

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Model Pembelajaran *Discovery Learning*

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran oleh karena itu sebagai guru harus pandai memilih dan memilah model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran masih banyak gaya mengajar yang berpusat pada guru (teacher center). Alternatif lain model pembelajaran yang bisa diterapkan agar siswa lebih aktif dan mampu menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran adalah model pembelajaran *Discovery Learning*.

Model pembelajaran *Discovery* pertama kali ditemukan oleh Jerome Burner dalam Hasibuan et al. (2021:63), beliau berpendapat bahwa “belajar penemuan (*discovery learning*) sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, siswa belajar yang terbaik adalah melalui penemuan sehingga berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar benar bermakna”.

Menurut Hamdani (2010) dalam Adeninawaty et al. (2018:77) “model *Discovery Learning* atau penemuan merupakan proses dimana siswa mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa penerapan model pembelajaran *discovery* dapat membantu siswa dalam mengeksplorasi potensi pengetahuannya.

Menurut Bella Grasefa (2022) dalam penelitiannya 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.

Berdasarkan dari beberapa ahli berpendapat, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang memiliki tahapan proses pembelajaran diantaranya meliputi stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi dan generalisasi. Dalam hal ini siswa dilatih untuk mempelajari materi secara mandiri sehingga siswa mendapatkan pengalaman langsung yang dapat memudahkan siswa dalam mengingat, memahami, dan mempelajari pengetahuan yang didapatkan.

2.1.1.2 Sintak Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Sintak pada sebuah model pembelajaran adalah langkah-langkah yang harus terpenuhi dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam menjalankan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* harus dipersiapkan kebutuhan yang diperlukan agar pada saat pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Menurut Kemendikbud 2013, sintak dalam penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.1

Langkah dan Kegiatan Pembelajaran Model *Discovery Learning*

No	Sintak	Kegiatan Pembelajaran
1.	<i>Stimulation</i> (Pemberian rangsangan)	Pada tahap ini peserta didik diberikan permasalahan yang belum ada solusinya sehingga memotivasi mereka untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah tersebut. Pada tahap ini, guru memfasilitasi mereka dengan memberikan pertanyaan, arahan untuk membaca buku atau teks, dan kegiatan belajar yang mengarah pada kegiatan <i>discovery</i> sebagai persiapan identifikasi masalah.

2.	<i>Problem Statement</i> (Identifikasi Masalah)	Setelah melakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian pilih salah satu masalah dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).
3.	<i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	Selanjutnya, peserta didik melakukan eksplorasi untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan cara membaca literatur, mengamati objek, mewawancarai nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan lainnya. Peserta didik juga berusaha menjawab pertanyaan atau membuktikan kebenaran hipotesis.
4.	<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya <i>Diolah</i> , diacak, di klasifikasikan, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
5.	<i>Verification</i> (Pembuktian)	Peserta didik melakukan verifikasi secara cermat untuk menguji hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing.

		Tahapan ini bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan peserta didik menjadi aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah.
6.	<i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan)	Tahap generalisasi adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Nurdin dan Andriantoni (2016:218) dalam Hasibuan et al. (2021:63) “tahapan-tahapan proses pembelajaran dengan model *Discovery Learning* adalah sebagai berikut: menyajikan pertanyaan atau masalah, membuat hipotesis, merancang percobaan, melakukan diskusi untuk memperoleh informasi, mengumpulkan dan menganalisis data, dan membuat kesimpulan”. Dalam penerapan model *Discovery Learning* siswa tidak hanya diberikan teori pembelajaran saja, tetapi siswa dihadapkan dengan sekumpulan fakta-fakta sehingga dapat menghasilkan sebuah penemuan baru.

Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pembimbing yang memberi ruang kepada siswa untuk belajar secara aktif, selain itu guru juga dalam model ini berperan dalam mengarahkan kegiatan proses pembelajaran siswa dikhawatirkan terdapat kekeliruan pemahaman siswa agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dipelajari.

2.1.1.3 Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Hanafiah (2012, hlm. 79) kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah sebagai berikut.

1. Membantu peserta didik untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif;
2. Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya;

3. Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi;
4. Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing;
5. Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.

2.1.1.4 Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Kekurangan model *Discovery Learning* menurut Hanafiah (2012, hlm. 79) adalah sebagai berikut.

1. Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik. Terkadang terhitung sangat sulit untuk mewujudkannya;
2. Dalam keadaan di kelas gemuk atau yang memiliki jumlah siswa terlalu banyak, maka metode ini tidak akan mencapai hasil yang memuaskan. Guru akan kesulitan untuk benar-benar memperhatikan proses pembelajaran setiap murid;
3. Guru dan siswa yang sudah sangat terbiasa dengan PBM gaya lama maka metode *Discovery Learning* ini akan mengecewakan.;
4. Ada kritik yang menyatakan bahwa bahwa proses dalam model discovery terlalu mementingkan proses pemahaman saja, sementara perkembangan sikap dan keterampilan siswa dikhawatirkan kurang menjadi sorotan.

2.1.2 Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning*

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning*

Dalam bahasa Indonesia, inquiry berarti penyelidikan. Lebih jelasnya inquiry merupakan proses yang terus menerus atau merupakan berputar berkesinambungan, mulai dari menanyakan pertanyaan, meneliti jawaban, menerjemahkan informasi, mempresentasikan temuan dan melakukan refleksi. Di mana peserta didik dituntut untuk berpikir kritis dan tingkat tinggi atau HOTS. Secara pengertian model pembelajaran inquiry atau inkuiri merupakan aktivitas sistematis dalam pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berpikir

dengan cara analitik, kritis, dan kreatif sehingga mampu mendapatkan solusi dari permasalahan yang diberikan, secara mandiri oleh siswa tersebut. Pembelajaran berbasis inkuiri ini adalah pendekatan yang menitik beratkan pada keaktifan siswa dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran. Peran guru dalam model pembelajaran inquiry ini hanya sebagai fasilitator, sedangkan siswa sebagai subjek belajar atau memiliki peran utama untuk mengajukan pertanyaan atau mengeksplorasi gagasan mereka dari berbagai sudut pandang peserta didik mengenai materi pelajaran.

Dalam model pembelajaran Inkuiri ini, dapat menggunakan berbagai cara pendekatan, mulai dari kegiatan diskusi dengan membuat kelompok kecil sampai dengan pembelajaran terpadu. Akan lebih baik jika dibandingkan para peserta didik hanya disuruh menghafalkan materi dan fakta. Dengan system tersebut dapat memungkinkan peserta didik untuk bisa membangun pengetahuan mereka dengan cara mengeksplorasi gagasan mereka, berdiskusi dengan teman mereka, dan atau mengalami pengalaman langsung. Dan juga model pembelajaran inkuiri ini dirancang agar peserta didik bisa melaksanakan segala percobaan secara mandiri sehingga pengalaman mereka perihal ilmu pengetahuan dapat semakin terbuka, yang mendorong mereka untuk selalu penasaran mengutarakan pertanyaan dan mencari jawabannya sendiri.

Pembelajaran inquiry berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri (Gulo dalam Anam, Khoirul, 2017, hlm. 11).

Inquiry learning adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa untuk berpikir, mengajukan pertanyaan, melakukan kegiatan eksplorasi dan eksperimen sehingga siswa mampu menyajikan solusi atau ide yang bersifat logis dan ilmiah (Coffman dalam Abidin, 2018, hlm. 151).

Model pembelajaran inquiry merupakan metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan

keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku (Hanafiah dan Sudjana, 2010 dalam Wardoyo 2015, hlm. 66).

Menurut Abidin (2018, hlm. 149): Model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang dikembangkan agar peserta didik menemukan dan menggunakan berbagai sumber informasi dan ide-ide untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang masalah, topik, dan isu tertentu.

Menurut beberapa ahli diatas disimpulkan model pembelajran inkuiri memungkinkan siswa untuk aktif mencari pengetahuan dengan mempertanyakan, menyelidiki, dan menemukan jawaban atas pertanyaan mereka sendiri. mempromosikan pemahaman yang lebih mendalam, keterampilan berpikir kritis, dan motivasi intrinsik dalam belajar.

2.1.2.2 Sintak Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning*

Landasan dari langkah-langkah atau sintak model pembelajaran inquiry berasal dari Sutikno (2014: 83).

