah yakin dan selesai
- e. Untuk memberikan kuis pada peserta didik klik “*Live Game*”. Untuk soal dan pilihan jawaban dapat diacak dan diatur waktunya sesuai kebutuhan

f. Setelah selesai, guru dapat mengetahui perolehan jawaban peserta didik yang benar dan salah, serta skor tertinggi dan terendah peserta didik.

2. Langkah-langkah yang Dilakukan oleh Peserta didik

Langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh peserta didik pada web Quizizz yaitu:

- a. Peserta didik harus menyiapkan gmail atau google untuk login melalui <https://quizizz.com/join> pada browser perangkat yang digunakan. Jika menggunakan handphone dapat meng-install aplikasi Quizizz pada *Playstore*.
- b. Peserta didik memasukan kode game yang diberikan guru
- c. Peserta didik yang telah bergabung akan tampil pada perangkat guru secara real time
- d. Peserta didik dapat mengetahui jawabannya benar atau salah secara langsung
- e. Setelah selesai semua, peserta didik dapat mengetahui peringkat skor tertinggi dan terendah di kelas tersebut melalui tampilan pada perangkatnya masing-masing ataupun tampilan diberikan oleh guru.

2.1.5 Teori Belajar yang Mendasari Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Teori belajar yang mendasari model pembelajaran *Discovery Learning* melibatkan konsep-konsep dari beberapa tokoh utama dalam psikologi dan pendidikan. Salah satu teori yang signifikan adalah konstruktivisme, yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Menurut Jean Piaget dalam Habsy (2023:763), Piaget merupakan seorang ahli psikologi perkembangan yang menyumbangkan gagasan mengenai konstruktivisme. Teori kognitif Piaget menyoroti bahwa anak-anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan. Jerome Bruner dalam Fauziati (2021:129) Bruner memberikan kontribusi terhadap konsep *Discovery Learning*, menekankan pentingnya proses belajar aktif dan eksploratif. Bruner percaya bahwa pembelajaran yang paling efektif terjadi ketika peserta didik menemukan sendiri prinsip-prinsip dasar suatu konsep yang memungkinkan manusia menemukan sesuatu yang baru di luar informasi yang sudah diberikan. John Dewey dalam Habsy (2023:766) pembelajaran yang efektif melibatkan eksplorasi dan pemecahan masalah, sesuai dengan pendekatan *Discovery Learning*. Lev Vygotsky dalam

Suoth (2022:49) teorinya menekankan peran penting interaksi sosial dalam pembelajaran, dan *Discovery Learning* dapat diterapkan dengan memanfaatkan bimbingan dan kolaborasi. Model *Discovery Learning* yang menekankan pembelajaran melalui eksplorasi dan pengalaman langsung yang mengambil inspirasi dari pandangan-pandangan tersebut. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan pemahaman mereka sendiri melalui eksperimen, observasi, dan refleksi, sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme dan teori belajar aktif.

2.1.6 Teori yang Mendasari Media Pembelajaran Game Edukasi “Quizizz”

Pada umumnya, media pembelajaran game edukasi seperti "Quizizz" dapat dikaitkan dengan berbagai teori belajar, terutama yang menekankan interaktivitas, partisipasi aktif, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Beberapa teori belajar yang mendasari penggunaan game edukasi ini melibatkan pemikiran dari tokoh-tokoh berikut:

1. Teori Konstruktivisme: dengan tokohnya Jean Piaget (1896-1980) dalam Habsy (2023:763). Piaget menyumbangkan konsep konstruktivisme, yang menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam game edukasi seperti "Quizizz," peserta didik secara aktif terlibat dalam proses konstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pemecahan masalah dan refleksi.
2. Teori Flow (Aliran): dengan tokohnya Csikszentmihalyi dalam Fadlilah (2018:717). Csikszentmihalyi mengembangkan konsep aliran untuk menjelaskan pengalaman optimal dalam suatu aktivitas. Dalam game edukasi, seperti "Quizizz," peserta didik dapat mencapai tingkat aliran saat mereka terlibat sepenuhnya dalam tugas-tugas pembelajaran yang menantang, mengalami kepuasan, dan meningkatkan keterampilan mereka.
3. Teori Kognitif: dengan tokohnya Lev Vygotsky dalam Suoth (2022:49). Vygotsky menekankan peran penting interaksi sosial dan bimbingan dalam pembelajaran. Dalam konteks "Quizizz," aspek permainan multiplayer dan elemen persaingan sosial dapat menciptakan pengalaman belajar kolaboratif.
4. Teori Keterlibatan Aktif: dengan tokohnya John Dewey dalam Habsy (2023:766). Dewey mempromosikan pembelajaran yang berpusat pada peserta

