

PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI MTSN 4 KOTA SURABAYA

*Daffania Tsabitah Zuhra Putri¹, Sutini², Dian Yulianti³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

*Email korespondensi: daffaniatzp@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to analyze the effects of using the discovery learning model with the use of Quizizz media on the academic performance of seventh graders at MTsN 4 in Surabaya City. The methodology used for this study is known as Classroom Action Research (PTK). The research involved 32 students from Surabaya City's seventh grade E MTsN 4 class. Two cycles were used to conduct the research. The four phases of a cycle are preparation (preparation), execution (act), oversight (observation), and analysis (analysis). After collecting data using the learning results test technique, we compared the results using a table that categorized the percentage of learning completeness and then evaluated the data based on students' learning outcomes. Learning outcomes significantly improve with each cycle, according to the research. A score of 21.875% in the extremely bad category, 53.125% in cycle I, and 84.375% in cycle II are all indicative of this improvement compared to pre-cycle activity. Students in seventh grade at MTsN 4 in Surabaya City can benefit from using Quizizz media to supplement the discovery learning methodology.

Keywords: discovery learning, PTK, Quizizz

Abstrak

Studi ini bertujuan mengungkapkan perubahan signifikan dalam prestasi belajar siswa-siswi kelas VII-E MTsN 4 Kota Surabaya dengan mengimplementasikan model pengajaran *discovery learning* yang didukung oleh media *Quizizz*. Menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), subjek penelitian mencakup 32 siswa-siswi kelas VII-E yang mengikuti dua siklus penelitian. Masing-masing siklus mencakup empat tahap, yakni perencanaan (*plan*), implementasi (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis dengan menghitung presentase ketuntasan belajar siswa-siswi, yang selanjutnya dibandingkan dengan kategori hasil belajar. Hasil penelitian mengindikasikan adanya kenaikan yang nyata dalam tiap siklus. Pada pra-siklus, skor yang didapat sebesar 21,875% (kategori sangat kurang), siklus I menggapai 53,125% (kategori sangat kurang), dan pada siklus II, skor naik menjadi 84,375% (kategori baik). Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya implementasi model *discovery learning* dengan dibantu *Quizizz* berhasil mendorong hasil belajar siswa-siswi kelas VII-E MTsN 4 Kota Surabaya.

Kata kunci: *discovery learning, PTK, Quizizz*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai fungsi yang amat esensial dalam mendukung pembangunan suatu negara, sebab hanya melalui pendidikan yang berkualitaslah sebuah bangsa dapat menghasilkan sumber daya manusia yang tidak hanya solid, melainkan pula

berdaya saing di tingkat global. Dalam hal ini, UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional merumuskan pendidikan sebagai "sebuah usaha terstruktur dan sadar guna mewujudkan suasana pengajaran yang membuat para siswanya mengembangkan dirinya sendiri dengan keaktifan, mencakup dimensi spiritual, pengendalian diri, pembentukan karakter, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan individu, bangsa, dan negara." (Firmansyah & Haris, 2024). Dengan demikian, untuk dapat bersaing di era global, suatu bangsa harus secara kontinu menjalankan inovasi dan kenaikan kualitas sumber daya manusianya. Namun, kenyataannya, kualitas sumber daya manusia di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan indeks pengembangan sumber daya manusia, Indonesia tercatat berada di bawah negara-negara ASEAN lainnya, seperti Vietnam, Singapura, Brunei, Filipina, Thailand, dan Malaysia yang baru saja pulih dari krisisnya (Anas, 2022).