1. Orientasi. Langkah yang bertujuan agar siswa bisa sadar dengan permasalahan dan bisa mendefinisikan masalah yang menjadi pokok penelitian, langkah orientasi bisa juga disebut masa pengenalan dan adaptasi.
2. Rumusan Masalah. Langkah ini terdiri dari pengenalan tentang apa yang harus diselesaikan permasalahan yang ada di lapangan.
3. Rumusan Hipotesis. Bagian ini dimanfaatkan untuk arahan pada saat melaksanakan penelitian, merupakan ranah untuk mengambil dugaan sementara.
4. Definisi. Adalah penjabaran dari pengertian yang terkandung dalam hipotesis.
5. Eksplorasi. Dilaksanakan untuk mengkaji fakta dan informasi dalam rangka untuk memverifikasi data yang telah ditemukan untuk dianalisis.
6. Pembuktian. Langkah yang digunakan untuk mengoleksi berbagai data tentang permasalahan dan koneksi antar data sehingga bisa ditarik hakikat hipotesis atau kesimpulan.

2.1.3 Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz

Quizizz adalah media online yang didalamnya berisikan quiz interaktif yang bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran khususnya penilaian formatif (Mulyati & Evendi, 2020:68). *Quizizz* merupakan sebuah app edukasi berbasis permainan yang melahirkan penggunaan multi permainan dan membuat latihan interaktif menjadi menyenangkan. Peserta didik dapat menggunakan perangkat elektronik, misalnya. ponsel atau komputer, laptop untuk mendownload dan menggunakan aplikasi *Quizizz* di rumah. Permainan edukasi *Quizizz* berbeda dengan media permainan lainnya karena menampilkan theme, karakter lucu, robot avatar dan sound untuk menghibur sepanjang proses pembelajaran. Sistem *Quizizz* memungkinkan dalam bersaing satu sama lain, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih termotivasi dalam melakukan latihan untuk mencapai hasil yang tinggi.

Quizizz dalam penerapan dan karakteristik yang ada di dalamnya, tidak ada batasan jumlah soal untuk suatu tes dalam *Quizizz* tersebut, setiap soal mungkin memiliki gambar atau video terlampir dan antara 2 hingga 4 pilihan yang berbeda. Jawaban setiap pertanyaan harus benar dan batas waktu dapat ditetapkan dari 5 detik hingga 2 menit. Untuk memulai tes di kelas, cukup bagikan kode permainan yang dibuat oleh situs kepada peserta didik dan selanjutnya peserta didik tinggal memasukkan kode tersebut dan bergabung di gadgetnya.

Menurut Salsabila, et. al. (2020:165) menyatakan bahwa *Quizizz* adalah media aplikasi *game* yang memiliki sifat naratif dan luwes selain berfungsi sebagai tempat pemberian materi, *Quizizz* juga diaplikasikan untuk alat evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dari hal tersebut dapat terlihat juga bahwa permainan *Quizizz* dapat memotivasi warga belajar dan meningkatkan hasil belajar yang sama dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, aplikasi *Quizizz* memiliki unsur-unsur yang mengasyikan karena sebuah media pembelajaran berbasis permainan tidak terlepas dari elemen kreativitas, inovasi dan kesenangan yang dapat membangkitkan motivasi serta keinginan belajar

pada setiap peserta didik, sehingga ini bisa terwujud. konkrit, bahkan cita-cita dan tujuan pendidikan (Salsabila, et. al. 2020: 167).

Menurut Salsabila et.al (2020:167) penggunaan *Quizizz* untuk media pembelajaran termasuk pada klasifikasi desain pembelajaran ketiga, yang mengklasifikasikan media untuk komponen kerangka pembelajaran dan menjadikannya identik pada komponen lainnya. Desain pembelajaran yang dilakukan melalui aplikasi *Quizizz* mudah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran serta bahan penilaian pembelajaran, misalnya, dalam hal menggabungkan informasi pelaksanaan dan estimasi faktual peserta didik yang akibatnya dapat menggambarkan derajat pemahaman peserta didik dari materi tersebut, yang nantinya akan menjadi bahan estimasi untuk penilaian pembelajaran secara umum. Dengan demikian, memberikan peserta didik pola pembelajaran yang menyenangkan dan warna yang baru bagi proses evaluasi yang dilakukan oleh pendidik atau guru.

