



Global Journal of Edu Center

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gela>

Volume 1, Nomor 2 bulan Mei 2024, Hal. 19-27

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VI SDN 198 CINENNUNG KECAMATAN CINA KABUPATEN BONE

Satriani DH¹, Sitti Jauhar², Khusnul Khatima³

¹PGSD FIP UNM,

²PGSD FIP UNM

³PGSD FIP UNM,

Artikel info

Received: 02-03-2024

Revised: 03-04-2024

Accepted: 04-05-2024

Published, 25-05-2024

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SDN 198 Cinennung Kecamatan Cina Kabupaten Bone. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 33 siswa dan guru wali kelas VI. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas guru dalam menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* pada siklus I mencapai kategori Baik (B) dan pada siklus II mencapai kategori baik (B). Adapun hasil belajar IPS siswa pada siklus I sebanyak 42,42% atau 14 siswa memperoleh nilai rata-rata 62,12 dengan kualifikasi cukup (C) dan mengalami peningkatan pada siklus II sebanyak 81,81% atau 27 siswa dengan nilai rata-rata 77,87 dengan kualifikasi baik (B). Hal ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Keywords:

Discovery Learning
Berbantuan *Quizizz*,
Hasil Belajar, IPS

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Permasalahan yang ditemukan di SDN 198 Cinennung adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa pada kelas VI. Hal ini terungkap dari hasil pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 22 dan 23 Agustus 2023 di kelas VI SDN 198 Cinennung Kecamatan Cina Kabupaten Bone diperoleh data bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan harian semester ganjil yang diperoleh siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS masih banyak siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan di SDN 198 Cinennung yaitu 65. Data awal nilai ulangan harian semester ganjil pada mata pelajaran IPS ditemukan 13 dari 33 siswa yang mendapat nilai tuntas (39,39 %). Sedangkan siswa yang mendapat nilai tidak tuntas sebanyak 20 dari 33 siswa yang berada dibawah KKM (60,60%). Lampiran nilai siswa dapat dilihat pada halaman 155.

Penyebab rendahnya hasil belajar IPS disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Solusi dari masalah yang terjadi tersebut yaitu dengan memanfaatkan model pembelajaran *Discovery learning* dan media pembelajaran aplikasi *Quizizz* yang merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan dalam proses pembelajaran dan untuk meningkatkan minat belajar siswa karena penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif dapat memberikan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa.

Kondisi permasalahan pembelajaran tersebut perlu diperbaiki untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SDN 198 Cinennung. Untuk memecahkan masalah tersebut peneliti melakukan sebuah perbaikan melalui penggunaan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dalam mata pelajaran IPS.

Penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* oleh Apriyani (2022) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran mampu membuat pembelajaran menjadi bermakna, mampu meningkatkan hasil belajar dan siswa dapat memahami pembelajaran dengan lebih baik materi yang disampaikan. Penelitian serupa oleh Lusiana pada tahun 2023 yang dilakukan dalam dua siklus dan menyimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* ini mampu membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar dan juga dapat lebih aktif serta secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada peserta didik dalam belajar.

Seorang guru hebat wajib memiliki keahlian di bidang digital dan dapat berpikir maju serta kreatif, guru saat ini dituntut untuk lebih berpikir secara inovatif dan dinamis saat belajar di kelas. Maka dari itu guru di abad ini memanfaatkan *Internet of things* pada dunia Pendidikan. Guru harus bisa menjadi penggerak yang mengedapankan siswa di abad serba modern ini, serta berpikir secara kritis untuk melakukan pergerakan demi merubah siswanya untuk lebih

kritis, peka terhadap lingkungan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong guru untuk selalu kreatif dan aktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Mengintegrasikan teknologi informasi dalam dunia pendidikan akan meningkatkan kualitas pembelajaran (Medianto, 2023).