Dalam konteks ketertinggalan kualitas sumber daya manusia, Indonesia masih menghadapi tantangan besar untuk mendorong mutu pendidikan, khususnya dalam hal pencapaian hasil belajar siswa (Kemendikbud, 2020). Berbagai langkah telah diambil untuk mengatasi masalah ini, tidak hanya melalui pemilihan kurikulum yang tepat, tetapi juga dengan pengembangan strategi, metode, model, dan bahan ajar yang diaplikasikan dalam proses pengajaran (Lamatenggo, 2020). Dalam hal ini, peran guru menjadi sangat krusial dalam kenaikan kualitas pengajaran. Guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan berbagai elemen, seperti strategi, metode, model, dan bahan ajar, agar dapat mewujudkan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Hal ini memungkinkan siswa-siswi untuk lebih mudah menyerap materi yang diajarkan dan menjadikannya lebih menyenangkan (Murtadlo, 2017). Namun, pada kenyataannya, pemakaian strategi, metode, model, dan bahan ajar yang tepat oleh guru masih belum sepenuhnya maksimal sesuai dengan ekspektasi yang diharapkan.

Dalam era digital yang terus berkembang pesat, teknologi informasi diharapkan dapat memberi kontribusi positif yang signifikan, khususnya dalam sektor pendidikan. Sebagai negara yang terus beradaptasi dengan perubahan zaman, Indonesia diharapkan mampu memanfaatkan potensi teknologi informasi secara maksimal untuk kemajuan pendidikan (Dzuuljalali & Jasri, 2023). Kemajuan ini membuka peluang bagi dunia pendidikan untuk memanfaatkan teknologi sebagai media yang efektif dan efisien dalam mendukung proses pengajaran (Mulyati & Efendi, 2020). Beragam fasilitas berbasis teknologi informasi kini tersedia untuk memperkaya pengalaman belajar, mulai dari aplikasi-aplikasi yang menarik, baik yang berbayar maupun gratis, yang dapat diaplikasikan oleh siswa-siswi dalam proses belajar mengajar. Selain memberi kemudahan dan mendorong minat siswa-siswi, aplikasi-aplikasi ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Matematika merupakan mata pelajaran yang diharuskan untuk dipelajari oleh siswa-siswi dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Kamarullah, 2017). Hal ini bertujuan agar siswa-siswi mampu berpikir dengan cara yang sistematis, analitis, logis, dan kritis. Namun, kenyataannya, mata pelajaran ini sering kali dipandang dengan sebelah mata oleh sebagian besar siswa-siswi. Bahkan, banyak dari mereka yang menganggap matematika sebagai momok yang menakutkan dalam perjalanan akademik mereka. Kesan sulit yang melekat pada matematika, ditambah dengan metode pengajaran yang cenderung monoton, membuat banyak siswa-siswi merasa tidak tertarik untuk mendalaminya. Oleh sebab itu, sangat penting untuk menemukan pendekatan pengajaran yang dapat merubah persepsi negatif tersebut.

Hasil pengamatan yang diimplementasikan di MTsN 4 Kota Surabaya terhadap pengajaran matematika kelas VII mengindikasikan bahwasanya meskipun guru telah menerapkan kurikulum merdeka dalam kegiatan belajar mengajar, model yang diaplikasikan masih belum optimal dan cenderung monoton. Pengajaran masih terpusat pada guru, sehingga siswa-siswi menjadi pasif dalam proses belajar. Mereka cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan mengandalkan buku pegangan siswa, tanpa terlibat aktif dalam diskusi atau pemecahan masalah. Hal ini mengakibatkan kurangnya partisipasi siswa-siswi, sehingga mereka merasa malas untuk berpikir kritis dan cenderung hanya mengikuti instruksi tanpa pemahaman yang mendalam. Ketika diberikan soal yang sedikit berbeda dari contoh yang diajarkan, mereka merasa kebingungan dan kesulitan mencari solusi alternatif. Akibatnya, hasil belajar mereka dalam matematika menjadi sangat rendah.