Dalam penggunaannya *Quizizz* memiliki kelebihan dalam penggunaannya, sesuai dengan hasil penelitian Husna (2021:34) kelebihan *Quizizz* yaitu:

1. Pelaksanaan saat kuis dimainkan setiap pemain akan menerima pertanyaan yang random secara otomatis karena telah diacak melalui pengaturan dari aplikasi;
2. Untuk pendidik, aplikasi ini memudahkan saat menilai serta membuat pertanyaan soal;
3. Integrasi langsung dengan *Google Classroom* mempermudah dalam melaksanakan kegiatan belajar terutama dalam dalam kegiatan pembelajaran secara *online*;
4. Hasilnya dari kuis akan otomatis terakumulasi dalam format *spread sheet excel* dan bisa diunduh oleh para pendidik dan tentunya dapat mengakses dan menganalisis kinerja peserta didik secara keseluruhan atau individual;
5. *Quizizz* juga didalamnya memiliki fitur untuk berbagi hasil atau nilai kuis secara langsung yang bisa dikirim melalui e-mail dengan otomatis.

Beberapa kendala yang menjadi kelemahan penggunaan media ini yang paling dominan terjadi yaitu Karena menggunakan jaringan internet, pasti dalam penggunaannya sewaktu-waktu bermasalah dan pada saat pengerjaan peserta didik dapat membuka laman baru sehingga dapat memungkinkan untuk melihat jawaban di browser lain.

2.1.3.2 Langkah-Langkah Membuat Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz

1) Mendaftar Akun Quizizz

Langkah-langkah dalam mendaftar akun *Quizizz* yaitu sebagai berikut:

- a. Buka aplikasi browser seperti *Google*, *Chrome* ataupun yang lainnya dan di bagian pencarian bisa menuliskan “*Quizizz*”;
- b. Masuk ke situs <https://Quizizz.com/> atau bisa mengklik hasil pencarian paling atas;
- c. Setelah di klik, tampilan akan berubah dan bisa diperhatikan di pojok kanan atas ada tulisan “Daftar”;
- d. Selanjutnya bisa mengklik “daftar” yang ada di kanan atas tampilan tersebut lalu bisa mengklik “*continue with email*”;
- e. Setelah di klik tampilan akan berubah lalu selanjutnya bisa melengkapi dengan email dan mengkil “*continue*”;
- f. Langkah selanjutnya yaitu mengisi nama dan *password* dan mengklik “*continue*”, tahap daftar akun *Quizizz* pun selesai.

2) Membuat Kuis atau Soal

Setelah berhasil mendaftar, langkah selanjutnya yaitu membuat kuis atau soal. Langkah-langkah membuat kuis atau soal yaitu sebagai berikut:

- a. Setelah mendaftar akun dan berada pada tampilan awal, langkah selanjutnya yaitu bisa mengklik “Buat” di bagian pinggir kiri dan tampilan akan berubah;
- b. Langkah selanjutnya bisa mengubah judul kuis, misalkan “Kuis Bahasa Indonesia Kritik dan Esai” dan melengkapi bagian yang kosong dan juga bisa menambah gambar profil agar lebih menarik lalu bisa menyimpannya;
- c. Setelah itu bisa mulai membuat soal dan pilihan jawabannya, selain itu juga bisa mengatur waktu pengerjaan test dan skor atau bobot nilai yang akan

- diberikan dalam 1 soal kuis dan tentunya memilih jawaban yang benar dalam kolom pilihan jawaban tersebut. selanjutnya bisa klik “Publikasikan Kuis” di bagian kanan atas;
- d. Langkah selanjutnya setelah mengklik “Publikasikan Kuis” tampilan akan berubah seperti gambar di bawah dan bisa memilih mode pengerjaan yang diinginkan dan bisa mengklik “Lanjutkan”;
 - e. Tampilan akhir akan berubah menjadi tampilan kode kuis yang nantinya bisa diberikan pada peserta didik untuk mengikuti proses penilaian pembelajaran. Peserta didik bisa mengakses melalui browser dengan pengetikan <https://join.Quizizz.com> dan bisa langsung mengisi kode kuis yang diberikan;
 - f. Setelah selesai menjawab pertanyaan, guru atau tutor dapat melihat laporan pengerjaan kuis peserta didik.

Gambar Dilampirkan di lampiran.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah tahapan atau upaya seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai suatu pengalaman dalam hidup agar dapat menjadi pribadi yang lebih baik. Menurut Djameluddin & Wardana (2019:6) belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Sedangkan menurut Rusman dalam Nurrita (2018:4), belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Dari beberapa pengertian dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang dengan seiringnya berjalannya waktu adanya penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia yang lebih baik dan bermanfaat untuk lingkungan sekitarnya.

