

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY*
LEARNING BERBANTUAN MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN
SOSIOLOGI DI SMA NEGERI 1 PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang*



DISUSUN OLEH:

**MAISYAROH
20058022**

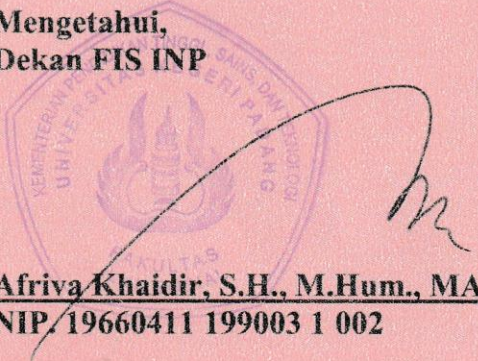
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
DEPARTEMAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *QUIZZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS
XI PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA NEGERI 1 PARIAMAN**

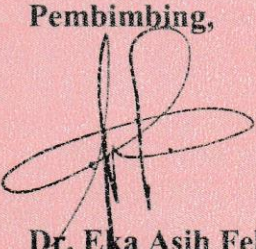
Nama : Maisyaroh
NIM / TM : 20058022/ 2020
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Mengetahui,
Dekan FIS INP


Afriva Khaidir, S.H., M.Hum., MAPA., Ph.D
NIP. 19660411 199003 1 002

Padang, 02 Juni 2025

Disetujui Oleh,
Pembimbing,


Dr. Eka Asih Febriani, S.Pd., M.Pd
NIP. 198302282010122006

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Senin, 02 Juni 2025

**“PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI
PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA NEGERI 1 PARIAMAN”**

Nama : Maisyaroh
BP / NIM : 2020/ 20058022
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

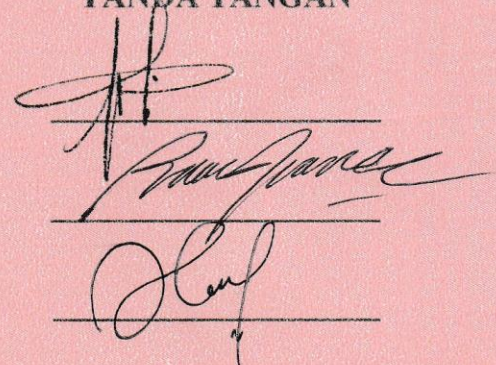
Padang, 02 Juni 2025

TIM PENGUJI

NAMA

TANDA TANGAN

- | | | | |
|---|---------|---|------------------------------------|
| 1 | Ketua | : | Dr. Eka Asih Febriani, S.Pd., M.Pd |
| 2 | Anggota | : | Dr. Reno Fernandes, S.Pd., M.Pd |
| 3 | Anggota | : | Nurlizawati S.Pd., M.Pd |



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

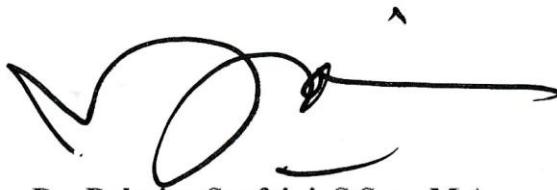
Nama : Maisyaroh
NIM/TM : 20058022/2020
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul **“PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA NEGERI 1 PARIAMAN”** adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 02 Juni 2025

Mengetahui,
Kepala Departemen,



Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., M.A
NIP. 198305182009122004

Saya yang menyatakan



Maisvaroh
NIM. 20058022

ABSTRAK

Maisyaroh. 20058022. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 1 Pariaman. Skripsi. Program Studi Pendidikan Sosiologi, Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang. 2025.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran sosiologi. Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar adalah kurangnya variasi penggunaan model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran pada kelas XI di SMA Negeri 1 Pariaman. Tujuan penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pariaman. Penelitian ini dianalisis menggunakan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI yang mempelajari mata pelajaran sosiologi tahun ajaran 2024/2025. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana kelas XI. F. 7 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI. F. 8 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa 19 butir soal pilihan ganda dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan perhitungan uji *Independent sample t-test* dengan alat bantu *software SPSS 27 for windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari perolehan rata-rata *post-test* hasil belajar sosiologi kelas eksperimen adalah 88,30 dan rata-rata *post-test* kelas kontrol sebesar 75,48. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis menunjukkan nilai *Sig (2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$ dengan nilai beda 12.81532, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 1 Pariaman.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Hasil Belajar, *Quizizz*, Pembelajaran Sosiologi

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Pariaman".