Masalah dalam proses pengajaran yang telah dipaparkan sebelumnya perlu segera diselesaikan agar tercapai pengajaran yang lebih efektif dan optimal, yang pada akhirnya akan menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik. Dalam hal ini, keahlian dan kompetensi guru menjadi faktor penentu. Selain itu, pemilihan model dan media pengajaran yang sesuai juga mempunyai pengaruh besar terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Suatu model yang dapat diterapkan untuk menggapai tujuan ini adalah *discovery learning*. Model ini menekankan pada penemuan konsep oleh siswa-siswi secara mandiri, yang dapat memperdalam pemahaman mereka serta mengasah kemampuan berpikir kritis (Khoiriyah & Usriyah, 2024). *Discovery learning* berfokus pada penemuan konsep-konsep baru yang diimplementasikan oleh siswa-siswi secara mandiri melalui proses yang bersifat intuitif, yang menjadikannya pengalaman pengajaran yang lebih bermakna. Tahapan dalam model ini meliputi stimulasi, pernyataan permasalahan, pengumpulan data, pemrosesan data, verifikasi, dan generalisasi (Pernendes & Asmara, 2020). Dengan menerapkan pendekatan ini, siswa-siswi akan terdorong untuk mengembangkan potensi intelektual mereka, menemukan keteraturan

dan hubungan antar konsep yang sedang dipelajari, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan lebih menarik untuk dipelajari.

Pengajaran matematika yang cenderung membosankan dapat diubah menjadi lebih menarik melalui implementasi model *discovery learning* yang didukung oleh media berbasis teknologi informasi, seperti *Quizizz*. Dengan menerapkan *Quizizz*, siswa-siswi tidak hanya dimotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam pengajaran, tetapi juga diberi kesempatan untuk menjawab kuis-kuis yang dirancang secara kreatif dan interaktif (Pakudu, 2024). Melalui media ini, siswa-siswi dapat berkolaborasi dengan sesama teman sekelas. Pemanfaatan teknologi ini, yang dapat diakses melalui perangkat telepon seluler, memberi dampak positif dalam mendorong minat siswa terhadap pengajaran. Selain itu, fitur-fitur yang ada dalam *Quizizz* memungkinkan guru untuk dengan mudah memberi tugas serta menjalankan penilaian.

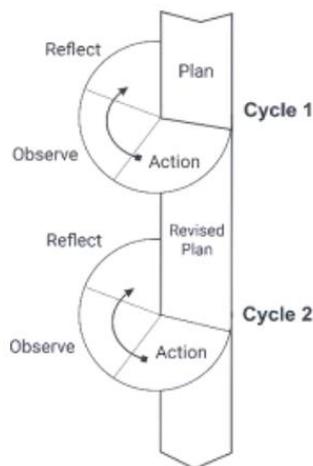
Berdasarkan temuan-temuan dari penelitian sebelumnya, implementasi model ini yang didukung oleh media berbasis teknologi informasi telah terbukti efektif dalam mendorong hasil belajar siswa-siswi. Alfiah (2020) mengungkapkan bahwasanya pemakaian media interaktif secara signifikan dapat mendorong motivasi dan pencapaian akademik siswa. Selain itu, Hidayati (2021) mengindikasikan bahwasanya siswa dengan *discovery learning* mempunyai pemahaman yang lebih mendalam dan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menerapkan metode pengajaran konvensional.

Dengan merujuk pada hasil-hasil tersebut, peneliti berencana untuk melanjutkan studi ini dengan judul “Penerapan Model *Discovery learning* Berbantuan Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika MTsN 4 Kota Surabaya”.

METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dijalankan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian mencakup 32 siswa-siswi kelas VII-E di MTsN 4 Kota Surabaya, yang mencakup 14 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Materi yang diajarkan berkaitan dengan data dan diagram. Dalam studi ini, model *discovery learning* yang didukung oleh media *Quizizz* berfungsi sebagai variabel bebas, sementara hasil belajar siswa-siswi kelas VII-E menjadi variabel terikat. Studi ini mengikuti model penelitian tindakan kelas Kemmis & McTaggart yang mencakup empat tahapan, yakni perencanaan (*plan*), implementasi (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Proses studi ini bersifat siklik, di mana siklus akan dihentikan bila sudah menggapai hasil yang diinginkan, namun akan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan perbaikan tindakan pengajaran apabila hasil yang dicapai belum memenuhi kriteria yang telah diputuskan. Peneliti akan melalui tiga tahapan siklus: pra-siklus, siklus I, dan siklus II, dengan tiap siklus melibatkan empat tahap kegiatan yang diimplementasikan.

Langkah pertama adalah perencanaan yang mencakup penyusunan modul ajar, bahan ajar, serta media *Quizizz*. Tahap berikutnya adalah implementasi, di mana pengajaran dijalankan dengan menerapkan model *discovery learning* yang didukung oleh media *Quizizz*. Pada tahap ketiga, pengamatan diimplementasikan untuk memantau implementasi model *discovery learning* dengan dibantu media *Quizizz* dalam proses pengajaran, dengan tujuan untuk mengidentifikasi keefektifan metode yang diaplikasikan. Tahap terakhir adalah refleksi yang bertujuan untuk mengevaluasi kekurangan dan kelebihan dalam implementasi pengajaran. Studi ini mencakup dua siklus, yakni tiap siklus diimplementasikan penilaian terhadap media *Quizizz* untuk mengevaluasi kenaikan hasil belajar siswa-siswi kelas VII-E MTsN 4 Kota Surabaya. Proses siklik ini mengikuti model penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Kemmis & McTaggart yang mampu ditinjau pada gambar berikut.



Gambar 1. PTK Model Kemmis & McTaggart

Untuk mengukur sejauh mana implementasi model *discovery learning* yang didukung media *Quizizz* dapat mendorong hasil belajar siswa-siswi kelas VII-E MTsN 4 Kota Surabaya, data yang didapat setelah tindakan pengajaran akan dianalisis menerapkan pendekatan deskriptif kuantitatif. Analisis ini akan difokuskan pada perhitungan nilai rerata serta presentase ketuntasan hasil belajar siswa-siswi. Presentase ketuntasan belajar ini akan dihitung dengan menerapkan rumus:

$$\%KT = \frac{\sum TP}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

%KT : %Ketuntasan

$\sum TP$: Jumlah tuntas perorangan

n : Jumlah siswa-siswi

Tabel 1. Klasifikasi Hasil Presentase Ketuntasan Belajar

| Tingkat Penguasaan | Klasifikasi |
|--------------------|---------------|
| 86% - 100% | Sangat Baik |
| 76% - 85% | Baik |
| 60% - 75% | Cukup |
| 55% - 59% | Kurang |
| ≤ 54% | Sangat Kurang |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini mempunyai sejumlah tahapan, tahapan pertama yakni menjalankan pengamatan atau pengamatan untuk melihat kondisi awal siswa-siswi dan melihat masalah-masalah yang ada di dalam kelas. Adapun pada tahap pengamatan, peneliti memberi tes berjumlah 10 soal pilihan ganda pada materi macam-macam data sebagai materi prasyarat. Berikut rekapitulasi nilai hasil belajar tahap pra-siklus siswa-siswi kelas VII-E MTsN 4 Kota Surabaya tertera pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Pra-siklus

| Kriteria | Hasil |
|-------------------------|---------|
| Nilai Rerata | 53,125 |
| Nilai Tinggi | 90 |
| Nilai Terendah | 30 |
| Tuntas | 7 |
| Tidak Tuntas | 25 |
| Presentase Ketuntasan | 21,75% |
| Presentase Tidak Tuntas | 78,125% |

Berdasarkan data yang tersaji pada tabel 2 mengindikasikan bahwasanya nilai rerata hasil belajar dan presentase ketuntasan siswa-siswi kelas VII-E MTsN 4 Kota Surabaya tergolong rendah/sangat kurang. Dari total 32 siswa-siswi yang berada di dalam kelas hanya 7 orang (21,875%) yang mampu menggapai ketuntasan pada nilai hasil belajar sedangkan 25 orang lainnya (78,125%) tidak mampu menggapai ketuntasan pada nilai hasil belajar. Selain itu, nilai rerata pada tahap pra-siklus yakni 53,125.