Hasil belajar adalah berubahnya perilaku siswa sesudah menerima pengalaman belajar, meliputi bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 2016). Sependapat dengan Sudjana, Hayati (2021) hasil belajar yang dimiliki oleh siswa, meliputi bidang kognitif, afektif, psikomotorik dan belajar bukan hanya penangkapan konsep teoritis pelajaran, namun kebiasaan, persepsi, kegembiraan, minat, bakat, adaptasi sosial, dan berbagai perolehan pengalaman yang telah terjadi, kemampuan dan aspirasi, keinginan dan harapan. Kemampuan kognitif yakni kecakapan yang dikaitkan dengan kemampuan berfikir.

2.1.4.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hanadi dalam Fauhah (2021:328) faktor-faktor yang berpengaruh pada hasil belajar ialah:

1. Faktor Internal

- a. Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajaran.
- b. Faktor psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar belajar. Adapun faktor ini mencakup intelegensi (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.

2. Faktor Eksternal

- a. Faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan social. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban. Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk.
- b. Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan. Diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

Menurut para ahli yang lain yaitu pendapat dari Slameto (Wijanarko, 2017) dalam Fauhah (2021:328) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

“ meliputi cara mengajar, interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa”.

2.1.4.3 Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu hasil nyata yang dapat dicapai oleh siswa dalam upaya menguasai kecakapan dalam jasmani dan rohani di sekolah yang diterbitkan dalam bentuk raport pada setiap semester (Darmadi, 2017:251).

Menurut Sanjaya (2010:87) dalam Muhamad Afandi dkk. (2013:4-5) mengemukakan bahwa hasil belajar tingkah laku sebagai hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kemampuan dan kompetensi yang dapat diukur atau dapat ditampilkan melalui performance siswa. Istilah-istilah tingkah laku dapat diukur sehingga menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengidentifikasi (identify), menyebutkan (name), menyusun (construct), menjelaskan (describe), mengatur (order), dan membedakan (different). Sedangkan istilah-istilah untuk tingkah laku yang tidak menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengetahui, menerima, memahami, mencintai, mengira-ngira, dan lain sebagainya.

Menurut Moore dalam Fauhah (2021:327-328) 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.

Berikut ini merupakan struktur indikator hasil belajar kognitif yang dimodifikasi oleh Krathwohl. Disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 2.2

Struktur Hasil Belajar Kognitif versi Krathwohl (2002)

No	Keterangan	Indikator
1.	Mengingat (<i>Remember</i>). Mengembangkan pengetahuan	a. Mengenali (<i>Reknowizing</i>); b. Mengingat atau menyebut

	yang relevan dari memori jangka panjang.	kembali (<i>Recalling</i>)
2.	Mengerti (<i>Understand</i>). Mendeterminasi pesan/isi pembelajaran lisan, tertulis, dan komunikasi dalam bentuk lain.	a. Menginterpretasi (<i>Interpreting</i>); b. Mengilustrasikan dengan contoh (<i>Exemplifying</i>); c. Mengklasifikasi (<i>Classifying</i>); d. Meringkas (<i>Summarizing</i>); e. Menginferensi (<i>Inferring</i>) Membandingkan (<i>Comparing</i>); f. Menjelaskan (<i>Explaining</i>).
3.	Menerapkan (<i>Apply</i>). Melakukan kegiatan sesuai prosedur dalam kondisi tertentu	a. Mengeksekusi (<i>Executing</i>); b. Menerapkan (<i>Implementing</i>)
4.	Menganalisis (<i>Analyze</i>). Memilah-milah materi objek berdasarkan bagian-bagiannya dan mendeteksi hubungan antar bagian	a. Membeda-bedakan (<i>Differentiating</i>); b. Mengorganisir (<i>Organizing</i>); c. Mengenali sebab-akibat (<i>Attributing</i>).
5.	Mengevaluasi (<i>Evaluate</i>). Membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar tertentu.	a. Mengecek atau memeriksa (<i>Checking</i>); b. Menkritisi (<i>Critiquing</i>)
6.	Mengkreasi (<i>Create</i>). Mengatur unsur-unsur secara rapi untuk menghasilkan sesuatu yang abstrak, utuh, asli, dan bermanfaat.	a. Menurunkan/meniru (<i>Generating</i>); b. Menyusun (<i>Planning</i>) rencana; c. Membuat/memproduksi (<i>Producing</i>)

Sumber: (Jufri, 2017:74)

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penulis akan mengambil landasan indikator hasil belajar menurut pandangan David R. Kratwohl. Pandangan ini merupakan penyempurnaan dari pandangan Benjamin Bloom dengan alasan perubahan yang dapat diamati dalam hasil belajar ini berkenaan dengan perubahan kognitif siswa.