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar pendidikan strata satu (S1) program Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini, namun penulis menyadari penulisan skripsi ini masihlah belum sempurna dan masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran guna untuk perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa/i dan bermanfaat untuk pengembangan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Padang, April 2025

Penulis

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam penyusunan skripsi ini dibutuhkan bimbingan, dukungan, dan kerja sama dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada

1. Ibu Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., M.A selaku Kepala Departemen Sosiologi Universitas Negeri Padang
2. Ibu Dr. Eka Asih Febriani, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memotivasi, memberi arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dosen penguji, Bapak Dr. Reno Fernandes, S.Pd., M.Pd dan Ibu Nurlizawati, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan saran dan arahan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Mohammad Isa Gautama, S.Pd., M.Si selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama perkuliahan. Terima kasih juga kepada Bapak dan Ibu dosen serta tenaga kependidikan Departemen Sosiologi Fakultas ilmu Sosial yang membantu penulis selama masa perkuliahan.
5. Kepala sekolah, wakil kepala sekolah, dan semua guru serta staf tata usaha SMA Negeri 1 Pariaman yang telah membantu penulis selama penelitian berlangsung. Terima kasih juga kepada Ibu Lily Wahyuni, S.Pd selaku guru pamong selama PLK serta siswa kelas XI, terutama kelas XI.F.7 dan XI.F.8 yang telah mau berpartisipasi dalam penyelesaian skripsi ini

6. Kepada kedua orang tua penulis, Mama tersayang Rusmidawati dan Ayahanda Dedi Hermawan yang selalu mendukung dan mengusahakan yang terbaik untuk penulis. Semoga ayah dan mama selalu diberikan kesehatan, kebahagiaan dunia akhirat, dan selalu dalam lindungan Allah SWT.
7. Kepada adik penulis, Muknis Hermawan yang mendukung penulis dalam penulisan skripsi ini. Semoga kesuksesan selalu menyertaimu adikku.
8. Terima kasih kepada sahabat penulis, Nurul Alfida, Afdina Yuliarsih, dan Fatia Niami Rahmah yang telah menemani penulis dari SMA hingga sekarang yang selalu ada mendoakan dan mendukung penulis saat susah maupun senang. Semoga persahabatan kita tetap berlanjut sampai nanti.
9. Kepada Bunga Permata Sari, Kurnia Novera, Nur Anna Sahada, Marta Venny, serta teman-teman sosiologi angkatan 2020 dan teman-teman KKN Kp. Baru yang telah memberikan semangat dan doa kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini, semoga teman-teman sukses selalu.
10. *Last but not least*, teruntuk diriku, Maisyaroh yang alhamdulillah telah berhasil sampai ditahap ini. Terima kasih sudah berani melawan rasa takut, malas, dan selalu berusaha untuk menyelesaikan skripsi ini dikala berbagai tantangan yang menghadang. Terima kasih sudah berusaha untuk semangat dan semoga selalu diberikan kesehatan dan kemudahan dalam melanjutkan perjuangan kita selanjutnya, semoga Allah selalu meridhoi setiap langkah kita, aamiin.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
KATA PENGANTAR.....	II
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	III
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR TABEL	VII
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR LAMPIRAN	IX
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Model <i>Discovery Learning</i>	10
B. Media Pembelajaran.....	13
C. Media <i>Quizizz</i>	16
D. Hasil Belajar.....	21
E. Teori Konstruktivisme.....	27
F. Penelitian Relevan.....	29
G. Kerangka Konseptual	32
H. Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
C. Populasi dan Sampel	35
D. Variabel dan Data	36