Abad ke-21 membentuk paradigma baru di tengah-tengah masyarakat yang lebih dikenal dengan era globalisasi antara lain dengan terjadinya perubahan-perubahan yang serba cepat dan kompleks. Perkembangan pada era modern menampakkan kecanggihannya melalui inovasi baru yang semakin modern. Seiring dengan perkembangan zaman, globalisasi ikut mempengaruhi beberapa bidang, termasuk bidang pendidikan. Tujuan pendidikan Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan masyarakat Indonesia seutuhnya. Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara. Untuk mencapai tujuan pembelajaran biasanya guru menggunakan model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan.

Discovery learning adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan pada kebutuhan peserta didik belajar melalui pengalaman untuk membangun konsep dan mengembangkan kemampuan berpikir dengan menemukan suatu pemahaman yang luas mengenai fenomena yang disajikan dalam pembelajaran (Fajri, 2019).

Model pembelajaran *Discovery learning* secara tidak langsung membuat peserta didik lebih kreatif dan kritis dalam berpikir. Belum lagi, model ini juga mampu membuat siswa lebih mandiri dalam mencari sebuah kesimpulan atau materi pembelajaran. Pada beberapa momen, kelas yang memakai model *Discovery learning* telah mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran lain (Prilliza et al., 2020). Hal itu terjadi karena model pembelajaran *Discovery learning* berpusat pada peserta didik dan bukan kepada guru. Peserta didik dituntut dan juga diberi kesempatan untuk mencari secara mandiri pengetahuannya sehingga kegiatan belajar mengajar terkesan lebih bermakna. Peserta didik pun menjadi lebih aktif selama kegiatan pembelajaran dilakukan (Juhri, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang mampu dimanfaatkan oleh para guru yaitu media aplikasi permainan *Quizizz*. Media pembelajaran edukasi berbasis permainan ini dapat guru jadikan sebagai pilihan sebagai media pembelajaran interaktif. Mulanya aplikasi ini hanya untuk permainan dan hiburan pada anak-anak yang gemar bermain tantangan. Namun akhir-akhir ini, aplikasi game *Quizizz* ini beralih fungsi dari aplikasi game *Quizizz* oleh beberapa guru sebagai media dalam proses pembelajaran. Bertambahnya fungsi dari aplikasi game *Quizizz* ini sangat membantu bagi para guru dalam mengevaluasi siswa dari proses pembelajaran yang sudah dilakukan di kelas.

Aplikasi *Quizizz* merupakan program berbasis permainan kuis interaktif yang dipadukan kedalam suatu permainan serta mampu dijadikan guru sebagai media dalam proses belajar

mengajar. *Quizizz* memiliki banyak jenis kuis dari berbagai aspek dan mampu dimanfaatkan baik oleh pendidik dan para siswa. Aplikasi ini juga mempu menjadikan pembelajaran berpusat pada murid dikarenakan murid lebih aktif ada proses belajarnya. *Quizizz* dapat dipakai oleh pengajar dan juga para murid dengan menggunakan gadget, notebook, computer ataupun laptop (Efrina, 2023).

Berdasarkan uraian di atas, maka dilaksanakan tindakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SDN 198 Cinennung Kecamatan Cina Kabupaten Bone.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SDN 198 Cinennung dengan memperbaiki proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz*, dengan demikian penggunaan desain PTK di pandang relevan dalam penelitian ini. Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK yaitu suatu penelitian tindakan yang dilakukan di kelas. PTK adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas (Arikunto, 2020).

PTK pada dasarnya adalah memberikan tindakan berdasarkan masalah dalam pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Ide tentang penelitian tindakan pertama kali dikembangkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946, yang memperkenalkan empat langkah PTK yakni: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Sani dan Sudirman, 2015).

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VI SDN 198 Cinennung Kecamatan Cina Kabupaten Bone dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang, yang terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang terdiri dari beberapa siklus dimana dalam satu siklus terdiri dari empat tahapan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Arikunto (2015) bahwa “ada empat tahapan penting dalam penelitian tindakan, yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi”.

Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan penelitian ini terdiri dari indikator proses dan indikator hasil pembelajaran dengan tingkat kualifikasi sebagai berikut:

Presentasi Tingkat Ketuntasan Belajar	Kualifikasi
75%-100%	Baik (B)
50-74%	Cukup (C)
$\leq 50\%$	Kurang (K)

Sumber: Arikunto dan Cepi (2014)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bagian ini dipaparkan data dan temuan hasil tindakan pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* pada siswa kelas VI SDN 198 Cinennung Kecamatan Cina Kabupaten Bone. Data hasil tindakan temuan dan refleksi diperoleh melalui pengamatan hasil belajar siswa. Data setiap siklus dipaparkan secara terpisah. Bertujuan untuk melihat persamaan, perbedaan, perubahan dan perkembangan alur setiap siklus. Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus dengan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan.

Siklus I

Perencanaan disusun dan dikembangkan oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru kelas VI dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti dan guru menyamakan persepsi tentang pokok bahasan yang akan diajarkan, dimana peneliti nantinya yang akan bertindak sebagai guru dalam proses pembelajaran dan wali kelas VI SDN 198 Cinennung sebagai observer. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini yaitu: 1) Kolaborasi antara guru dan wali kelas dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan skenario proses belajar mengajar untuk siklus I dengan menerapkan langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Discovery learning* dan aplikasi *Quizizz*. 2) Menyiapkan bahan ajar (materi ajar) yang bersumber dari buku paket guru dan siswa. 3) Menyiapkan media ajar berupa *PowerPoint* dan video animasi yang akan ditampilkan pada proses pembelajaran. 4) Membuat soal evaluasi pada aplikasi *Quizizz* untuk mengukur hasil belajar siswa selama tindakan penelitian yang diberikan pada akhir siklus atau pertemuan kedua. 5) Membuat lembar observasi guru dan lembar observasi siswa serta rubrik penilaian untuk melihat pengaplikasian RPP yang telah disusun, apakah sudah terlaksana dengan baik atau tidak.

1. Siklus I Pertemuan 1

Kegiatan Guru

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan guru selama proses pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh bobot 3 sebanyak 0%, bobot 2 sebanyak 47,61% dan bobot 1 sebanyak 9,52%.

Kegiatan Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu bobot 3 sebanyak 0%, bobot 2 sebanyak 28,57% dan bobot 1 sebanyak 19,04%.

2. Siklus I Pertemuan 2

Kegiatan Guru

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan guru selama proses pembelajaran pada siklus I pertemuan 2 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu bobot 3 sebanyak 42,85%, bobot 2 sebanyak 28,57% dan bobot 1 sebanyak 4,76%.

Kegiatan Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran siklus I pertemuan 2 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu bobot 3 sebanyak 0%, bobot 2 sebanyak 57,14% dan bobot 1 sebanyak 4,76%.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh, maka diadakan refleksi dari tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus I, pada tindakan siklus I ditemukan beberapa kekurangan dari aspek siswa maupun aspek guru yaitu: 1) guru kurang maksimal membimbing siswa melaksanakan kegiatan inkuiri. 2) siswa kesulitan dalam mengembangkan sendiri pengetahuan awal yang dimilikinya. 3) siswa kesulitan dalam merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Sementara itu, hasil belajar IPS siswa menunjukkan bahwa terdapat 14 dari 33 siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 62,12 dengan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 42,42% (kurang). Pada data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut belum mencapai standar keberhasilan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut maka peneliti mengadakan perbaikan berdasarkan bimbingan dan hasil observasi dari guru kelas selaku observer pada siklus II, adapun refleksi untuk siklus II yaitu: 1) guru seharusnya memaksimalkan membimbing siswa melaksanakan kegiatan inkuiri terkait topik yang diajarkan. 2) guru seharusnya memancing pengetahuan siswa agar dapat mengembangkan sendiri pengetahuan awal yang dimilikinya. 3) guru seharusnya memberikan bimbingan terhadap siswa agar dapat merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Siklus II

1. Siklus II Pertemuan I

Kegiatan Guru

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan guru selama proses pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu bobot 3 sebanyak 42,85%, bobot 2 sebanyak 28,57% dan bobot 1 sebanyak 4,76%.