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 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 (1990) 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 (1896-1934) 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 (1859-1952) 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 terbaru karena penelitian sebelumnya ini memiliki hubungan dengan topik yang akan diteliti oleh peneliti.

Tabel 2.3

Hasil Penelitian yang Relevan

No	Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Arrahim, Rini Endah Sugiharti, dan Hana Yulianti	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Systematic literature review (SLR) atau tinjauan pustaka sistematis ialah metode literature review yang mengidentifikasi, menilai, serta menginterpretasi pada temuan suatu topik penelitian.	Pemanfaatan media pembelajaran ini memberikan berbagai manfaat bagi siswa, khususnya membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, memberdayakan untuk dinamis dalam memahami, memperluas siswa inspirasi dalam menjemput, mengurangi kelelahan siswa, dan menciptakan iklim belajar yang

				menyenangkan. sehingga mempengaruhi pengembangan lebih lanjut hasil belajar siswa.
2.	Cahyani Amildah Citra, Brilliant Rosy	Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta didik Kelas X SMK Ketintang Surabaya	Metode Kuantitatif Eksperimen dengan rancangan metode penelitian “Quasi Experimental Design” dengan desain “Nonequivalent group pretest posttest design“.	Hasil penelitian ini pada 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. Maka bisa disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran

				mata Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya.
3.	Y. Rosa Adilla	PENGARUH MODEL <i>DISCOVERY</i> <i>LEARNING</i> BERBANTUAN APLIKASI <i>QUIZZ</i> TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA AISYIYAH 1 PALEMBANG	Penelitian kuantitatif dengan metode Pre experimental design	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</i> <i>Learning</i> berpengaruh dalam meningkatkan hasil

				belajar peserta didik kelas XI IPA pada materi keanekaragaman hayati di SMA Aisyiyah 1 Palembang.
--	--	--	--	---

Tabel 2.4
Gap Penelitian Sebelumnya

No	Peneliti	Judul	Gap Penelitian
1.	Arrahim, Rini Endah Sugiharti, dan Hana Yulianti	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Pada jenis ujian yang menggunakan strategi penelitian Systematic Literature Review (SLR), sedangkan peneliti menggunakan jenis analisis eksperimen. Perbedaan lainnya terletak pada mata pelajaran ujiannya, yaitu siswa SD, sedangkan ujiannya adalah peserta yang mengikuti program Paket C. Variabel X dan Y, media pembelajaran <i>Quizizz</i> dan hasil belajar menjadi relevan dalam penelitian ini
2.	Y. Rosa Adilla	Pengaruh Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Aplikasi	Saran untuk peneliti selanjutnya agar penggunaan game edukasi <i>Quizizz</i>

		Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sma Aisyiyah 1 Palembang	digunakan untuk mata pelajaran lain agar dapat memudahkan guru dan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya
3.	Cahyani Amildah Citra, Brilliant Rosy	Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta didik Kelas X SMK Ketintang Surabaya	Subjek pada penelitian ini hanya satu kelas sebagai kelas eksperimen

2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut Sekaran dalam Sugiyono (2019:95) mengungkapkan bahwa “kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dalam penyusunan kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis hubungan antara variabel yang akan diteliti. Hubungan antar variabel independen dan dependen secara teoritis perlu dijelaskan dengan rinci. Hubungan antar variabel selanjutnya akan dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian.

Teori yang melandasi penelitian ini adalah teori belajar kognitif menurut Jerome Brunner karena dalam teori ini berkaitan erat dengan proses pembelajaran yang berbasis penemuan, dengan tujuan siswa belajar untuk mandiri dalam memecahkan masalah dan memiliki keterampilan berpikir kritis karena siswa harus menganalisis dan mengelola informasi. Pada teori ini sejalan

dengan model pembelajaran dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Discovery Learning*, karena menurut Jerome Brunner dalam (Al-Tabany, 2014:38) bahwa belajar penemuan (*Discovery Learning*) sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik. Dalam hal ini siswa belajar sendiri untuk dapat mencari pemecahan masalah hingga mendapatkan jawaban dari permasalahan tersebut dan menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.