E. Prosedur Penelitian.....	37
F. Teknik Pengumpulan Data	41
G. Uji Instrumen Penelitian	44
H. Teknik Analisa Data	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Profil Sekolah.....	51
B. Hasil Penelitian	55
C. Pembahasan.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil UAS Sosiologi Siswa Kelas XI Tahun Ajaran 2024/2025 Di SMA Negeri 1 Pariaman.....	2
Tabel 2. Rancangan Penelitian.....	34
Tabel 3. Distribusi Populasi Peserta Didik Kelas XI. F SMA Negeri 1 Pariaman.....	35
Tabel 4. Sampel Penelitian.....	36
Tabel 5. Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Model Discovery Learning Berbantuan Media Quizizz.....	38
Tabel 6. Kisi-Kisi Soal Pre-test Dan Post-test.....	42
Tabel 7. Uji Validitas	45
Tabel 8. Uji Realibilitas.....	46
Tabel 9. Uji Tingkat Kesukaran Soal	48
Tabel 10. Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal.....	49
Tabel 11. Uji Daya Beda Butir Soal	49
Tabel 12. Rombel Kelas SMA Negeri 1 Pariaman.....	51
Tabel 13. Jumlah pendidik dan Karyawan SMA Negeri 1 Pariaman	52
Tabel 14. Sarana dan Prasarana di SMA Negeri 1 Pariaman.....	52
Tabel 15. Perlengkapan PBM.....	53
Tabel 16. Data Pre-test Siswa	62
Tabel 17. Post-test Siswa.....	63
Tabel 18. Uji Normalitas	64
Tabel 19. Uji Homogenitas.....	64
Tabel 20. Uji Hipotesis Sampel t-test.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Halaman Awal Quizizz	17
Gambar 2. Tampilan “Buat” Pada Quizizz	18
Gambar 3. Tampilan Menu Presentasi	18
Gambar 4. Tampilan Menu Kuis	19
Gambar 5. Tampilan Pilihan Menu Kuis.....	19
Gambar 6. Kerangka Berpikir	32
Gambar 7. Variabel Penelitian.....	37
Gambar 8. Profil SMA Negeri 1 Pariaman	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	80
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Sumatera Barat	81
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	82
Lampiran 4 Tabulasi Uji Coba Instrument Penelitian.....	83
Lampiran 5 Uji Coba Instrument Dengan SPSS 27	84
Lampiran 6 Lembar Validasi Instrumen.....	87
Lampiran 7 Modul Ajar Kelas Eksperimen	89
Lampiran 8 Bentuk Media Quizizz	115
Lampiran 9 Modul Ajar Kelas Kontrol	116
Lampiran 10 Kisi-Kisi Soal Pre-test dan Post-Test.....	122
Lampiran 11 Soal Pre-test dan Post-Test	126
Lampiran 12 Lembar Jawaban Pre-Test dan Post-Test siswa	135
Lampiran 13 Rekap Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	138
Lampiran 14 Tabulasi Nilai Pre-Test Siswa XI.F.7 (Eksperimen)	139
Lampiran 15 Tabulasi Nilai Post-Test Kelas XI.F.7 (Eksperimen).....	140
Lampiran 16 Tabulasi Nilai Pre-Test Kelas Kontrol (XI.F.8)	141
Lampiran 17 Tabulasi Post-test kelas XI.F.8 (Kelas Kontrol)	142
Lampiran 18 Analisis data dengan SPSS 27	143
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian.....	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan perubahan yang ada pada diri peserta didik baik tingkah laku ataupun lainnya yang muncul akibat dari adanya proses pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif dan juga psikomotor (Haryadi & Kansaa, 2021). Abdurrahman dalam Ahmad (2020) menyebutkan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya, (Nabillah & Abadi, 2019).

Peserta didik dapat dikatakan berhasil dalam proses belajarnya apabila ia mampu mengembangkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Bloom dalam Mahmudi et al., (2022) membagi hasil belajar dalam tiga aspek, yaitu: ranah kognitif, meliputi aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan kemampuan berpikir, ranah afektif, meliputi aspek yang menekankan pada perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri, dan ranah psikomotor, meliputi aspek keterampilan motorik, yang berkaitan dengan keterampilan jasmani.

Hasil belajar yang didapatkan oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan eksternal, (Nabillah & Abadi, 2019). Faktor internal yang terdiri atas; faktor fisiologis, adalah faktor-faktor yang mempengaruhi dengan kondisi fisik individu dan faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat

mempengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat. Faktor eksternal, terdiri atas; lingkungan sosial, seperti lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga dan Lingkungan non sosial, seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental (perangkat belajar), dan faktor materi pelajaran.

Observasi awal yang dilakukan saat melakukan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) periode Juli-Desember 2023/2024, terdapat beberapa temuan masalah terkait proses pembelajaran sosiologi di kelas XI yaitu rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penilaian akhir semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di kelas XI SMAN 1 Pariaman, peserta didik belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Peserta didik dapat dikatakan tuntas apabila mencapai KKTP dengan nilai 75.