didik dan melibatkan aktivitas eksploratif. Dalam "Quizizz," peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran saat mereka menjawab pertanyaan, berinteraksi dengan konten, dan menerima umpan balik instan. Penggunaan "Quizizz" sebagai media pembelajaran game edukasi mencerminkan prinsip-prinsip dari teori-teori ini, yang berfokus pada partisipasi aktif peserta didik, interaktivitas, dan penciptaan pengalaman belajar yang menarik.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan ini merupakan suatu landasan penelitian yang digunakan oleh peneliti saat ini dan telah diteliti oleh peneliti terdahulu, digunakan oleh peneliti saat ini sebagai acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan terbaharu karena penelitian sebelumnya ini memiliki hubungan dengan topik yang akan diteliti oleh peneliti.

Tabel 2.4

Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	I Putu Dede Mahendra, I Ketut Suparya	Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Ipa Tema Wirausaha Siswa Kelas Vi B Sd Negeri 5 Pedungan Tahun	Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif	Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat data dari Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Aplikasi Quizizz yaitu sebagai berikut: Pada Pra siklus rata-rata hasil belajar siswa adalah 61,03 dengan ketuntasan belajar 34%, siklus I rata-rata hasil belajar siswa adalah 72,76 dengan ketuntasan belajar 59% , siklus II rata-rata hasil belajar

		Pelajaran 2020/2021		siswa adalah 80,69 dengan ketuntasan belajar 86% dan pada siklus III rata-rata hasil belajar siswa adalah 81,72 dengan ketuntasan belajar 93%. Jadi kesimpulan penelitian ini adalah Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Aplikasi Quizizz dalam Muatan Pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2.	Y. Rosa Adilla	PENGARUH MODEL <i>DISCOVERY LEARNING</i> BERBANTUAN N APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMA AISYIYAH 1 PALEMBANG	Penelitian kuantitatif dengan metode <i>Pre- experimenta l design</i>	Hasil analisis nilai afektif peserta didik kelas X.1 diperoleh nilai rata-rata tes afektif sebesar 3,65. Hasil analisis nilai psikomotorik pada kelas X.1 diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,5. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t berpasangan, hasil yang diperoleh dari perhitungan uji t berpasangan yaitu nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,005$, maka dapat

				disimpulkan bahwa H ₀ ditolak dan H _a diterima. Artinya model <i>Discovery Learning</i> berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA pada materi keanekaragaman hayati di SMA Aisyiyah 1 Palembang.
3.	Cahyani Amildah Citra, Brilliant Rosy	Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya	Metode Kuantitatif Eksperimen dengan rancangan metode penelitian “Quasi Experiment al Design” dengan desain “Nonequivalent group pretest posttest design“.	Hasil penelitian ini pada hasil belajar siswa untuk ranah kognitif di kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata dari hasil posttest sebesar 80,7. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata dari hasil posttest 85,3 sehingga lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol. Maka bisa disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X

				OTKP di SMK Ketintang Surabaya.
--	--	--	--	---------------------------------

Dari penelitian terdahulu terdapat beberapa gap penelitian yang didapatkan, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2.5
Gap Penelitian Sebelumnya

