

Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik

Aftina Rabbani^{1*}, Titin Suprihatin¹, Widya Nusywar¹,
Zulfiana Hauli²

¹ Pendidikan Matematika, PPG, Universitas Hamzanwadi, Lombok Timur

² SMP Negeri 1 Labuhan Haji, Lombok Timur

tinaaftina@gmail.com

Diterima: 18-12-2024; Direvisi: 21-12-2024; Dipublikasi: 30-12-2024

Abstract

This study aims to improve students' mathematics learning outcomes by implementing the discovery learning model assisted by quizizz. The subjects of the study were 30 eighth-grade students from SMP Negeri 1 Labuhan Haji, Lombok Timur. The research used a classroom action research (CAR) method conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection stages. The results showed a significant improvement in learning outcomes from the pre-cycle to cycle I and cycle II. In the pre-cycle, only 23.33% of students achieved mastery, with an average score of 45.31. After the implementation of the discovery learning model assisted by Quizizz in cycle I, the mastery percentage increased to 56.70%, and in cycle II, it reached 90.00% with an average score of 86.21. Based on these results, it can be concluded that the implementation of the discovery learning model assisted by quizizz is effective in improving students' mathematics learning outcomes.

Keywords: Discovery Learning; Quizizz; Learning Outcomes; Mathematics; Classroom Action Research

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Quizizz. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII A di SMP Negeri 1 Labuhan Haji, Lombok Timur, dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dari pra-siklus ke siklus I dan siklus II. Pada pra-siklus, hanya 23,33% peserta didik yang tuntas dengan rata-rata nilai 45,31. Setelah menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan Quizizz pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 56,70%. Pada siklus II mencapai 90,00% dengan nilai rata-rata 86,21. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

Kata Kunci: *Discovery Learning*; Hasil Belajar; Matematika; Penelitian Tindakan Kelas

1. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) selalu mengalami perkembangan setiap tahunnya. Salah satu sektor yang terdampak oleh perkembangan IPTEK adalah sektor pendidikan. Memasuki era pendidikan abad ke-21, para guru selaku pendidik memperoleh tuntutan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan

menyesuaikan pada perkembangan IPTEK yang ada. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan hal tersebut maka guru perlu untuk merancang suatu proses pembelajaran dengan memperhatikan berbagai aspek sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia, maupun di belahan negara lainnya. Namun demikian, matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak ditakuti atau tidak disukai oleh para peserta didik. Matematika banyak tidak disukai karena dianggap susah dan membosankan karena selalu berhubungan dengan hal yang rumit seperti angka, rumus dan hitung menghitung. Hal tersebutlah yang juga terjadi pada salah satu sekolah menengah pertama di Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII SMPN 1 Labuhan Haji, diperoleh data nilai rata-rata Ujian Akhir Semester kelas VII Semester II pada pelajaran matematika. Adapun datanya sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ujian Akhir Semester kelas VII Semester II Mata Pelajaran Matematika

No	Kelas	Nilai Rata-Rata
1	VIII A	73
2	VIII B	65
3	VIII C	80
4	VIII D	70
5	VIII E	83
6	VIII F	69
7	VIII G	71
8	VIII H	77

Berdasarkan data yang telah di peroleh di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas dari hasil penilaian ujian akhir semester untuk mata pelajaran matematika di SMPN 1 Labuhan Haji bervariasi antar kelas. Dengan nilai rata-rata tertinggi 83 untuk kelas VIII E, dan nilai rata-rata terendah 65 untuk kelas VIII B. Sehingga rata-rata keseluruhan diperoleh 73,25 dengan rentang nilai 18. Berdasarkan variasi nilai tersebut, menunjukkan bahwa hasil belajar matematika di kelas VIII masih tergolong rendah, karena KKM untuk Pelajaran Matematika adalah 75. Maka dari itu diperlukan perbaikan dan pengembangan model pembelajaran maupun media pembelajaran yang