Tabel 1. Hasil UAS Sosiologi Siswa Kelas XI Tahun Ajaran 2024/2025 Di SMA Negeri 1 Pariaman

No	Kelas	Rata-rata	Jumlah siswa	Tidak mencapai KKTP		Mencapai KKTP	
				Siswa	%	Siswa	%
1	XI. F. 7	66,56	36	26	72,22%	10	27,78%
2	XI. F. 8	68,29	35	23	65,71%	12	34,29%
3	XI. F. 9	70,61	36	21	58,33%	15	41,67%
jumlah			107	70		37	

Sumber: Guru Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA N 1 Pariaman Tahun Pelajaran 2024/2025

Tabel di atas menunjukkan rata-rata nilai siswa setiap kelas belum mencapai KKTP yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran sosiologi yaitu 75. Pada kelas XI. F. 7 dengan jumlah siswa 36 orang, hanya 10 orang siswa yang mencapai KKTP dan 26 orang siswa belum mencapai KKTP. Kelas XI.F.8 dari 35 siswa hanya 12 orang siswa yang tuntas, dan 23 orang siswa belum mencapai KKTP. Kelas XI. F.

9 dengan jumlah siswa 36 orang, hanya 15 orang yang mencapai ketuntasan dan 21 orang siswa lainnya belum mencapai KKTP. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas XI pada penilaian akhir semester ganjil tahun 2024/2025 di SMA Negeri 1 Pariaman tidak mencapai KKTP.

Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru melakukan pembelajaran menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru menggunakan buku teks sebagai media pembelajaran utama. Setelah selesai menerangkan siswa diminta untuk mencatat materi tersebut ke dalam catatan masing-masing, dilanjutkan dengan pemberian latihan terkait materi yang sudah dijelaskan. Latihan tersebut dikumpulkan saat pembelajaran sosiologi selesai. Saat proses pembelajaran berlangsung, sebagian siswa sibuk dengan kegiatannya, seperti ada yang tidur, memainkan ponsel, berbicara dengan teman, mengerjakan tugas mata pelajaran lain, dan sebagainya. Ketika guru menjelaskan materi, siswa terlihat bosan sehingga tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Dari latihan yang dikumpulkan hanya sebagian siswa memiliki jawaban yang berbeda, selebihnya jawaban mereka sama karena mencontek jawaban dari temannya.

Hasil wawancara dengan guru sosiologi menyebutkan bahwa guru menggunakan metode ceramah pada pembelajaran karena lebih mudah untuk dilaksanakan. Dalam menerangkan materi guru hanya butuh penguasaan materi yang baik untuk menjelaskan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang hanya berbasis buku teks dilakukan karena guru kurang mahir dalam penggunaan teknologi sehingga penggunaan media menjadi terbatas. Wawancara informal dengan beberapa orang siswa, didapatkan bahwa dalam proses

pembelajaran guru sering menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran selain buku teks. Setelah guru selesai menjelaskan siswa diminta untuk mencatat kembali materi tersebut. Mereka menyebutkan bahwa pembelajaran kurang menarik sehingga mereka merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang monoton diduga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang tepat, salah satu model yang bisa diterapkan adalah model *discovery learning*. Model *discovery learning* merupakan model yang meminta siswa secara aktif dalam melakukan penemuan pemahaman atau konsep yang mereka temukan secara mandiri, (Khasinah, 2021).

Menurut Nur Khofiyah et al., (2019) keunggulan model *discovery learning* yaitu ketertarikan siswa serta pembentukan konsep abstrak menjadi bermakna dicapai melalui pengalaman langsung yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran, pembelajaran lebih realistis dan berarti karena dilatarbelakangi oleh interaksi langsung siswa dengan contoh-contoh nyata, melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Dengan demikian, model *discovery* ini bisa dijadikan alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dimana siswa diminta untuk terlibat secara langsung untuk mencari tahu tentang materi yang dipelajarinya. Selain penerapan model *discovery learning*, diperlukan juga media pembelajaran yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran, dalam hal ini peneliti menggunakan media *quizizz*.

Media *quizizz* diharapkan dapat membantu siswa lebih memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan model *discovery learning*. Penerapan model *discovery learning* dan media *quizizz* dapat menjadi pilihan yang efektif dalam pembelajaran sosiologi, dalam hal ini guru dapat menerapkan media *quizizz* dengan menampilkan gambar atau video yang relevan dengan materi pembelajaran, serta diakhir pembelajaran bisa menggunakan *quiz* interaktif untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.

