



Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Media Quiz terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Maros

Ahmad¹, Apriadi², Harmansyah³, Munirah⁴, Nasir⁵, La Ode Reski Akuarte⁶

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar

tanjenk999jpt@gmail.com, apriadiad59@gmail.com, anchahf19@gmail.com,

munirah@unismuh.ac.id, nasir@unismuh.ac.id, rizkyakuarta@gmail.com

Jl. Sultan Alauddin. No. 259, Gn, Sari, Kec. Rappocini, 90221, Kota Makassar.

Abstract: *This research aims to improve student learning outcomes in Informatics subjects by using the Discovery Learning learning model in office application integration material in class*

X.10 UPT SMA Negeri 1 Maros. This research is classroom action research which has been carried out in 2 cycles. The subjects taken in this research were all students in class X.10 UPT SMA Negeri 1 Maros for the 2023/2024 academic year. The data collection technique in this research is (1). Observation, (2). Documentation, (3). Test. Based on the research results, it can be concluded that Discovery Learning is effectively used in Informatics material, this was shown in cycle I, the presentation of student learning completeness was 36.8%, and in the second cycle it increased to 82.4%. The activities of students and teachers are also based on the results of observations and the model used in research, namely Discovery Learning, which is at an effective level given to students.

Keywords: *Learning outcomes ; Discovery Learning*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Informatika dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi Integrasi Aplikasi office di kelas X.10 UPT SMA Negeri 1 Maros. penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Adapun subjek yang diambil pada penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas X.10 UPT SMA Negeri 1 Maros Tahun ajaran 2023/2024. Teeknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah (1). Observasi, (2). Dokumentasi, (3). Test. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* ini efektif digunakan pada materi Informatika, hal ini ditunjukkan pada siklus 1 presentasi ketuntasan belajar siswa adalah 36,8%, dan pada siklus kedua meningkat menjadi 82,4%. Pada aktivitas siswa dan guru berdasarkan juga hasil observasi juga terhadap model yang digunakan penelitian yaitu *Discovery Learning* berada pada tingkat yang efektif diberikan pada siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Discovery Learning

PENDAHULUAN

Perkembangan kebudayaan masyarakat semakin mengalami percepatan diberbagai aspek kehidupan manusia. Percepatan ini terutama karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Kemajuan IPTEK tersebut menuntut masyarakat agar mempersiapkan generasi baru yang mampu dan sanggup menghadapi tantangan baru yang tentunya hanya dapat dicapai melalui jalur pendidikan.

Indonesia sebagai negara berkembang yang sedang membangun, perlu mengupayakan

peningkatan hasil belajar dalam usaha mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi agar tujuan dan cita-cita bangsa dapat tercapai. Pendidikan adalah salah satu pilar dalam mewujudkan masa depan yang cemerlang. Hal ini karena pendidikan berorientasi ke masa depan dalam upaya persiapan peserta didik.

Guru dalam proses belajar mengajar merupakan sentra utama sebagai pendidikan formal, sedangkan siswa merupakan inti dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Interaksi yang dilakukan dalam proses belajar mengajar menghubungkan tujuan pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan evaluasi.

Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan permintaan kurikulum adalah pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif yang berbasis Discovery Learning yang berlangsung di kelas dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, aktivitas peserta didik, kreativitas peserta didik, terlebih dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Aspek yang diperhatikan dalam model pembelajaran Discovery Learning yakni, minat belajar peserta didik, perhatian peserta didik, dan partisipasi peserta didik dalam mengerjakan soal yang diberikan. Proses pembelajaran di kelas berlangsung dalam bentuk siklus.

Menuru Kamal (2021), pembelajaran berdiferensiasi adalah pembelajaran yang mengakomodasi kebutuhan setiap individu untuk memperoleh pengalaman belajar dan penguasaan terhadap konsep yang dipelajari. Sementara Menurut Kristiani, dkk (2021), pembelajaran berdiferensiasi adalah proses belajar mengajar dimana siswa dapat mempelajari materi pelajaran sesuai dengan kemampuan, apa yang disukai dan kebutuhannya masing-masing sehingga mereka tidak frustrasi dan merasa gagal dalam pengalaman belajarnya.

Menurut Herwena (2021), pembelajaran berdiferensiasi adalah usaha untuk menyesuaikan proses pembelajaran di kelas guna memenuhi kebutuhan belajar setiap individu. Sedangkan menurut Marlina (2019), pembelajaran berdiferensiasi adalah penyesuaian terhadap minat, preferensi belajar, kesiapan siswa agar tercapai peningkatan hasil belajar. Pada pembelajaran beriferensiasi guru harus menggunakan berbagai metode saat mempelajari suatu pelajaran.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Pembelajaran Komputer dan Penggunaan Media Quizizz

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mempengaruhi proses belajar sehingga dapat berlangsung dengan baik. Pembelajaran tidak hanya melalui penyampaian yang diajarkan oleh pengajar tetapi pembelajaran bisa dilakukan dengan metode dan media lainnya meliputi kejadian dari bahan cetak, gambar, film, slide, maupun kombinasi dari semua bahan tersebut (Suyanto, 2005).

Pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran menggunakan media komputer untuk menerangkan atau mempresentasikan materi belajar, memantau perkembangan belajar atau memilih bahan pembelajaran tambahan yang sesuai dengan kebutuhan siswa secara individual. Salah satu yang menjadi perbedaan antara kurikulum merdeka dengan kurikulum 2013 adalah adanya mata pelajaran informatika yang menjadi materi pilihan di jenjang pendidikan. Mata pelajaran informatika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di UPT SMA Negeri 1 Maros.

Mata pelajaran informatika adalah mata pelajaran yang berfokus pada pengembangan sistem berbasis komputer dengan segala kemampuan pemrograman kecerdasan buatan dan jaringan komputer. Pada mata pelajaran informatika siswa mempelajari ilmu dan teknik yang membahas tentang pengelolaan data atau masalah transformasi dengan memanfaatkan teknologi komputer.

Saat ini perkembangan di bidang pendidikan sangat pesat dimana semua macam- macam pekerjaan yang dilakukan oleh manusia digantikan dengan otomisasi komputer. Sistem komputer ini menggantikan pekerjaan manusia dan terdapat efisiensi waktu pekerjaan dalam memproduksi produk yang tidak terdapat pada manusia, sehingga disinilah peran para informatika yang membuat system yang dapat menghubungkan antara industri dan masyarakat.

Manfaat Pembelajaran Berbasis Komputer Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dikelas. Menurut Purba (2019:5) "Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan

membuatnya dikelas latihan interaktif dan menyenangkan”. Sejalan dengan itu menurut Amomchewin (2018:87) memaparkan bahwa “Quizizz adalah alat atau media pembelajaran dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik.

Quizizz merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer dengan dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, smartphone, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut. Sedangkan menurut Suo Yan Mei (2018) “Quizizz adalah salah satu alat evaluasi berbasis e-learning yang sangat cocok dipakai untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru untuk mengambil tindakan kepada siswa”. Apakah perlu di remedy atukah perlu pengayaan agar bisa melanjutkan ke kompetensi selanjutnya.

Manfaat Quizizz dalam Kegiatan Pembelajaran Sebagai sebuah media pembelajaran digital, Quizizz memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- a. Pembelajaran yang Interaktif: Quizizz membuat pembelajaran lebih menarik dengan kuis interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif.
- b. Fleksibilitas: Guru dapat membuat kuis sesuai dengan materi pelajaran mereka, sehingga dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan tingkatan.
- c. Evaluasi Pembelajaran: Quizizz memberikan informasi instan tentang kemajuan siswa, membantu guru menilai pemahaman mereka.
- d. Meningkatkan Keterampilan Memecahkan Masalah: Kuis dapat dirancang untuk menguji pemahaman konsep dan mendorong siswa untuk memecahkan masalah.
- e. Pemanfaatan Teknologi: Melalui Quizizz, pendidik dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan proses belajar-mengajar.
- f. Sistem Poin dan Peringkat: Quizizz menyediakan sistem poin dan peringkat yang dapat memotivasi siswa untuk berkompetisi dan belajar lebih baik.
- g. Kuis yang Dapat Disesuaikan: Guru dapat menyesuaikan kuis dengan berbagai jenis pertanyaan, termasuk pilihan ganda, pertanyaan pendek, dan sebagainya.
- h. Pembelajaran Mandiri: Siswa dapat mengakses kuis secara mandiri, memungkinkan pembelajaran di luar kelas.
- i. Waktu yang Efisien: Quizizz memungkinkan evaluasi yang cepat dan efisien, menghemat waktu guru dalam memberikan umpan balik.
- j. Fleksibilitas Waktu dan Tempat: Siswa dapat mengakses kuis kapan saja dan di mana saja

sesuai dengan kebutuhan mereka.