Teori belajar kognitif konstruktivisme yang dipakai pada penelitian ini dengan pendekatan dalam psikologi pendidikan yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Konstruktivisme berpandangan bahwa belajar adalah proses aktif di mana siswa mengkonstruksi pemahaman dan makna dari pengalaman mereka, daripada sekadar menerima informasi secara pasif. Teori ini dipengaruhi oleh karya-karya ahli psikologi seperti *Jean Piaget* dan *Lev Vygotsky*.

Dalam proses pembelajaran seorang guru selalu berusaha menggunakan model pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Benyamin S. Bloom (1964) dalam (Jufri, 2017:66) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah atau domain yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemudian Krathwohl (2002) yakni seorang murid dan kolega Bloom mencoba memodifikasi taksonomi Bloom dengan mengemukakan enam kategori proses kognitif diantaranya: (1) mengingat, (2) memahami, (3) mengaplikasikan, (4) menganalisis, (5) mengevaluasi, dan (6) mengkreasi.

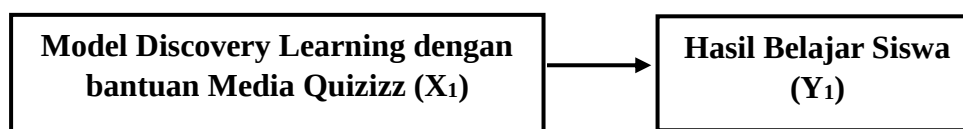
Penerapan model pembelajaran yang sering digunakan di PKBM Al-Fattah yaitu model pembelajaran *inkury based learning*, dimana hal ini menjadi salah satu hambatan dalam peningkatan hasil belajar siswa karena dalam proses pembelajaran *inkury based learning* siswa hanya mendengarkan, menyimak, dan mencatat hal-hal pentingnya saja. Hal ini apabila terus dilakukan akan berdampak kepada siswa, siswa akan menjadi pasif, tidak percaya diri untuk mengungkapkan pendapat, akan merasa jenuh, tidak bersemangat untuk belajar, sehingga siswa kehilangan minatnya untuk belajar dan dapat menurunkan hasil belajar siswa. Selain itu terdapat faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi

keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Salah satunya dari faktor eksternal adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat, hal ini harus benar-benar diperhatikan agar pada saat seorang guru menerapkan model tersebut siswa akan antusias mengikuti proses pembelajaran tersebut selain dengan model pembelajaran dikombinasikan juga dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung. Dengan hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh.

Penggunaan model pembelajaran dan media pendukung merupakan upaya seorang guru untuk menciptakan suasana kelas yang hidup, menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Model ini merupakan model pembelajaran berbasis penemuan, system pembelajarannya guru hanya memberikan materi pengantarnya tidak berbentuk final dalam hal ini siswa dilatih untuk mencari dan menemukan sendiri pemecahan masalah terhadap topik pembelajaran. Dengan menggunakan model ini proses pembelajaran akan berpusat kepada siswa sedangkan peran guru hanya sebagai fasilitator belajar. Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran yang mendukung juga dapat mempengaruhi antusias siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Salah satu media yang tepat untuk digunakan pada mata pelajaran ekonomi adalah media game edukasi *Quizizz*. Media game edukasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran *Quizizz* merupakan album yang berisikan gambar dan cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dihias dengan kreatif. Dengan adanya media game edukasi *Quizizz*, siswa dapat menemukan pengetahuannya dengan cara mengamati dan mencoba memberi makna pada materi yang terkandung di dalam media game edukasi *Quizizz* sesuai pengalamannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media game edukasi *Quizizz* pada mata pelajaran ekonomi terdapat hubungan dengan hasil belajar siswa. Sehingga hubungan

antar variabel tersebut dapat digambarkan ke dalam kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Menurut Gay & Diehl (1992) dalam (Siyoto, Sandu. Sodik, 2020 Hal: 56) “hipotesis atau hipotesa adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya”. Selain itu hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik (Sugiyono, 2019:99-100).

Berdasarkan pembahasan di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media game edukasi *Quizizz* di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Based Learning* di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir
3. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media game edukasi *Quizizz* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *inkury based learning* .