



PENINGKATAN KETERLIBATAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NURUL JADID MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ

Muhibbul Iqrom^{1*)}, Puji Rahayu²⁾, Moh.Syadidul Itqon³⁾

^{1,2,3} Universitas Nurul Jadid, Indonesia

*Corresponding author

Email: muhibbuliqrom419@gmail.com

ABSTRACT

This classroom action research aims to improve the engagement and learning outcomes of eighth-grade students of Nurul Jadid Junior High School through the application of the Discovery Learning learning model assisted by Quizizz media. The background of this research is the low level of active student participation and less than optimal understanding of concepts in learning. The research method used is classroom action research (CAR) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the research are eighth-grade students of Nurul Jadid Junior High School in the 2025/2026 academic year. Data were collected through observations of student engagement, learning outcome tests, and student response questionnaires to learning. The results of the study showed an increase in student engagement from cycle I to cycle II, indicated by increased activeness in asking, answering, discussing, and solving problems through Quizizz. In addition, student learning outcomes also experienced a significant increase, both in terms of average grades and the number of students who achieved learning mastery. Thus, it can be concluded that the application of the Discovery Learning model assisted by Quizizz media is effective in improving the engagement and learning outcomes of eighth-grade students of Nurul Jadid Junior High School.

Keywords : Discovery Learning, Quizizz, student engagement, learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Nurul Jadid melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media Quizizz. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya partisipasi aktif siswa serta kurang optimalnya pemahaman konsep dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Nurul Jadid tahun pelajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui observasi keterlibatan siswa, tes hasil belajar, serta angket respon siswa terhadap pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dari siklus I ke siklus II, ditunjukkan dengan meningkatnya keaktifan dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, dan menyelesaikan soal melalui Quizizz. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, baik dari segi rata-rata nilai maupun jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media Quizizz efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Nurul Jadid.

Kata Kunci : Discovery Learning, hasil belajar, keterlibatan siswa, Quizizz.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Sardiman, 2018). Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Sani, 2019). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta hasil belajar yang diperoleh belum maksimal. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional, di mana guru lebih banyak berperan sebagai pemberi informasi sementara siswa hanya menjadi penerima (Arends, 2012). Hal ini berdampak pada kurangnya motivasi, keterlibatan, serta pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran (Hosnan, 2016). Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang inovatif dan berbasis pada aktivitas siswa (Sundayana, 2018).

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan salah satu pendekatan yang menekankan pada penemuan konsep secara mandiri oleh siswa (Bruner, 1961). Melalui tahapan stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pembuktian, hingga generalisasi, siswa diarahkan untuk aktif menemukan pengetahuan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna, menantang, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa (Hosnan, 2016). Untuk mendukung penerapan model *Discovery Learning*, pemanfaatan teknologi pembelajaran seperti media digital sangat diperlukan (Munir, 2017). Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Quizizz*, yaitu aplikasi berbasis permainan edukatif yang memungkinkan siswa belajar melalui kuis interaktif secara daring (Zainuddin & Keumala, 2018). *Quizizz* memiliki keunggulan berupa tampilan yang menarik, sistem penilaian otomatis, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui elemen gamifikasi (Yuliana & Wibowo, 2021). Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa perlu melakukan penelitian tindakan kelas (Kemmis & McTaggart, 1988) dengan judul “Peningkatan Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Jadid melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Quizizz*”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru mata pelajaran (Arikunto, 2019). PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas melalui tindakan yang dirancang secara sistematis (Mulyasa, 2013). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif (mixed methods), di mana data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan keterlibatan siswa selama pembelajaran, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa (Creswell, 2014).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Nurul Jadid pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII. Penelitian direncanakan berlangsung selama dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan, dan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 1988). Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Nurul Jadid yang berjumlah 25 siswa. Objek penelitian adalah keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Quizizz* pada mata pelajaran Matematika.

Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart (1988) yang terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) *Perencanaan (Planning)*, yaitu menyusun RPP dengan model *Discovery Learning* berbantuan media *Quizizz*, menyiapkan instrumen observasi keterlibatan siswa, serta menyiapkan soal evaluasi hasil belajar; (2) *Pelaksanaan Tindakan (Acting)*, yaitu guru melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah dirancang, di mana siswa diarahkan untuk menemukan konsep melalui aktivitas penemuan dengan bantuan kuis interaktif menggunakan *Quizizz*; (3) *Observasi (Observing)*, yaitu pengamatan terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran serta pencatatan data hasil belajar pada akhir setiap siklus; dan (4) *Refleksi (Reflecting)*, yaitu peneliti dan guru bersama-sama menganalisis hasil observasi dan tes untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dengan langkah-langkah sebagai berikut: analisis keterlibatan siswa (kualitatif) dilakukan dengan mengkaji hasil observasi untuk mengetahui peningkatan tingkat keterlibatan siswa dari siklus I ke siklus II, sedangkan analisis hasil belajar siswa (kuantitatif) dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata tiap siklus (Sugiyono, 2019).