Tsabitah et al., (2025) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Mtsn 4 Kota Surabaya”. Implementasi model *discovery learning* yang didukung oleh media *quizizz* dalam pengajaran matematika kelas VII-E MTsN 4 Kota Surabaya terbukti efektif dalam mendorong hasil belajar siswa-siswi. Kenaikan ini mampu ditinjau dari kenaikan presentase ketuntasan belajar pada tiap siklus yang dilalui. Kurniawati et al., (2024) dalam penelitiannya yang berjudul ”Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan *Quizizz* Kelas II Siswa Sekolah Dasar”. Penerapan model *discovery learning* berbantuan *Quizizz* secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 04 Kota Bengkulu. Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat dipahami bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* berpengaruh signifikan terhadap hasil

belajar siswa. Untuk itulah peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *quizizz* ini, adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah, dalam penerapan media *quizizz*, penelitian sebelumnya hanya menggunakan fitur kuis dalam *quizizz* sedangkan pada penelitian ini, peneliti tidak hanya menggunakan fitur kuis dalam web *quizizz*, namun juga menerapkan fitur presentasi dalam web *quizizz* tersebut yang diimplementasikan pada tahap pemberian stimulus dengan memberikan gambar dan video dalam slide presentasi *quizizz* tersebut. Adapun judul penelitian ini adalah "pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 1 Pariaman".

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik masih rendah dan belum mencapai KKTP yang ditetapkan yaitu 75
2. Model pembelajaran yang digunakan belum bervariasi, cenderung menggunakan model *expository learning*
3. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran masih kurang
4. Siswa cenderung cepat bosan, mengantuk, tidak aktif dalam pelajaran, dan bermain *handphone* saat belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas dan agar peneliti lebih terarah dalam melaksanakan penelitian ini. Maka batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *discovery learning*
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah media *quizizz*
3. Hasil belajar yang dilihat yaitu hasil kognitif peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *quizizz*
4. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pariaman tahun pelajaran 2024/2025 pada semester genap (Januari 2025)
5. Materi yang dibahas adalah konflik sosial

D. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 1 Pariaman?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 1 Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pengetahuan khususnya pada proses pembelajaran sosiologi siswa dengan penerapan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz*

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Menjadi pertimbangan bagi guru untuk menerapkan model *discovery learning* dan media *quizizz* dalam pembelajaran sosiologi

b. Bagi Siswa

Sebagai pengalaman belajar bagi siswa dalam penerapan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz*

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain sehingga bisa dikembangkan dan ditindaklanjuti dengan metode atau jenis penelitian yang berbeda.

G. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model pembelajaran yang memfokuskan peserta didik untuk turut berpartisipasi aktif selama proses mengembangkan cara belajar aktif dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat menganalisis hingga menemukan penyelesaian terhadap

permasalahan yang dihadapi yang ada saat pembelajaran berlangsung, (Widari, 2023). Jerome Bruner dalam Alfity (2020) menyebutkan model pembelajaran *discovery learning* merupakan belajar penemuan yang sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik.

2. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai tempat presentasi gambar maupun video serta dapat membuat permainan kuis interaktif untuk menunjang pembelajaran, (Noor, 2020).
3. Hasil belajar merupakan tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap, dan penghargaan, (Supardi, 2016)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian eksperimen ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan pada masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen pada bulan Januari 2025. Pada kelas eksperimen dimulai dengan melakukan *pre-test*, dilanjutkan dengan penerapan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* dan diakhiri dengan pemberian *post-test*. Kelas kontrol hanya menggunakan model *ekspository learning* dengan metode ceramah dan tanya jawab. Pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* membuat siswa menjadi lebih aktif dan memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Penerapan media *quizizz* pada kelas eksperimen sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media *Quizizz* membuat suasana kelas menjadi lebih aktif dikarenakan terdapat gambar dan video terkait materi konflik sosial, sehingga siswa semangat untuk melakukan tanya-jawab pada tahapan stimulasi. Berbeda dengan kelas kontrol hanya menggunakan model *ekspository learning* tanpa menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran di kelas kontrol berlangsung cukup pasif, banyak siswa yang memilih diam saat dilakukan tanya-jawab terkait materi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat perbedaan yang cukup signifikan dari rata-rata tes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai *pre-test* 61,69 dan rata-rata nilai *post-test* 88,30. Sedangkan hasil penelitian yang diperoleh di kelas kontrol memiliki rata-rata *pre-test* 53,23 dan rata-rata nilai *post-test* 75,49.