digunakan. Hal tersebut di dukung oleh hasil wawancara dengan salah satu guru matematika yang menyatakan bahwa belum adanya variasi dalam penerapan model pembelajaran yang berfokus pada kemampuan peserta didik dalam menemukan sendiri pengetahuannya, sehingga peserta didik menjadi kurang tertarik dan kurang berpartisipasi di kelas. Guru masih berperan sebagai teacher center dan semua pengetahuan berpusat pada guru. Selain itu juga pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih minim dikarenakan guru lebih focus mengajar dengan menggunakan buku ajar tanpa melibatkan media pembelajaran interaktif yang dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik yang nantinya akan berdampak pada hasil belajarnya.

Mawaddah et al. (2022) mengungkapkan bahwa kesulitan dalam belajar matematika pada peserta didik memiliki hubungan dengan kemampuan yang kurang sempurna dalam belajar. Kurangnya kualitas dalam belajar tersebut dapat terlihat dari respon serta partisipasi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran matematika itu sendiri. Kurangnya partisipasi peserta didik dalam belajar tentunya akan berpengaruh kepada hasil belajar yang mereka peroleh. Hasil belajar yang baik didapatkan dari proses belajar yang baik yang mana proses belajar tersebut tidak terlepas dari strategi, pendekatan, model, metode, serta media yang tepat (Windiyani et al., 2020).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu adanya evaluasi terkait strategi, pendekatan, model, metode, hingga media pembelajaran yang digunakan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Hasibuan et al. (2021) bahwa salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik adalah guru dan model pembelajaran yang digunakan, sehingga seorang guru perlu untuk memilih model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Terkait hal tersebut, maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam mengkonstruksi sendiri materi pelajaran yang diperoleh sehingga akan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran adalah model *discovery learning*. Suprihatiningrum (2016) menyatakan bahwa rangkaian kegiatan pembelajaran dengan model *discovery learning* menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari masalah yang dipertanyakan serta informasi atau data terkait permasalahan juga dicari dan ditemukan sendiri oleh peserta didik melalui berbagai aktivitas. Hal ini sejalan dengan pernyataan Rusdyansyah et al. (2021) yaitu model *discovery learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang mengembangkan cara belajar aktif peserta didik dengan cara menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, sehingga hasil yang diperoleh peserta didik akan bertahan dalam ingatan lebih lama dan sulit untuk dilupakan. Dikarenakan pada model *discovery*

learning ini peserta didik dituntut sebagai penemu, maka dalam pembelajaran guru bertugas sebagai fasilitator bukan menjadi sumber belajar bagi peserta didik.

Terdapat enam tahapan dalam *discovery learning* yaitu *stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan), *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), dan *generalization* (generalisasi) (Fathurrohman, 2016). Kelebihan dari *discovery learning* adalah dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dalam proses kognitif, mendapatkan pengetahuan dan pengalaman mereka sendiri, serta mampu meningkatkan kemampuan untuk menyimpan dan mengingat (Cindiawati & Hidajat, 2022).

Selain dari pemilihan model pembelajaran, untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik maka diperlukan juga pemilihan media pembelajaran yang tepat. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik maka perlu adanya penyesuaian media pembelajaran yang bersifat relevan dengan peserta didik. Peserta didik abad ke-21 tidak lepas dari adanya penggunaan teknologi dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, untuk menciptakan suatu pembelajaran yang relevan maka guru perlu untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis *online* yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi permainan edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel dan tidak hanya berguna sebagai sarana dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pemberian asesmen yang menarik dan menyenangkan (Handayani et al., 2022). Keunggulan tersebut membuat *Quizizz* menjadi media yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Lase, 2024).