No	Peneliti	Judul	Gap Penelitian
1	I Putu Dede Mahendra, I Ketut Suparya	Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Ipa Tema Wirausaha Peserta didik Kelas Vi B Sd Negeri 5 Pedungan Tahun Pelajaran 2020/2021.	a. Subjeknya peserta didik Sekolah Dasar (SD) b. Sampelnya 29 orang peserta didik c. Metode penelitiannya kualitatif d. Saran untuk penelitian selanjutnya agar diberikan secara efektif dan berkelanjutan.
2	Y. Rosa Adilla	PENGARUH MODEL <i>DISCOVERY LEARNING</i> BERBANTUAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA AISYIYAH 1 PALEMBANG	Saran untuk peneliti selanjutnya agar penggunaan game edukasi Quizizz digunakan untuk mata pelajaran lain agar dapat memudahkan guru dan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya.
3	Cahyani Amildah	Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran	Saran dari penelitian ini untuk peneliti selanjutnya

	Citra, Brilliant Rosy	Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta didik Kelas X SMK Ketintang Surabaya	bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz diperlukan untuk materi yang lain untuk mempermudah guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
--	--------------------------	---	---

2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono (2021:149) kerangka berpikir merupakan konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagaimana masalah yang penting. Menurut McGaghie (2020:60) kerangka pemikiran adalah sebuah proses melakukan pengaturan dalam penyajian pertanyaan dalam penelitian dan mendorong penyelidikan atas permasalahan yang menyajikan permasalahan dan konteks penyebab peneliti melaksanakan studi.

Agar lebih mempermudah pemahaman, kerangka berpikir ini biasanya disajikan dalam bentuk bagan antar variabel yang saling mempengaruhi, kerangka tersebut menggambarkan alur pola pikir peneliti dalam menelaah permasalahan yang akan diteliti. Menurut Sekaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menyusun kerangka berpikir, diantaranya sebagai berikut :

1. Variabel-variabel penelitian seharusnya diidentifikasi secara jelas dan diberi nama.
2. Uraian kerangka berpikir seharusnya menyatakan bagaimana dua atau lebih variabel berhubungan satu dengan lainnya.
3. Jika karakteristik atau sifat-sifat dan arah hubungan dapat diteorikan berdasarkan penemuan dari penelitian sebelumnya, hal itu seharusnya menjadi dasar dalam uraian kerangka berpikir apakah hubungan itu positif atau negatif.
4. Dinyatakan secara jelas mengapa peneliti berharap bahwa hubungan antara variabel itu ada dan argumentasi dapat digambarkan melalui hasil penelitian sebelumnya.

5. Kerangka pemikiran seharusnya digambarkan dalam bentuk diagram skematis, sehingga pembaca dapat secara jelas melihat hubungan antar variabel.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori konstruktivisme menurut Piaget dalam Nasir (2022:218) yang menyatakan bahwa “Teori konstruktivisme Piaget adalah sebuah pola proses pembelajaran yang mengutamakan keaktifan peserta didik”. Karena teori ini sangat menekankan pada peran aktif peserta didik dalam pembelajaran dengan penggunaan media game edukasi “Quizizz” dapat memfasilitasi konstruksi pengetahuan oleh peserta didik melalui pembelajaran interaktif. Teori ahli yang relevan dengan penelitian ini yaitu menurut Piaget karena menekankan pembelajaran sebagai konstruksi pengetahuan oleh peserta didik melalui pengalaman langsung yang relevan dengan penggunaan media game edukasi “Quizizz”, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses konstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pemecahan masalah dan refleksi.

Teori lain yang mendukung yaitu teori kognitif, menurut Lev Vygotsky dalam Fitriani (2022:36) menekankan bahwa lingkungan sosial berperan paling besar terhadap kognitif dan cara berpikir anak. Sejalan dengan ini, media game edukasi “Quizizz” dapat menciptakan pembelajaran dengan aspek permainan multiplayer dan elemen persaingan sosial yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang kolaboratif. Dalam keterlibatannya secara aktif, teori John Dewey dalam Habsy (2024:766) mengharuskan supaya pendidik mewajibkan peserta didiknya dalam berpartisipasi terhadap suatu proyek ataupun tugas yang berpusat terhadap permasalahan, pendidik juga dianjurkan bisa menolong peserta didik guna melihat permasalahan sosial serta intelektual. Dalam media game edukasi “Quizizz” peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, interaksi dengan konten, dan dapat menerima umpan balik secara instan. Penggunaan media game edukasi “Quizizz” dalam proses pembelajaran ini mencerminkan prinsip dan teori-teori yang berfokus pada partisipasi aktif peserta didik, interaktivitas, dan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik.

