

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi

Maisyaroh Maisyaroh¹, Eka Asih Febriani^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: ekaasihsyafitri@fis.unp.ac.id.

Abstrak

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. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pariaman. Penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang dipelopori oleh Jean Piaget. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI yang mempelajari mata pelajaran sosiologi tahun ajaran 2024/2025. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas XI. F. 7 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI. F. 8 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar siswa dalam bentuk pilihan ganda dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan perhitungan uji prasyarat analisis uji normalitas dan homogenitas dan uji hipotesis Independent sampel *T-test* dengan alat bantu *software SPSS 27 for windows*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa adanya pengaruh hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz*. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis menunjukkan nilai *Sig (2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima atau terdapat pengaruh dari 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.

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of students in sociology learning. One of the factors that influence the low learning outcomes is the lack of variation in the use of learning models and the use of learning media. The purpose of this study is to analyze the effect of the application of the discovery learning model assisted by Quizizz media on the learning outcomes of class XI students of SMA Negeri 1 Pariaman. This research is based on the constructivism theory pioneered by Jean Piaget. This study uses a quantitative approach with an experimental research type with a nonequivalent control group design. The population in this study were all class XI students studying sociology in the 2024/2025 academic year. Sampling used a purposive sampling technique, namely class XI. F. 7 as the experimental class and class XI. F. 8 as the control class. Data collection techniques used student learning outcome tests in the form of multiple choices and documentation. Data analysis techniques used prerequisite test calculations, normality and homogeneity tests, and hypothesis tests, Independent sample T-tests with SPSS 27 for Windows software tools. The results of the data analysis indicate that there is an influence on student learning outcomes after being given treatment in the form of the application of the discovery learning model assisted by the Quizizz media. Based on the calculation of the hypothesis test, the Sig value (2-tailed) is $0.001 < 0.05$. So it can be concluded that H_a is accepted or there is an influence from the use of the discovery learning model assisted by the Quizizz media on the learning outcomes of class XI students in the subject of sociology at SMA Negeri 1 Pariaman.

Keywords: Discovery Learning; Learning Outcomes; Quizizz; Sociology Learning.

How to Cite: Maisyaroh, M. & Febriani, E. A. (2026). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 5(1), 16-24.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2026 by author.

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Rachmawati & Daryanto, 2015). Konsep pembelajaran menurut Corey dalam (Sagala, 2017) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu. Proses pembelajaran menurut Dunkin dan Biddle dalam (Sagala, 2017) mempunyai empat variabel interaksi yaitu variabel pertanda berupa pendidik, variabel konteks berupa peserta didik, sekolah, dan masyarakat, variabel proses berupa interaksi peserta didik dengan pendidik, dan variabel produk berupa perkembangan peserta didik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila hasil belajar peserta didik mencapai KKTP yang telah ditetapkan.

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 diperoleh siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Parwati et al., 2018). Faktor internal berasal dari dalam diri individu, seperti kondisi fisik, psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor eksternal berasal dari luar individu, seperti faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Observasi awal yang dilakukan saat melakukan PLK periode Juli-Desember 2023, 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 <75	%	Siswa >75	%
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

Tabel di atas menunjukkan bahwa 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. 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.

Hasil pengamatan dan wawancara (16-18 November 2023) dengan guru dan siswa disebutkan ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar, salah satunya kurangnya variasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran. 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 Widari (2023) model *discovery* 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. Khoffiyah et al., (2019) menyebutkan 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. 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. Penerapan model *discovery learning*, diperlukan juga media pembelajaran yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran, dalam hal ini peneliti menggunakan media *quizizz*.

Media *quizizz* 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 (Saepumilah et al., 2024), 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. Kombinasi antara model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* ini membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, siswa diminta untuk mengeksplorasi dan melakukan penalaran tentang materi yang dipelajari dan dimudahkan dengan bantuan visual yang menarik dari media *quizizz*. Tsabitah et al., (2025) menemukan bahwa Implementasi model *discovery learning* yang didukung oleh media *quizizz* terbukti efektif dalam mendorong hasil belajar siswa-siswi. Temuan yang dilakukan oleh Kurniawati et al., (2024) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 04 Kota Bengkulu. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 65 (pra-siklus) menjadi 75 pada siklus I, dan akhirnya mencapai 85 pada siklus II. Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, Hasanah et al., (2024) mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *game* edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan kewirausahaan materi biaya produksi dan keuntungan usaha.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat dipahami bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah dalam penggunaan media *quizizz*. Pada penelitian sebelumnya, penggunaan media *quizizz* hanya terfokus pada fitur kuis yang digunakan dalam tahap evaluasi di akhir pembelajaran, sedangkan dalam penelitian ini, *quizizz* digunakan sebagai media presentasi yang menampilkan gambar dan video terkait materi yang diterapkan dalam tahapan pemberian stimulus. Oleh sebab itu, peneliti bermaksud melakukan kajian lebih lanjut mengenai "pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 1 Pariaman".