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 1 Labuhan Haji, diperoleh informasi bahwa belum adanya penerapan *discovery learning* dengan berbantuan media *Quizizz* sebelumnya. Selanjutnya, berdasarkan penelitian terdahulu oleh Kurniasari et al. (2021) terbukti bahwa model *discovery learning* mampu memperbaiki proses belajar serta meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian terdahulu oleh Hasibuan et al. (2021) dimana penerapan model *discovery learning* terbukti mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Tianana et al. (2021) bahwa penggunaan media *game Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena pertimbangan tersebut, maka disusunlah sebuah penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik”. Berdasarkan judul tersebut maka dirumuskanlah tujuan penelitian tindakan

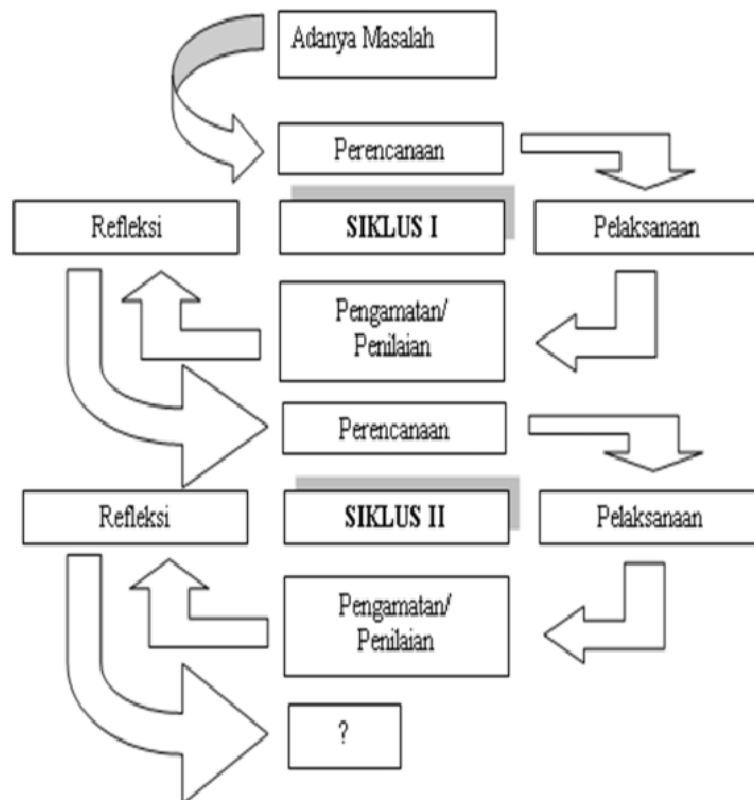
kelas ini yaitu untuk menjelaskan peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII SMPN 1 Labuhan Haji, Kecamatan Labuhan Haji, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat pada mata pelajaran matematika materi bilangan berpangkat. Dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini akan menggabungkan antara penerapan model *discovery learning* dan Quizizz Dimana dalam proses pembelajaran yang berlangsung sepenuhnya menerapkan pemanfaatan Quizizz baik dari media pembelajaran hingga pelaksanaan asesmen yang mana hal ini masih belum banyak diterapkan dalam pembelajaran matematika terlebih di sekolah yang bersangkutan. Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat secara praktis bagi peningkatan proses pembelajaran di kelas, meningkatkan motivasi serta partisipasi peserta didik dalam belajar, sehingga hasil belajar peserta didik akan dapat mengalami peningkatan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Labuhan Haji, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Subjek penelitian yang digunakan adalah kelas VIII A SMP Negeri 1 Labuhan Haji Tahun Ajaran 2024/2025 dengan jumlah peserta didik 30 orang. Adapun objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik setelah dilaksanakannya penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media Quizizz dalam pembelajaran matematika. Jenis penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) secara kolaboratif. Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) merupakan penelitian yang dilakukan di sebuah kelas untuk mengetahui akibat dari tindakan atau perlakuan yang diberikan pada subjek penelitian yang ada di dalam kelas tersebut (Mu'alimin, 2014).