Kegiatan Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran siklus II pertemuan 1 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu bobot 3 sebanyak 28,57%, bobot 2 sebanyak 38,09% dan bobot 1 sebanyak 4,76%.

2. Siklus II Pertemuan 2

Kegiatan Guru

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan guru selama proses pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu bobot 3 sebanyak 85,71%, bobot 2 sebanyak 9,52% dan bobot 1 sebanyak 0%.

Kegiatan Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran siklus II pertemuan 2 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu bobot 3 sebanyak 57,14%, bobot 2 sebanyak 28,57% dan bobot 1 sebanyak 0%.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh pada siklus II, secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* lebih baik dibandingkan pembelajaran pada siklus I. Terjadi peningkatan yang lebih, baik dari siswa maupun guru. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan aktivitas guru dalam penerapan aplikasi *Quizizz* yang mencapai kategori baik (B) serta hasil tes siklus II menunjukkan bahwa siswa memperoleh peningkatan terhadap hasil pembelajaran IPS. Hasil belajar siswa pada siklus II terdapat 27 dari 33 siswa mencapai nilai tuntas dengan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 81,81% (baik). Berdasarkan data tersebut maka hasil belajar siswa telah meningkat dan penelitian tindakan kelas ini tidak dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya dengan alasan penelitian sudah mencapai target yang telah ditentukan.

PEMBAHASAN

Aktivitas Guru

Pengamatan aktivitas guru saat berlangsungnya proses penelitian menggunakan lembar observasi yang terdiri atas 7 indikator yang akan dimulai berdasarkan rubric penilaian. Indikator yang digunakan dalam lembar observasi aktivitas guru dirancang berdasarkan sintak model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz*. Hal ini sejalan dengan penelitian Apriyani (2022), bahwa Penerapan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* termasuk kategori baik dan efektif. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase setiap pertemuannya baik pada aktivitas guru maupun aktivitas siswa. Berbeda dengan penelitian Lusiana (2023), menggunakan 2 kelas sebagai sampel penelitian dan menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* untuk peningkatan hasil belajar berpengaruh kuat dan dari data kelas eksperimen sebesar 0,70 atau 70% dengan kategori tinggi dan pada kelas kontrol peningkatannya sebesar 0,31 atau 31% dengan kategori sedang.

Hasil yang diperoleh pada siklus I pertemuan 1 57,14% (Cukup) dan pada pertemuan 2 mencapai 71,42% (Baik). Hasil tersebut menunjukkan bahwa 14,28% jumlah peningkatan antara pertemuan 1 dan 2. Hal ini disebabkan karena dua indikator dengan kategori kurang pada pertemuan 1 meningkat menjadi kategori cukup pada pertemuan 2 dan satu indikator lainnya dengan kategori cukup pada pertemuan 1 meningkat menjadi kategori baik di pertemuan 2.

Data aktivitas guru yang diperoleh pada siklus I direfleksi sehingga menjadi bahan perbaikan. Tujuh indikator yang belum mencapai kategori baik akan dimaksimalkan pada pelaksanaan penelitian siklus berikutnya. Data aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 memperoleh 76,19% (baik) dan mengalami peningkatan pada pertemuan 2 sejumlah 19.04% sehingga mencapai 95,23% (baik). Dari tujuh indikator tersisa satu yang tidak mencapai kategori baik yang disebabkan oleh kurangnya bimbingan guru kepada siswa dalam melaksanakan kegiatan inkuiri terkait topik yang diajarkan.