Dari pengertian yang telah dijabarkan tersebut dapat disimpulkan bahwa Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan secara mandiri pemahaman yang harus dicapai dengan bimbingan dan pengawasan pendidik. Selain itu model pembelajaran Discovery Learning ini dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam menyimak suatu materi. Terlebih itu selalu dalam pengawasan pendidik. Terlebih itu selalu dalam pengawasan pendidik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan kepada siswa kelas X.10 UPT SMA Negeri 1 Maros dengan jumlah siswa 36 orang periode 2023/2024. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sekaligus paraktek langsung yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan dan efektifitas penggunaan komputer dalam pembelajaran informatika untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang meliputi observasi, perencanaan, tindakan dan refleksi secara berulang. Agar siswa mampu mengaplikasikan praktik pembelajaran komputer secara tepat dalam rangka mendampingi pembelajaran materi informatika. Menurut (Arkianto, 2013) “PTK bermaksud memperbaiki situasi pembelajaran di kelas, yang merupakan inti dari kegiatan Pendidikan.” Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: tahap perencanaan Tindakan (plan), tahap pelaksanaan (action), tahap pengamatan (observation) dan tahap perenungan (reflection). Sedangkan tehnik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran Discovery Learning yang telah dilaksanakan di kelas X.10 UPT SMA Negeri 1 Maros. Pada siklus I, secara garis besar kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran

Discovery Learning sudah dilaksanakan dengan baik, walaupun peran guru masih cukup dominan untuk memberikan penjelasan dan arahan, karena model tersebut masih dirasakan baru oleh siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, adapun yang dianalisis adalah hasil tes akhir siklus I dan tes akhir siklus II. Hasil.

1. Teknik Penilaian Hasil Belajar.

Pada siklus 1 dilaksanakan test hasil belajar yang berbentuk pilihan ganda menggunakan media Quizz. Adapun analisis deskriptif skor perolehan peserta didik sebelum diterapkan pembelajaran.

Tabel 1 Tabel Ketuntasan Siklus 1

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	%Ketuntasan	Keterangan
80-100	12	36,8%	Tuntas
<80	24	61,2%	Belum Tuntas
Jumlah	36	100%	

Kemudian, melihat dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan dengan model pembelajaran Discovery Learning diperoleh ketuntasan belajar mencapai 36,8 % atau ada 12 siswa dari 36 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 hanya sebesar 36,8 % lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80%. Hal ini disebabkan karena siswa masih belum terbiasa dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan model pembelajaran Discovery Learning.

Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah seperti yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Tabel Ketuntasan Siklus II

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	%Ketuntasan	Keterangan
80-100	31	82,4%	Tuntas
<80	5	17,6%	Belum Tuntas
Jumlah	36	100%	

Dari tabel dan diatas ketuntasan belajar mencapai 82,4 % atau ada 31 siswa dari 36 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan model pembelajaran Discovery Learning.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung di UPT SMA Negeri 1 Maros dengan menerapkan model pembelajaran Discovery Learning memberikan sedikit perubahan pada peserta didik bagi yang mengikuti pembelajaran di kelas antara lain:

1. Peserta didik termotivasi untuk belajar.
2. Peserta didik dominan aktif dalam proses pembelajaran.

Diawal pertemuan terdapat kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu masih adanya peserta didik yang tidak percaya diri untuk menjawab pertanyaan, bertanya, serta ada peserta didik yang hanya sibuk bercerita dengan teman sebangkunya, dan mengantuk pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tapi pada saat pertemuan kedua peserta didik mulai aktif dalam proses pembelajaran, lebih aktif bertanya dan menyampaikan pendapatnya.

KESIMPULAN

Mata pelajaran informatika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di UPT SMA Negeri 1 Maros. Mata pelajaran ini yang berfokus pada pengembangan sistem berbasis komputer dengan segala kemampuan pemrograman kecerdasan buatan dan jaringan komputer. Pada mata pelajaran informatika siswa mempelajari ilmu dan teknik yang membahas tentang pengolahan data atau masalah transformasi dengan memanfaatkan teknologi komputer.

Pembelajaran informatika penting di era digital saat ini karena membantu dan mempermudah siswa dalam mencari informasi melalui dasar komputer terlebih dahulu. Sehingga siswa di era digital dapat menggunakan computer sebagaimana mestinya. Serta didalam media pembelajaran Quizizz yang diterapkan kepada siswa meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa dapat bermain kuis, game, diskusi, dan survey.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe index card match terhadap aktivitas dan hasil belajar matematika peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1047-1054.
- Fitriya, Istiqbalul. 2022. *Mapel Informatika Menjadi Materi Pilihan di Kurikulum Merdeka, Apa Saja yang Dipelajari?* Babad: Edukasiana.
<https://auliararablog.wordpress.com/2019/05/06/media-kahot-pengertian-kelemahan-dan-kelebihan/>
- Kamal, S. (2021). *Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Barabai* oleh. Julak: Jurnal Pembelajaran dan Pendidik. 1(1), 89-100.
- Marlina, M., Efrina, E., & Kusumastuti, G. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berdiferensiasi sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial pada Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusif. Laporan Akhir Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi, UNP, 4–79.
- Suyanto, M. (2005). *Pengantar teknologi informasi untuk bisnis*. Penerbit Andi.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. JDP Vol 12 No. 1.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.