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa siklus yang dimulai dengan pra siklus, yang kemudian dilanjutkan dengan langkah perbaikan proses pembelajaran dengan menerapkan tindakan pada siklus I dan dilanjutkan lagi dengan perbaikan pada siklus II. Menurut Lewin (1990) terdapat empat langkah dalam penelitian tindakan kelas yaitu *plan* (perencanaan), *act* (pelaksanaan), *observe* (pengamatan), dan *reflect* (refleksi). Machali (2022) mendeskripsikan setiap langkah tersebut sebagai berikut: 1) *plan* (perencanaan) merupakan serangkaian aktivitas terencana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan pertimbangan masalah yang ditemukan di dalam kelas; 2) *act* (pelaksanaan) merupakan tindakan yang dikendalikan, yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan, pemahaman, kerja sama dan meningkatkan situasi pembelajarn agar menjadi lebih baik; 3) *observe* (pengamatan) merupakan langkah pendokumentasian dari implikasi tindakan yang telah diberikan secara terukur, fleksibel, dan terbuka; dan 4) *reflect* (refleksi) merupakan kegiatan pengkajian kembali terhadap tindakan yang telah dilakukan dan telah tercatat dalam catatan observasi.

Adapun berikut ini adalah Gambaran dari prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus.



Gambar 1. Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin

Peningkatan hasil belajar peserta didik Kelas VIII A SMP Negeri 1 Labuhan Haji dinalisis secara deskriptif kualitatif dengan berfokus pada nilai rata-rata dan persentase ketuntatan. Untuk mengukur persentase ketuntasan, digunakan rumus sebagai berikut.

$$\%K_t = \frac{\sum T_p}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- $\%K_t$: Persentase ketuntasan
- $\sum T_p$: Jumlah tuntas perorangan
- n : Jumlah peserta didik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

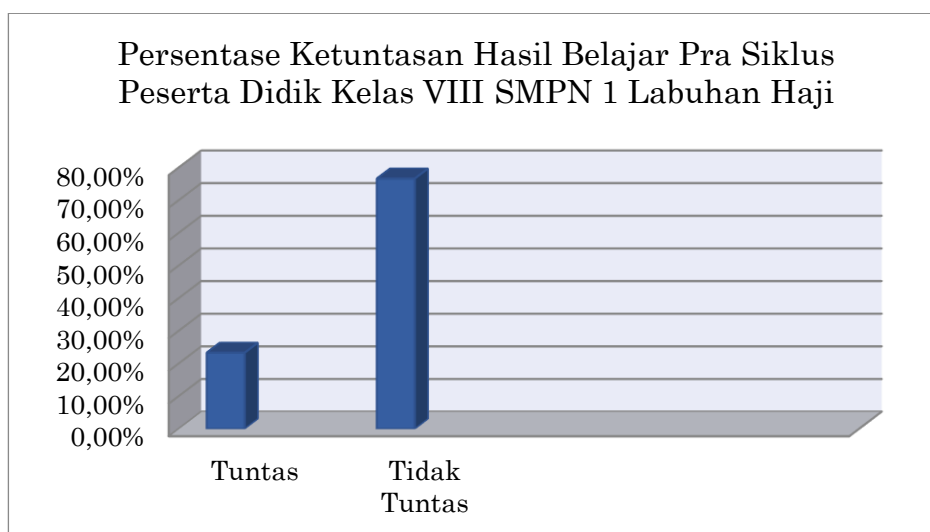
Hasil Penelitian

Observasi yang berlangsung di kelas VIII A SMP Negeri 1 Labuhan Haji Tahun Ajaran 2024/2025 pada Semester Ganjil menggunakan 15 Soal Pilihan Ganda sebagai materi prasyarat dari bilangan berpangkat yang dijadikan studi pada penelitian ini. Sebelum melanjutkan analisis hasil siklus lainnya, hal pertama yang dilakukan yaitu melakukan analisis terhadap hasil belajar peserta didik pada tahap pra-siklus. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari tahap pra-siklus.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar (Pra-Siklus)