Setelah menjalankan pra-siklus maka dilanjutkan dengan siklus I. Pada tahap ini diberikan perlakuan berupa pemakaian model *discovery learning* dengan dibantu media *Quizizz*. Pada tahap ini, peneliti memberi tes pada aplikasi *Quizizz* berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal pada materi penyajian data. Adapun nilai hasil belajar siswa-siswi kelas VII-E MTsN 4 Kota Surabaya tertera pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siklus I

| Kriteria | Hasil |
|-------------------------|---------|
| Nilai Rerata | 70,3125 |
| Nilai Tinggi | 100 |
| Nilai Terendah | 40 |
| Tuntas | 17 |
| Tidak Tuntas | 15 |
| Presentase Ketuntasan | 53,125% |
| Presentase Tidak Tuntas | 46,875% |

Mengacu Tabel 3, dapat diamati bahwasanya terdapat kenaikan yang signifikan pada nilai rerata hasil belajar serta presentase ketuntasan dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Maknanya, model *discovery learning* yang didukung oleh media *Quizizz* berhasil mendorong hasil belajar siswa-siswi secara substansial. Dari 32 siswa-siswi terdapat 17 (53,125%) orang yang menggapai nilai ketuntasan sedangkan 15 orang (46,875%) lainnya belum menggapai nilai ketuntasan. Meskipun presentase ketuntasan pada tahap pra-siklus ke tahap siklus I mengalami kenaikan sebesar 31,25% tetapi bila merujuk pada kriteria hasil presentase ketuntasan belajar pada tabel 1 masih tergolong sangat kurang sehingga peneliti melanjutkan pada siklus II. Adapun nilai hasil belajar siswa-siswi pada tahap siklus II tertera pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siklus II

| Kriteria | Hasil |
|-------------------------|--------------|
| Nilai Rerata | 81,5625 |
| Nilai Tinggi | 100 |
| Nilai Rendah | 50 |
| Tuntas | 27 |
| Tidak Tuntas | 5 |
| Presentase Ketuntasan | 84,325% |
| Presentase Tidak Tuntas | 15,625% |

Berdasarkan Tabel 4, dapat disimpulkan bahwasanya terdapat kenaikan yang signifikan pada nilai rerata hasil belajar dan presentase ketuntasan dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Maknanya, model *discovery learning* oleh media *Quizizz* memberi dampak positif terhadap perkembangan hasil belajar siswa-siswi. Dari 32 siswa-siswi terdapat 27 (84,375%) orang yang menggapai nilai ketuntasan dan hanya 5 orang (15,625%) saja yang belum menggapai nilai ketuntasan. Nilai rerata pada siklus II juga sangat mengalami kenaikan yang sangat signifikan yakni menggapai 81,5625. Hasil presentase ketuntasan yang didapat yakni 84,375% bila merujuk pada kriteria hasil presentase ketuntasan belajar pada tabel 1 maka pada siklus II ini tergolong kriteria baik.

Pada tahap pra-siklus, hasil pengajaran siswa-siswi mengindikasi nilai rerata sebesar 53,125, yang masih jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran matematika untuk kelas VII di MTsN 4 Kota Surabaya, yang seharusnya menggapai 70. Nilai yang rendah ini disebabkan oleh belum diterapkannya model-model pengajaran yang dapat mendorong fokus dan partisipasi aktif siswa-siswi. Pada tahap ini, peneliti masih menerapkan metode konvensional berupa ceramah, yang menyebabkan banyak siswa-siswi tidak memperhatikan materi yang disampaikan. Dari 32 siswa-siswi, hanya 5 orang yang berhasil menggapai ketuntasan. Kondisi ini mendorong peneliti untuk merancang perbaikan dalam proses pengajaran, agar siswa-siswi dapat lebih mengerti materi dan menggapai ketuntasan yang diharapkan. Oleh sebab itu, diharapkan dapat

mendorong hasil belajar siswa-siswi kelas VII-E MTsN 4 Kota Surabaya, khususnya pada materi data dan diagram.