Secara keseluruhan perolehan data aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II pada akhir siklus I memperoleh 71,42%. Dengan kategori baik meningkat pada akhir siklus II 76,19% dengan kategori baik. Terdapat 4,77% jumlah peningkatannya.

1. Aktivitas Siswa

Pelaksanaan pengamatan aktivitas siswa berlangsung pada waktu yang sama dengan pengamatan aktivitas guru. Lembar observasi aktivitas siswa memiliki 7 indikatoryang selaras dengan indikator pada pengamatan aktivitas guru. Jumlah siswa sebagai subjek penelitian yaitu 33 orang.

Perolehan data hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 mencapai 47,61% dan pertemuan 2 mencapai 61,90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan persentase sebesar 14,29%. Pada siklus ini belum ada indikator penilaian yang menunjukkan kategori baik. Hal ini terjadi karena siswa masih kurang fokus saat menerima penjelasan guru serta kurang berpartisipasi dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus II, hal ini terjadi karena hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Hal ini dibuktikan dengan data perolehan aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 1 yaitu 71,42% dan pertemuan 2 memperoleh 85,71%. Jumlah persentase peningkatannya 14,29%. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan antara siklus I dan II, siklus I masih berada pada kategori baik dan siklus II mencapai kategori baik.

2. Hasil belajar siswa

Peningkatan hasil belajar merupakan hal utama dalam penelitian ini. Data perolehan hasil belajar siswa berdasarkan hasil evaluasi yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Hasil belajar siklus I yaitu terdapat 14 dari 33 siswa yang mencapai nilai diatas KKM dengan persentase ketuntasan 42,42%. Sedangkan pada tes evaluasi siklus II terdapat 27 siswa yang mencapai nilai KKM dengan persentase ketuntasan 81,81%. Kriteria pengukuran pada penelitian ini menggunakan 3 kategori yaitu: baik (3), cukup (2) dan kurang (1).

PENUTUP

1. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* pada siswa kelas VI SDN 198 Cinennung dapat dilihat dari hasil persentase aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 57,14% dan pertemuan 2 mencapai 71,42%. Sedangkan persentase aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 76,19% dan pertemuan 2 mencapai 95,23%. Guru mampu mengelola kegiatan pembelajaran dengan baik, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* anatar siklus I dan siklus II mengalami peningkatan.
2. Aktivitas siswa kelas VI SDN 198 Cinennung dalam mengikuti proses pembelajaran IPS yang menerapkan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* pada siklus I pertemuan 1 memperoleh 47,61% dan pertemuan 2 mencapai 61,90%. Sedangkan persentase aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 1 memperoleh 71,42% dan ptemuan 2 mencapai 85,71%. Hasil aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat dilihat pada hasil pengamatan selama berlangsungnya proses pembelajaran dengan menggunakan lembar

observasi. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* antara siklus I dan siklus II mengalami peningkatan.

3. Hasil belajar IPS siswa kelas VI SDN 198 Cinennung dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* pada siklus 1 terdapat 14 dari 33 siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 62,12 dengan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 42,42% (kurang), sedangkan hasil belajar siswa pada siklus II terdapat 27 dari 33 siswa mencapai nilai tuntas dengan nilai rata-rata 77,87 dengan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 81,81% (baik). Berdasarkan data tersebut maka terbukti bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar yang ditandai dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2020. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Timur: Bumi Aksara.
- Efrina, G. 2023. Upaya peningkatan hasil belajar IPS melalui aplikasi quizizz. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(4), 10.
- Fajri, Z. 2019. Model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan prestasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 3.
- Juhri, S. 2020. Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX pada pembelajaran IPS. *The Journal of Science and Biology Education*, 5(2), 371–380.
- Medianto, R. 2023. Pengaruh penggunaan media aplikasi quizizz pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 189 Jakarta. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Prilliza, M. D., Lestari, N., Merta, I. W., & Artayasa, I. P. 2020. Efektivitas penerapan model discovery learning terhadap hasil belajar IPS. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(2), 130.