Penerapan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran sosiologi. Hasil uji hipotesis menggunakan SPSS versi 27 melalui uji *Independent sample t-test*, dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $<0,05$ maka model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar. Adapun nilai *Sig (2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$ dengan nilai beda 12.81532. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima atau terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *quizizz*. Oleh karena itu, model *discovery learning* dan media *quizizz* bisa dijadikan alternatif dalam menentukan model dan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran, terutama pada pembelajaran sosiologi.

B. Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan yang didapatkan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, saat menggunakan media *quizizz* diharapkan untuk memastikan jaringan internet stabil agar bisa menggunakan *quizizz*. Saat melakukan penelitian, peneliti menghadapi kendala pada pertemuan ke-3 karena proyektor tidak bisa digunakan, sehingga untuk mengatasi tersebut peneliti mengirimkan link video *quizizz* ke siswa, sehingga media *quizizz* masih bisa digunakan walaupun tidak menggunakan proyektor. Selain itu dalam penerapan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* ini penting untuk mengalokasikan waktu dengan tepat agar tiap sintaknya terlaksana dengan baik.

2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan menggali lebih lanjut tentang model *discovery learning* ataupun media *quizizz*. Peneliti juga bisa menggali tentang variabel lain seperti motivasi dan keaktifan belajar siswa jika diterapkan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2020). *Pengaruh Penilaian Kelas dan Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS* (A. Rahman (ed.); 1st ed.). Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju (YPSIM) Banten.
- Al-Tabany, T. I. B. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual* (2nd ed.). Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Alfitry, S. (2020). *Model Discovery Learning Dan Pemberian Motivasi Dalam Pembelajaran*. Pekanbaru: Guepedia.
- Anwar, C. (2023). Merancang Pembelajaran Dengan Model Discovery Learning Perbantuan Eddpuzzle Dalam Optimalisasi Berpikir Kritis Siswa Sd. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 384–393. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.386>
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gede, P., Artawan, O., Kusmariyatni, N., & Sudana, D. N. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA*. 3(November), 454–460.
- Haryadi, R., & Kansaa, H. N. Al. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Hasanah, A. N., Hermawan, Y., & Widyaningrum, B. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 8(6), 76–86. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v4i2.5395>
- Hergenhahn, B. R., & Olson, M. H. (2014). *Theories Of Learning* (7th ed.). Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Khasinah, S. (2021). Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402. <https://doi.org/10.22373/jm.v11i3.5821>
- Kurniawati, I., Lusa, H., & Mabara, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Quizizz Kelas II Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 17(2), 157–162.
- Kurniawati, T., Siwi, M. K., Friyatmi, Cerya, E., Hayati, A. F., Sofya, R., Rahmi, E., & Oknaryana. (2020). *Model Pembelajaran* (1st ed.). Malang: CV IRDH.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (4th ed.). Jakarta: Kencana.

- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Latisma. (2012). *Behaviorisme atau Konstruktivisme??*
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusumua, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Marzukha, N., Idawati, & Rubianto. (2024). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al Abrar Kota Makassar. *Jurnal Riset Dan Evaluasi Pendidikan*, 1(4), 219–229.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Maulina, D., Mayandri, G. D., Haryadi, & Naryatmojo, D. L. (2022). Pengembangan Model Discovery Learning Dengan Model Group Investigation Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(2), 199. <https://doi.org/10.30651/lf.v6i2.8532>
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di MI AL Muqorrobiah. *Jurnal Waniamney: Journal of Islamic Education*, 2(1), 12–20.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1c), 659–663. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Nur Khofiyah, H., Santoso, A., & Akbar, S. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Benda Nyata terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i1.11857>
- Parwati, N. N., Suryawan, i P. P., & Apsari, R. A. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(1), 91–106. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i1.20>
- Sari, D. D., & Rini, T. P. W. (2020). Bimbingan Teknis Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Quizizz Bagi Guru Sekolah Dasar Pada Masa

- Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 213–217.
- Sartunut. (2022). *Discovery Learning Solusi Jitu Ketuntasan Belajar*. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective* (1st ed.). Celeban Timur: Pustaka Pelajar.
- Sinambela, L. P. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (1st ed.). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (15th ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi* (10th ed.). Penerbit Alfabeta.
- Supardi. (2016). *Penilaian Autentik pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor* (2nd ed.). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (P. Latifah (ed.); 1st ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Tsabitah, D., Putri, Z., & Yuliati, D. (2025). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Mtsn 4 Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 4(1), 11–20.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Widari, N. A. (2023). *Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 1–12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/yr8mp>
- Yusuf, M. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan* (5th ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.