Pada siklus I mulai diterapkannya model *discovery learning* dengan dengan dibantu media *Quizizz*. Pada siklus ini, rerata nilai hasil belajar siswa-siswi mengalami kenaikan yakni menjadi 70,3125. Meskipun mengalami kenaikan, namun masih banyak siswa-siswi yang belum menggapai nilai ketuntasan. Dari 32 siswa-siswi masih terdapat 15 orang yang belum tuntas. Hal tersebut disebabkan oleh sejumlah faktor, diantaranya siswa-siswi masih beradaptasi dengan model yang diaplikasikan yakni model *discovery learning*. sebab selama pengajaran berlangsung siswa-siswi belum pernah merasakan pemakaian variasi-variasi model pengajaran. Mereka hanya menerima materi dengan metode ceramah dengan pemberian tugas setelah diterangkan materi. Dengan diterapkannya model *discovery learning* ini, siswa-siswi beradaptasi dengan pengajaran secara berkelompok. Selain itu faktor lainnya yakni siswa-siswi baru pertama kali menerapkan aplikasi *Quizizz*. Mereka masih bingung dan belum terbiasa menjawab soal dengan waktu yang telah ditentukan untuk menjawab per nomor soal yang diberikan. Meskipun nilai rerata hasil belajar meningkat, namun presentase ketuntasan siswa-siswi kelas VII-E MTsN 4 Kota Surabaya masih sangat kurang. Kekurangan atau kelemahan yang ada pada siklus I diperbaiki dan mencari solusi yang tepat agar pada implementasi siklus II didapat hasil yang lebih maksimal.

Pada tahap siklus II, proses pengajaran dijalankan kembali dengan penekanan pada perbaikan kesalahan-kesalahan yang ditemukan pada siklus I. Pendekatan pengajaran juga diperkuat dengan menghubungkannya langsung dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa-siswi lebih mudah mengerti materi yang disampaikan. Selain itu, peneliti memberi arahan dan motivasi yang bertujuan untuk membangkitkan semangat siswa-siswi dalam mengikuti pengajaran. Soal-soal yang diberikan pun disusun secara berjenjang, dari yang mudah hingga yang lebih menantang. Implementasi model *discovery learning* yang didukung oleh media *Quizizz* pada siklus II telah mengakomodasi perbaikan dari siklus sebelumnya, terbukti efektif dalam mendorong rerata nilai hasil belajar siswa-siswi. Rerata nilai hasil belajar siswa naik menjadi 81,5625. Dari 32 siswa-siswi terdapat 27 orang yang mengalami ketuntasan sedangkan 5 orang lainnya belum menggapai ketuntasan. Presentase ketuntasan yakni 84,375% yang berada di kategori baik.

Hasil yang didapat mengindikasikan bahwasanya perbaikan atas kesalahan implementasi model *discovery learning* dengan dibantu media *Quizizz* yang diimplementasikan pada siklus I memberi dampak yang signifikan pada siklus II. Terlihat jelas bahwasanya rerata nilai hasil belajar dan presentase ketuntasan siswa-siswi mengalami kenaikan yang substansial pada tiap siklusnya. tiap tahapan dalam model

discovery learning, yakni stimulasi, pernyataan permasalahan, penghimpunan data, pemrosesan data, verifikasi, dan generalisasi masing-masing berkontribusi pada perubahan positif dalam perilaku siswa-siswi selama pengajaran. Hal ini mengarah pada kenaikan yang signifikan dalam prestasi belajar mereka. Temuan ini selaras dengan studi yang diimplementasikan oleh Hidayati (2021) dan Alfiyah (2020), yang mengungkapkan bahwasanya implementasi model *discovery learning* yang dipadukan dengan media interaktif secara signifikan mampu mendorong motivasi dan hasil belajar siswa-siswi, lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.