Kriteria	Hasil
Nilai Rata-Rata	45,31
Nilai Tertinggi	73
Nilai Terendah	20
Tuntas	7
Tidak Tuntas	23
Persentase Ketuntasan	23,33%
Persentase Tidak Tuntas	76,67%

Berdasarkan hasil rekapitulasi data yang tersaji pada Tabel 1 diperoleh bahwa nilai rata-rata dan persentase ketuntasan peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih termasuk rendah. Dari 30 peserta didik kelas VIII A, hanya 7 peserta didik (23,33%) yang tergolong tuntas, sedangkan 23 peserta didik (76,67%) masih tergolong tidak tuntas. Nilai rata-rata pada pra-siklus adalah 45,31. Berikut adalah histogram dari persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pra-siklus yang tersaji pada Gambar 2.



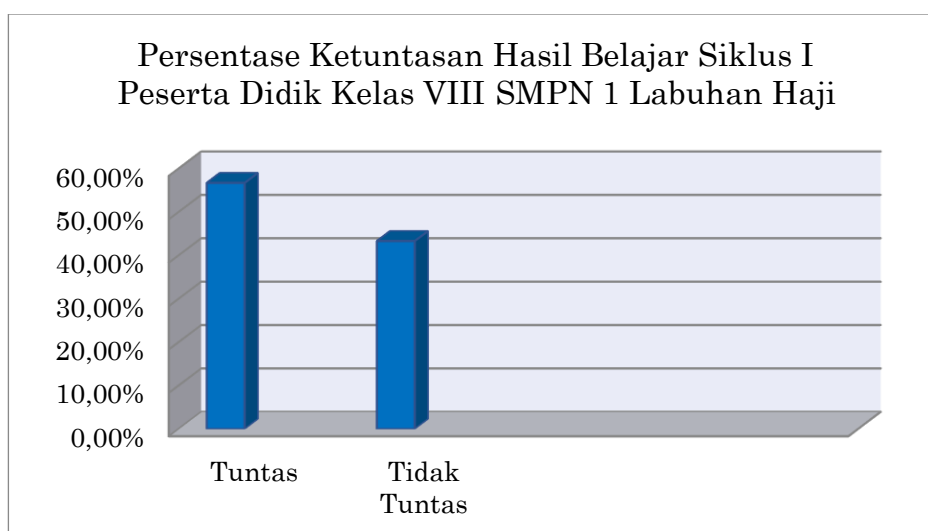
Gambar 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar (Pra-Siklus)

Tahap selanjutnya adalah melakukan tahapan tindakan kelas pada siklus I. Setelah melakukan dan menyelesaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz*, diperoleh data hasil belajar peserta didik pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar (Siklus I)

Kriteria	Hasil
Nilai Rata-Rata	60,60
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	40
Tuntas	17
Tidak Tuntas	13
Persentase Ketuntasan	56,70%
Persentase Tidak Tuntas	43,30%

Berdasarkan hasil rekapitulasi data yang tersaji pada Tabel 2 diperoleh bahwa nilai rata-rata dan persentase ketuntasan peserta didik mengalami peningkatan secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan media *Quizizz* mengalami peningkatan. Dari 30 peserta didik kelas VIII A, terdapat 17 peserta didik (56,70%) yang telah mencapai nilai tuntas, sedangkan 13 peserta didik (43,30%) masih belum dapat mencapai nilai tuntas. Nilai rata-rata pada siklus I adalah 60,60. Berikut adalah histogram dari persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I yang tersaji pada Gambar 3.