Menurut Bruner dalam Erita (2022:58), “Penemuan adalah suatu proses, suatu jalan/cara dalam mendekati permasalahan bukannya suatu produk atau item pengetahuan tertentu”. Dengan demikian di dalam pandangan Bruner, belajar

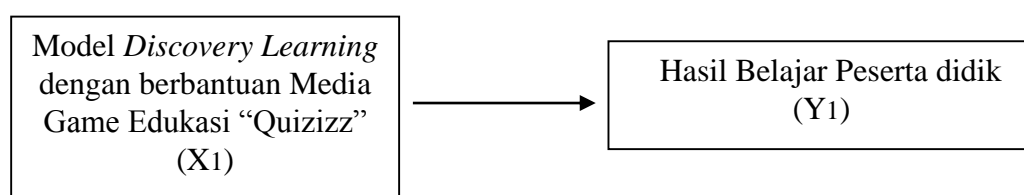
dengan penemuan adalah belajar menemukan dimana seorang peserta didik dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga peserta didik dapat mencari jalan pemecahan masalah. Menurut Bloom dalam Mahmudi (2022:3508), hasil belajar dapat diukur melalui klasifikasi taksonomi ranah kognitif yang mencakup enam tingkatan yaitu: Pengetahuan (*Knowledge*), Pemahaman (*Comprehension*), Aplikasi (*Application*), Analisis (*Analysis*), Sintesis (*Synthesis*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Sedangkan dalam ranah afektif, menurut Bloom dan David Krathwol (2022:3510) menegaskan bahwa hasil belajar tidak hanya mencakup penguasaan pengetahuan tetapi mencakup beberapa hal diantaranya: Penerimaan (*Receiving/Attending*), Tanggapan (*Responding*), Penghargaan (*Valuing*), Pengorganisasian (*Organization*), Karakterisasi Berdasarkan Nilai-Nilai (*Value Complex*).

Dalam pembelajaran, model dan media harus dipilih dengan hati-hati. Penyesuaian antara model, media, dan materi yang akan diberikan harus sesuai dan saling mendukung agar peserta didik dapat berhasil atau meningkatkan hasil belajar mereka. Pembelajaran berbasis penemuan menggunakan model *Discovery Learning* memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru memiliki kontrol, tetapi peserta didik tetap memecahkan masalah, dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan memberikan stimulus awal. Pemilihan media pembelajaran untuk menyampaikan materi juga sangat penting, selain model pembelajaran yang tepat. Di era serba digital ini, tentunya akan menjadi tantangan baru bagi guru untuk menyediakan wadah atau media yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Pembelajaran berbasis digital dapat menawarkan suasana kelas dan pengalaman belajar yang baru dan interaktif bagi peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan dengan teknologi saat ini adalah media game edukasi "Quizizz". Quizizz adalah sebuah aplikasi atau *website* pendidikan berbasis game yang memungkinkan aktivitas multipemain dilakukan secara digital di ruang kelas dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi saat ini, peserta didik dapat meningkatkan fokus mereka saat belajar dengan menggunakan perangkat elektronik.

Berdasarkan uraian di atas, penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan media game edukasi “Quizizz” pada mata pelajaran pendidikan kewirausahaan memiliki hubungan dengan hasil belajar peserta didik. Dan dapat digambarkan ke dalam bentuk kerangka pemikiran sebagai berikut:

Gambar 2.3

Kerangka Pemikiran



2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu dugaan atau pernyataan yang diajukan sebagai dasar untuk penelitian. Menurut Nurdin & Hartati (2021:9) hipotesis adalah satu kesimpulan sementara yang belum final; jawaban sementara; dugaan sementara; yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua atau lebih variabel. Menurut Arikunto (2021:9) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media edukasi Quizizz sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media game edukasi Quizizz dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* sesudah diberikan perlakuan.