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Adapun penelitian eksperimen yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan *desaign nonequivalent control group*.

Tabel 2. Rancangan Penelitian

Sampel	Pretest	Perlakuan	Posttest
R	O ₁	X	O ₂
R	O ₃	-	O ₄

Sumber: (Sugiyono, 2012)

Keterangan:

- R : Pengambilan sampel secara *purposive*
 X : Perlakuan pada kelas eksperimen
 O₁ : Pretest kelas eksperimen
 O₂ : Posttest kelas eksperimen
 O₃ : Pretest kelas kontrol
 O₄ : Posttest kelas kontrol

Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas XI. F SMA Negeri 1 Pariaman. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas XI. F. 7 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 36 orang dan kelas XI. F. 8 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 35 orang dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda dan dokumentasi. Analisis instrumen penelitian menggunakan uji validitas oleh ahli dan pengujian soal kepada siswa di luar kelas sampel. Adapun teknik analisa data dengan uji prasyarat, seperti, uji normalitas dan uji homogenitas. Serta uji hipotesis dengan bantuan IBM SPSS Statistic versi 27.

Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran yang menentukan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen penelitian (Arikunto, 2015). Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui keabsahan data yang diperoleh dari penelitian ini. Rumus yang digunakan untuk melakukan uji validitas yaitu rumus korelasi *product momen*, yaitu sebagai berikut (Arikunto, 2015).

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, variabel yang dikorelasikan
 N = jumlah responden
 Y = skor dari total variabel
 X = skor variabel
 $\sum XY$ = jumlah produk X dan Y

Berikut uji validitas instrumen penelitian berupa soal objektif sebanyak 30 butir soal kepada 34 orang siswa diluar kelas sampel penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil uji validitas

No soal	R _{tabel}	R _{hitung}	Keterangan
1	0,338	0,537	Valid
2	0,338	0,537	Valid
3	0,338	0,376	Valid
4	0,338	0,558	Valid
5	0,338	0,537	Valid
6	0,338	0,410	Valid
7	0,338	0,385	Valid
9	0,338	0,352	valid
12	0,338	0,475	Valid
14	0,338	0,429	Valid
18	0,338	0,591	Valid
19	0,338	0,423	Valid
20	0,338	0,420	Valid
21	0,338	0,379	Valid
22	0,338	0,406	Valid
23	0,338	0,537	Valid
26	0,338	0,379	Valid
29	0,338	0,569	Valid
30	0,338	0,537	Valid

Sumber: SPSS 27

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan, terdapat 19 soal valid dan 11 soal yang tidak valid, yaitu, 8,10,11, 13,15,16,17,24, 25, 27, dan 28. Sebelas soal yang tidak valid tersebut dieliminasi dari instrumen penelitian.

Uji Realibilitas

Realibilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda (Yusuf, 2019). Suatu tes dapat dikatakan reliabel atau ajeg apabila beberapa kali pengujian menunjukkan hasil yang sama (Sudjana, 2011).

Tabel 4. Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.770	19

Sumber: SPSS 27

Berdasarkan hasil olah data diperoleh realibilitas soal sebesar 0,770. Hal ini menunjukkan bahwa soal reliabel dan dapat digunakan.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan oleh penelitian ini dapat diterima atau ditolak sesuai dengan keadaan data yang sebenarnya, dan bukan dilakukan untuk membenarkan hipotesis yang telah disusun (Yusuf, 2019). Penerimaan atau penolakan hipotesis nol dilakukan dengan uji statistik (uji t) yaitu satu variabel acak yang nilainya bergantung kepada data sampel (Sinambela, 2014).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2025 sebanyak 3 kali pertemuan. Tujuan penelitian ini adalah 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. Pada pertemuan pertama, guru mengadakan pre-test terlebih dahulu. Di pertemuan kedua peneliti menerapkan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* dalam pembelajaran sosiologi materi konflik sosial. Pada pertemuan ketiga dilakukan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Pada kelas eksperimen yang dilakukan di kelas XI. F. 7 dilakukan 6 sintak pembelajaran dengan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz*. Tahap pertama yaitu stimulasi. Guru menampilkan gambar dan video dengan bantuan media *quizizz* untuk menstimulasi siswa mengenai materi konflik sosial. Tahap kedua, identifikasi masalah, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan membagikan LKPD yang akan dianalisis siswa secara berkelompok. Pada tahap ke tiga, pengumpulan data. Siswa diminta untuk mencari referensi dari berbagai sumber untuk menyelesaikan masalah yang ada di dalam LKPD. Pada tahap ke empat pengolahan data. Dari pengumpulan data tersebut akan dilakukan pengolahan data untuk dituliskan ke dalam LKPD. Tahap ke lima dilakukan verifikasi dengan presentasi oleh beberapa kelompok dan pemberian tanggapan oleh kelompok lainnya, dan tahap terakhir, generalisasi. Dimana pada tahap ini guru bersama siswa menyimpulkan terkait materi konflik sosial.