KESIMPULAN

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. Pada tahap pra-siklus, presentase ketuntasan yang didapat hanya menggapai 21,875%, yang mencakup dalam kategori sangat kurang. Pada siklus I, meskipun terjadi kenaikan menjadi 53,125%, angka tersebut masih berada dalam kategori sangat kurang. Namun, pada siklus II, presentase ketuntasan naik signifikan menjadi 84,375% yang sudah masuk dalam kategori baik, mengindikasikan adanya progres yang jelas dalam pencapaian hasil belajar siswa-siswi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyah, N., Sumarni, S., & Rahman, A. (2020). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 123-130. Doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14256>
- Anas. (2020). Sumber Daya Manusia Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Promis*, 3(2), 1-21. Doi: <https://doi.org/10.58410/promis.v3i2.566>
- Annisa, A., Anwar, M., & Borahima. (2023). Penerapan Model *Discovery Learning* (DL) dengan dibantu Media *Quizizz* untuk Hasil Belajar Siswa-siswi. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pengajaran*, 5(3), 985-992. Doi: <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.833>
- Dzuuljalali, A., Jasri, M., & Jusniar. (2023). Keefektifan Model *Discovery Learning* Dengan dibantu Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa-siswi Kelas XI MIPA 3 SMA KARTIKA XX-1 Makassar (Studi Pada Materi Laju Reaksi). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia*, 4(3), 84 – 92. Doi: <https://doi.org/10.35580/chemedu.v4i3.47805>
- Ekadiani, F., Anwar, M., & Sarce. (2023). Peningkatan Model *Discovery Learning* Dengan dibantu Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa-siswi. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pengajaran*, 5(3), 913-922.
- Firmansyah., Haris, A., & Harding. (2024). Peningkatan Model *Discovery Learning* Dengan dibantu Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA

- Siswa-siswi SMP. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Belajar*, 6(2), 1237-12308. Doi: <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v6i2.1202>
- Hidayati, N. (2021). Efektivitas Model *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(3), 45-52. Doi: <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v1i1.1369>
- Kamarullah. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizimi*, 1(1), 21 – 32. Doi: <http://dx.doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>
- Khoiriyah, S., Muallimin., & Usriyah, L. (2024). Model *Discovery Learning* Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Pengajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *JPGMI*, 10(1), 33 – 44.
- Lamatenggo, N. (2020). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Penulisan Karya Ilmiah Menuju Anak Merdeka Belajar. *Jurnal Prosiding Webinar Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 22-42.
- Moko, V., Chamdani, M., & Salimi, M. (2022). Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal UPI*, 19(2), 131 – 142.
- Mulyati, S., Efendi, H. (2020). Pengajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* untuk Mendorong Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. *Gauss*, 3(1), 64 – 73. Doi: <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Murtadlo, A., Fitriyah., & Warti, R. (2017). Pengaruh Model Pengajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Man Model Kota Jambi. *Jurnal Pelangi*, 9(2), 108 – 112. Doi: <https://doi.org/10.22202/jp.2017.v9i2.1898>
- Pakudu, R. (2024). Pengembangan Media Pengajaran Interaktif Berbasis Game Quiziz. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4, 57-59. Doi: <https://doi.org/10.47918/jeac.v4i1.1641>
- Pernandes, O., Asmara, A. (2020). Kemampuan Literasi Matematis Melalui Model *Discovery Learning* di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(1), 140 – 147. Doi: <https://doi.org/10.33369/jpmr.v5i1.10724>