1. Analisis Hasil Belajar (Kuantitatif) Menghitung nilai rata-rata hasil belajar siswa setiap siklus. Menentukan persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus:

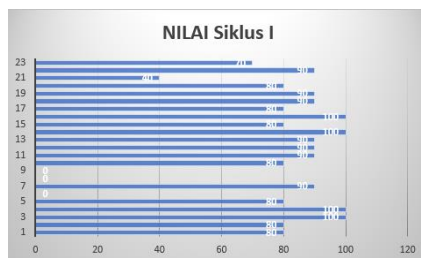
$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$
2. Peningkatan dianggap berhasil jika $\geq 85\%$ siswa mencapai KKM yang ditetapkan (misalnya 75).

Penelitian ini dianggap berhasil apabila memenuhi kriteria berikut: Keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat pada setiap siklus (minimal kategori baik). Rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari siklus ke siklus, dan minimal 85% siswa mencapai KKM.

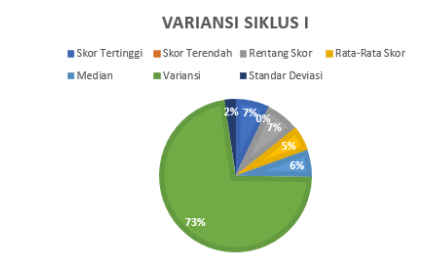
HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMP Nurul Jadid dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan penerapan model Discovery Learning berbantuan media Quizizz. Tujuan utama dari tindakan ini adalah meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta hasil belajar setelah kegiatan belajar dengan media interaktif. Berikut hasil observasi keterlibatan siswa.



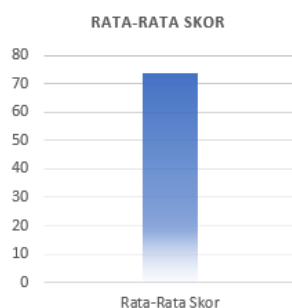
Gambar 1. Hasil Nilai Siklus I



Gambar 2. Hasil Variansi Siklus I

Selama pelaksanaan tindakan pada Siklus I, siswa menunjukkan antusiasme yang cukup baik terhadap penggunaan media Quizizz. Sebagian besar siswa aktif menjawab pertanyaan melalui aplikasi, berdiskusi dengan teman kelompok, serta

berpartisipasi dalam kegiatan menemukan konsep melalui tahapan Discovery Learning. Tabel 1. Hasil Observasi Siswa Namun, masih ditemukan beberapa siswa yang kurang fokus saat kuis berlangsung dan belum optimal dalam mengemukakan pendapat. Berdasarkan grafik “Nilai Siklus I”, diperoleh hasil sebagai berikut: a) Nilai siswa bervariasi antara 30 sampai 100; b) Sebagian besar siswa memperoleh nilai 80–100, menunjukkan bahwa mayoritas telah mencapai KKM (75). Hanya beberapa siswa (sekitar 3–4 orang) yang mendapat nilai di bawah KKM; c) Secara umum, nilai rata-rata kelas pada Siklus I tergolong baik, namun pemerataan hasil belajar antar siswa masih perlu ditingkatkan.



Gambar 3 Hasil Nilai rata-rata Siklus 1

Berdasarkan diagram *lingkaran analisis statistik*, diperoleh data berikut: Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sudah menunjukkan peningkatan, meskipun masih ada ketimpangan antara siswa dengan kemampuan tinggi dan rendah. Variansi yang cukup besar (73%) menandakan bahwa perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya agar pencapaian siswa lebih merata.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa 1

Komponen	Persentase	Interpretasi
Skor Tinggi	7%	Siswa dengan nilai maksimal menunjukkan capaian optimal pembelajaran.
Skor Terendah	7%	Masih terdapat sebagian kecil siswa dengan capaian rendah.
Rentang Skor	9%	Menunjukkan perbedaan kemampuan antar siswa.
Rata-Rata Skor	5%	Nilai rata-rata menunjukkan kategori baik.