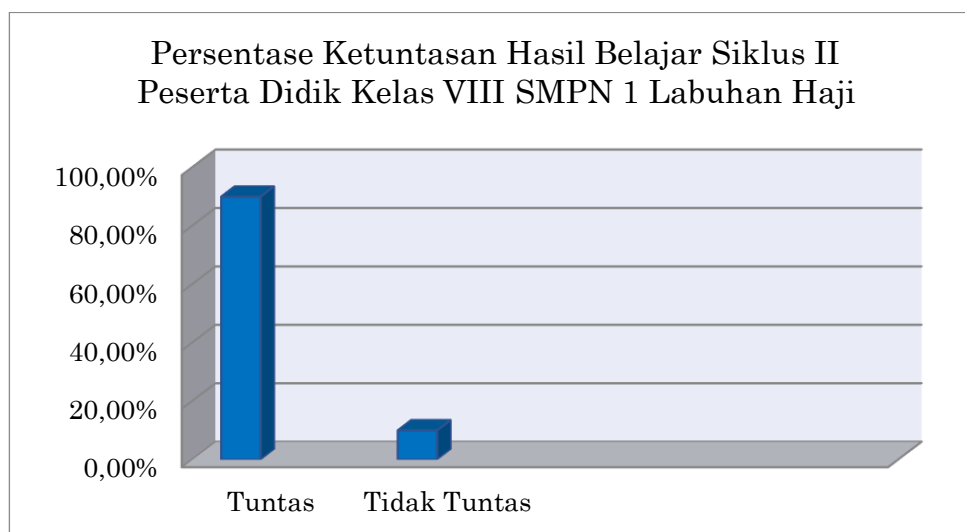
Gambar 3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar (Siklus I)

Hasil data yang diperoleh pada siklus I telah menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilaksanakan tindakan. Akan tetapi, hasil yang diperoleh masih tergolong kurang memuaskan karena persentase ketuntasan belum mencapai 80%. Dengan demikian, penelitian kemudian dilanjutkan dengan siklus II berdasarkan hasil refleksi dan perbaikan dari siklus I sebelumnya. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, diperoleh Pada tahapan pemberian perlakuan siklus II, diperoleh data hasil belajar peserta didik pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar (Siklus II)

Kriteria	Hasil
Nilai Rata-Rata	86,21
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	60
Tuntas	27
Tidak Tuntas	3
Persentase Ketuntasan	90,00%
Persentase Tidak Tuntas	10,00%

Berdasarkan hasil rekapitulasi data yang tersaji pada Tabel 3 diperoleh bahwa nilai rata-rata dan persentase ketuntasan peserta didik mengalami peningkatan secara signifikan dari siklus sebelumnya. Dari 30 peserta didik kelas VIII A, terdapat 27 peserta didik (90%) yang telah mencapai nilai tuntas, serta hanya 3 peserta didik (10%) yang masih belum dapat mencapai nilai tuntas. Nilai rata-rata pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan nilai rata-rata pada siklus I yaitu meningkat menjadi 86,21. Berikut adalah histogram dari persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus II yang tersaji pada Gambar 4.



Gambar 4. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar (Siklus II)

Menurut hasil rekapitulasi data dari pra-siklus, siklus I dan siklus II diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan pada setiap tahapan siklus penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan. Peningkatan data tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Kriteria	Jenis Tindakan			Keterangan
	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II	
Nilai rata-rata	45,31	60,60	86,21	Meningkat
Persentase ketuntasan	23,33%	56,70%	90,00%	Meningkat

Pembahasan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa siklus serta tahapan penelitian tindakan kelas yaitu merencanakan, melaksanakan (melakukan tindakan), mengamati (meninjau hasil tindakan), serta merefleksikan hasil diperoleh hasil bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan media *Quizizz* berhasil meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Dimulai dari pra-siklus dimana diperoleh persentase ketuntasan yang masih tergolong rendah, yaitu dari total 30 peserta didik hanya terdapat 7 peserta didik (23,33%) yang mencapai nilai tuntas, sedangkan 23 peserta didik (76,67%) lainnya belum mampu mencapai nilai tuntas. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh pada pra-siklus adalah 45,31. Berdasarkan hasil pada pra-siklus, dilaksanakanlah tindakan pada siklus I yaitu berupa penerapan pembelajaran matematika dengan model *discovery learning* berbantuan media *Quizizz*.

