

ABSTRAK

ISEP SAEPUMILAH. 2024. **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DENGAN BANTUAN MEDIA GAME EDUKASI *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Program Paket C PKBM AL-FATTAH Tahun Ajaran 2024/2025).** Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya. Di bawah bimbingan Randen Roro Suci Nurdianti, S.Pd., M.Pd dan Dr. H. Yoni Hermawan, M.Pd.

Penelitian ini dilaksanakan di PKBM AL FATTAH yang dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran ekonomi yang dibuktikan dengan nilai hasil belajar yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sehingga tergolong rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media game edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi materi ketenagakerjaan. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Jurusan IPS Program Paket C di PKBM AL FATTAH tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 55 peserta didik. Sampel penelitian ini yaitu kelas XI IPS 1 yang berjumlah 31 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 3 yang berjumlah 24 orang peserta didik sebagai kelas kontrol dengan teknik pengambilan sampel *purpose sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media game edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi, H_a diterima jika nilai $\text{Sig.2 tailed} < \text{dari } 0,05$ atau 5% dan berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen diperoleh nilai Sig.2 tailed sebesar $0,000 < 0,005$, jadi H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 91 dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebesar 59, maka penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media game edukasi *Quizizz* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: *Discovery Learning*, Hasil Belajar, *Quizizz*

ABSTRACT

ISEP SAEPUMILAH. 2024. THE IMPLEMENTATION OF DISCOVERY LEARNING MODEL WITH THE ASSISTANCE OF QUIZIZZ EDUCATIONAL GAME MEDIA TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN ECONOMICS (A Quasi-Experimental Study on the Economics Subject in Class XI Social Studies Program, Package C at PKBM AL-FATTAH for the 2024/2025 Academic Year). Department of Economics Education, Faculty of Teacher Training and Education, Siliwangi University, Tasikmalaya. Supervised by Randen Roro Suci Nurdianti, S.Pd., M.Pd., and Dr. H. Yoni Hermawan, M.Pd.

This study was conducted at PKBM AL-FATTAH due to the low academic performance of students in Economics, as indicated by scores below the Minimum Mastery Criterion (KKM), categorizing their results as low. The purpose of this study was to examine the impact of implementing the Discovery Learning model assisted by the Quizizz educational game media to improve students' learning outcomes in the economics topic of labor. The population of this study included 55 students in the Class XI Social Studies Program, Package C at PKBM AL-FATTAH for the 2024/2025 academic year. The sample consisted of Class XI IPS 1 with 31 students as the experimental group and Class XI IPS 3 with 24 students as the control group, selected using purposive sampling.

The results of the study indicated that the Discovery Learning model assisted by Quizizz educational game media had a significant positive effect on improving student learning outcomes in economics. The hypothesis (H_a) is accepted if the Sig.2-tailed value is less than 0.05 or 5%. In the experimental class, the Sig.2-tailed value was $0.000 < 0.005$, thus accepting H_a and rejecting H_o . With an average learning outcome score of 91 in the experimental class and 59 in the control class (which used the Problem Based Learning model), it can be concluded that the Discovery Learning model with Quizizz educational game media is effective in enhancing student learning outcomes.

Keywords: Discovery Learning, Learning Outcomes, Quizizz