Median	6%	Sebagian besar siswa berada di sekitar nilai tengah (stabil).
Variansi	73%	Variasi hasil belajar cukup tinggi, artinya kemampuan siswa masih beragam.
Standart Deviasi	2%	Penyimpangan nilai antar siswa tergolong kecil, hasil relatif stabil.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sudah menunjukkan peningkatan, meskipun masih ada ketimpangan antara siswa dengan kemampuan tinggi dan rendah. Variansi yang cukup besar (73%) menandakan bahwa perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya agar pencapaian siswa lebih merata.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data, ditemukan beberapa hal penting: *Keterlibatan* siswa sudah meningkat dibanding pembelajaran konvensional, tetapi masih ada beberapa siswa yang pasif. *Hasil belajar* sebagian besar sudah mencapai KKM, namun masih ada sekitar 15–20% siswa yang belum tuntas. *Media Quizizz* terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa, tetapi diperlukan penguatan pada tahap penemuan konsep agar siswa benar-benar memahami materi, bukan sekadar menjawab cepat. Oleh karena itu, perbaikan pada Siklus II difokuskan pada: Peningkatan pengelolaan waktu saat penggunaan *Quizizz*. Penekanan pada diskusi kelompok dalam tahapan “menemukan” konsep. Memberikan motivasi dan bimbingan khusus bagi siswa yang belum tuntas.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus pertama, dapat disimpulkan bahwa penerapan Discovery Learning berbantuan media *Quizizz* mulai menunjukkan pengaruh positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori *Bruner* yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih bermakna apabila siswa menemukan sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaktif. Penggunaan *Quizizz* membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan partisipatif. Aktivitas siswa meningkat, rasa ingin tahu bertambah, serta keterlibatan dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Namun, variasi nilai yang masih tinggi menunjukkan bahwa pemahaman siswa belum merata. Diperlukan tindakan lanjutan pada Siklus II untuk memaksimalkan pemerataan hasil belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa yang masih pasif.

Siklus II

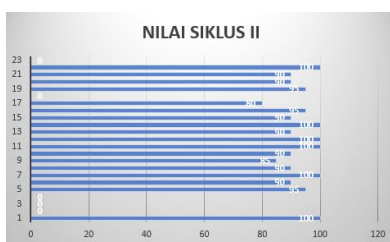
Berdasarkan diagram lingkaran “*Variansi Siklus II*”, diperoleh data bahwa: 1) Nilai variansi memiliki persentase terbesar yaitu 80%, menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa masih cukup beragam, namun sebagian besar siswa menunjukkan konsistensi hasil yang tinggi. 2) Skor tertinggi, skor terendah, rentang skor, rata-rata skor, median, dan standar deviasi memiliki persentase yang kecil (masing-masing 2–4%).

Hal ini menandakan bahwa meskipun ada sedikit variasi antar siswa, nilai mereka cenderung mendekati rata-rata. Variasi hasil belajar pada Siklus II sudah lebih stabil dibandingkan siklus sebelumnya. Penyebaran data yang semakin kecil menandakan peningkatan homogenitas hasil belajar siswa.



Gambar 4. Hasil Belajar Siswa 2

Belajar yang lebih merata, menandakan peningkatan pemahaman konsep secara kolektif. Dengan demikian, penggunaan Discovery Learning dan media Quizizz terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa. Dari diagram batang “*Nilai Siklus II*”, terlihat bahwa: a) Sebagian besar siswa memperoleh nilai antara 90–100, b)) Tidak ada siswa yang mendapat nilai di bawah 80, c) Beberapa siswa bahkan mencapai nilai sempurna (100). Rata-rata nilai siswa meningkat secara signifikan dibandingkan siklus sebelumnya.



Gambar 5. Hasi Nilai Siklus II

Berdasarkan kedua diagram tersebut, dapat disimpulkan bahwa: a) Kinerja siswa mengalami peningkatan signifikan pada Siklus II, b) Peningkatan ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata serta menurunnya variasi antar siswa, c) Dominasi nilai tinggi menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan pada Siklus II berjalan efektif, baik dalam meningkatkan pemahaman konsep maupun konsentrasi belajar siswa, d) Variansi yang besar namun stabil (80%) menandakan adanya peningkatan hasil belajar yang merata, dengan sebagian besar siswa mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dengan demikian, Siklus II dapat dikatakan berhasil, karena menunjukkan perbaikan hasil belajar, pemerataan nilai, dan peningkatan efektivitas pembelajaran

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media Quizizz berhasil meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Nurul Jadid. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, seperti bertanya, berdiskusi, dan menjawab soal melalui Quizizz. Hasil belajar juga mengalami peningkatan signifikan dari Siklus I ke Siklus II, ditandai dengan naiknya nilai rata-rata dan seluruh siswa mencapai KKM. Variansi nilai menunjukkan hasil

Belajar yang lebih merata, menandakan peningkatan pemahaman konsep secara kolektif. Dengan demikian, penggunaan Discovery Learning dan media Quizizz terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa.

REFERENSI

- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Arikunto, S. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21–32.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

- Hosnan. (2016). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Mulyasa, E. (2013). *Praktik penelitian tindakan kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2018). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Yuliana, D., & Wibowo, E. (2021). Penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 2(3), 145–153.
- Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2018). The use of gamified e-quizzes in blended learning: Students' views on Quizizz as an online assessment tool. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 13(7), 240–256.