Melalui hasil evaluasi pada siklus I, dari total 30 peserta didik, terdapat 17 peserta didik (56,70%) yang telah berhasil mencapai nilai tuntas, dan masih terdapat 13 peserta didik (43,31%) yang belum mencapai nilai tuntas. Berdasarkan hasil pada siklus I, dapat terlihat peningkatan persentase hasil belajar dibandingkan dengan tahap pra-siklus. Begitu pula untuk nilai rata-rata juga mengalami peningkatan yaitu menjadi 60,60. Akan tetapi, persentase ketuntasan pada siklus I ini belum dapat mencapai persentase indikator ketuntasan yaitu 80%, sehingga perlu dilaksanakan siklus lanjutan yaitu siklus II.

Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I yang kemudian diperbaiki pada siklus II adalah mengarahkan peserta didik untuk lebih fokus pada diskusi kelompok untuk menyelesaikan LKPD dengan cara bekerja sama. Selain itu, peserta didik juga diarahkan untuk lebih teliti dalam menghitung hasil dari soal asesmen yang diberikan melalui *Quizizz* untuk meminimalisir kesalahan hasil akhir yang diperoleh.

Perbaikan-perbaikan berdasarkan evaluasi kekurangan pada siklus I kemudian diterapkan pada siklus II. Berdasarkan pelaksanaannya diperoleh hasil yaitu dari total 30 peserta didik, terdapat 27 peserta didik (90%) yang telah berhasil mencapai nilai tuntas, dan hanya tersisa 3 peserta didik (10%) yang belum mampu mencapai nilai tuntas. Adapun untuk nilai rata-rata tentunya juga mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya yaitu menjadi 86,21. Persentase hasil belajar yang diperoleh pada siklus II kali ini sudah dapat mencapai bahkan melampaui persentase indikator yang ditetapkan sehingga tindakan penelitian dapat dihentikan.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa siklus serta tahapan penelitian tindakan kelas yaitu merencanakan, melaksanakan (melakukan tindakan), mengamati (meninjau hasil tindakan), serta merefleksikan hasil diperoleh hasil bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan media *Quizizz* berhasil meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Windiyani et al. (2020) dimana perlakuan menggunakan model *discovery learning* memberi pengaruh yang baik terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, dalam penelitian lain oleh Samsudin & Hutajulu (2022) yang juga mencoba menerapkan *discovery learning* dalam pembelajaran matematika dengan berbantuan video menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Sejalan pula dengan penelitian oleh Ardiantari (2022) yang memperoleh hasil bahwa penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peminatan peserta didik kelas XI. Adapun berdasarkan hasil penelitian Salam et al (2022) yang mencoba penerapan *Quizizz*, diketahui bahwa *Quizizz* mampu atau membawa pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang mana sesuai dengan hasil penelitian ini. Selain itu, menurut penelitian Khulud (2023) disimpulkan bahwa pemanfaatan *Quizizz* sebagai alat evaluasi hasil belajar peserta didik menunjukkan tingkat efektivitas lebih baik dibandingkan penggunaan media kertas.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan model *discovery learning* berbantuan media *Quizizz* dapat membantu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar, sehingga terdapat peningkatan dalam hasil belajar peserta didik. Sehingga hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sesuai dengan data penelitian dan analisis yang telah dilaksanakan memberikan kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Labuhan Haji yang semula pada pra-siklus sebanyak 23,33% menjadi 56,70% pada siklus I, lalu mengalami peningkatan lagi menjadi 90,00% pada siklus II.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti sampaikan kepada dosen pembimbing dan guru pamong yang telah berperan sangat banyak untuk membantu serta mengarahkan selama penelitian ini dilaksanakan. Terima kasih pula peneliti sampaikan kepada rekan PPL dan peserta didik SMP Negeri 1 Labuhan Haji yang telah bekerja sama dengan baik untuk berpartisipasi dalam penelitian. Serta terima kasih juga disampaikan kepada kedua orang tua dan teman-teman yang memberi dukungan penuh selama ini.

6. REKOMENDASI

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, beberapa rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan adalah:

- a. Untuk guru matematika di kelas VIII A atau kelas VIII secara keseluruhan di SMP Negeri 1 Labuhan Haji diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *discovery learning* sekaligus penerapan media *Quizizz* sebagai salah satu alternatif model dan media pembelajaran matematika.
- b. Untuk peserta didik diharapkan untuk dapat lebih berpartisipasi secara aktif baik dalam pelaksanaan diskusi maupun pelaksanaan asesmen formatif di kelas sesuai dengan bimbingan dan arahan dari guru.
- c. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mencoba penerapan model *discovery learning* dikombinasikan dengan beberapa pendekatan pembelajaran dengan memperhatikan langkah-langkah pembelajaran yang tepat serta mengacu pada kekurangan dari penelitian sebelumnya.

7. REFERENSI

- Ardiantari, M. N. (2022). Penerapan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 3 Samarinda. *Sistema: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 34 – 46.
- Cindiawati, C. & Hidajat, F. A. (2022). Desain pembelajaran pendekatan *discovery learning* dengan menerapkan pembelajaran dari Finlandia. *Griya: Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 374 – 387.
- Fathurrohman, M. (2016). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Handayani, I. G. A., Dewi, N. W. D. P., & Yasna, I. M. (2022). Peningkatan hasil belajar matematika melalui media pembelajaran dengan *Quizizz* di SMA Negeri 1 Abiansemal. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 66 – 73.
- Hasibuan, E. K., Rambe, N. A., & Saleh, S. (2021). Penerapan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII MTs. *Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 10(1), 61 – 67.
- Khulud, H. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media evaluasi hasil belajar peserta didik. *Tsaqofah: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(2), 804 – 816.

- Kurniasari, S. D., Suanto, E., & Solfitri, T. (2021). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas VII SMPN 4 Mandau. *Juring: Journal for Research in Mathematics Learning*, 4(1) 93 – 102.
- Lase, A. G. (2024). Penerapan asesmen formatif berbasis quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik SMA Negeri 2 Medan. *Journal Education Research and Development*, 8(2), 466 – 474.
- Lewin, K. (1990). *Action Research and Minority Problems The Action Research Reader 3rd ed.* Victoria: Deakin University.
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *IJAR: Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315 – 327.
- Mawaddah, K., Irmayanti, Fitriani, & Sudirman. (2022). Efektivitas penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat dan hasil belajar matematika peserta didik kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Jurnal Tadris Matematika*, 3(1), 10 – 17.
- Mualimin, M. & Cahyadi, R. A. (2014). Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik. Pasuruan: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Rusdyansyah, A. F., Sripatmi, Anwar, Y. S., & Hikmah, N. (2021). Penerapan model discovery learning pada pembelajaran garis singgung lingkaran untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik. *Griya: Journal of Mathematics Education and Application*, 1(1), 19 – 28.
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi quizizz berpengaruh atau tidak untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Basicedu*, (2), 2738 – 2746.
- Samsudin, F. & Hutajulu, M. (2022). Meningkatkan hasil belajar matematika melalui pembelajaran discovery learning materi himpunan. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(4), 1113 – 1120.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Tiana, A., Krissandi, A. D. S., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui media game quizizz pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 943 – 952.
- Windiyan, T., Novita, L., & Sakinah, A. R. (2020). Pengaruh penerapan model discovery learning terhadap hasil belajar matematika peserta didik. *Widyagogik*, 7(2), 148 – 163.