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini,

Tabel 5. Uji Normalitas

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest F8 (kontrol)	.119	35	.200*	.949	35	.104
	Postest F8 (kontrol)	.140	35	.082	.962	35	.259
	Pretest F7 (eksperimen)	.123	36	.189	.945	36	.074
	Postest F7 (eksperimen)	.139	36	.077	.927	36	.021

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji normalitas menggunakan SPSS versi 27 berdasarkan uji Kolmogorov-Sminorv. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa kedua kelas sampel memiliki nilai signifikansi $\alpha = 0,05$. Artinya data hasil pre-test dan post-test yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi secara normal.

Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Based on Mean	1.551	3	138	.204	
Based on Median	1.529	3	138	.210	
Based on Median and with adjusted df	1.529	3	128.279	.210	
Based on trimmed mean	1.613	3	138	.189	

Sumber: SPSS 27

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa kedua kelas sampel memiliki varians yang sama atau homogen yaitu dengan signifikansi $>0,05$. Hal ini dikarenakan kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi 0,204. Dalam uji dua sisi berarti homogen. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa data pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data yang homogen sehingga dapat dilakukan uji hipotesis.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sosiologi.

Tabel 7. Uji Hipotesis Sampel t-test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
NILAI	Equal variances assumed	2.309	.133	5.592	69	.000	12.81532	2.29156	8.24378	17.38685
	Equal variances not assumed			5.572	63.946	.000	12.81532	2.29988	8.22071	17.40992

Sumber: SPSS 27

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil uji hipotesis yang dilakukan pada hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh dengan *sig (2-tailed)* adalah sebesar $0,001 < 0,05$ dengan nilai beda 12.81532. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima atau terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 1 Pariaman.

Pembahasan

Penelitian eksperimen ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Pariaman. Peneliti menggunakan 2 kelas dalam sampel penelitian ini yaitu kelas XI. F. 7 sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* dan kelas XI.F.8

sebagai kelas kontrol yang menggunakan model *expository learning* tanpa menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan materi konflik sosial mata pelajaran sosiologi kelas XI.

Sebelum melakukan proses pembelajaran pada kedua kelas sampel penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan *pre-test* untuk mengukur sejauh mana pengetahuan awal peserta didik terkait materi konflik sosial yang akan dipelajari. Tahap selanjutnya pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* dan kelas kontrol hanya menerapkan model *expository learning*. Pada tahapan akhir diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan, selain itu, peneliti memperoleh gambaran yang jelas mengenai perubahan hasil belajar dan membandingkan pengaruh dari perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelas.

Hasil penelitian yang diperoleh dari kelas XI.F.7 SMAN 1 Pariaman setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* menunjukkan adanya pengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan perbedaan signifikan antara rata-rata *pretest* dan *post-test*. Rata-rata nilai *pre-test* 61,98 dan rata-rata nilai *post-test* 87,86. Nilai terendah pada *pre-test* 42,11 dan nilai tertinggi 84,21. Pada *post-test* nilai terendah 68,42 dan nilai tertinggi 100. Perbedaan selisih rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh yaitu 25,88. Sedangkan hasil penelitian yang diperoleh di kelas kontrol yaitu kelas XI.F.8 SMAN 1 Pariaman dengan penerapan model *expository learning*. Hasil belajar yang diperoleh memiliki rata-rata *pre-test* 61,65 dan rata-rata nilai *post-test* 74,73. Nilai terendah *pre-test* 36,84 dan nilai tertinggi 84,21. Pada *post-test* nilai terendah 52,63 dan nilai tertinggi 94,74. Perbedaan selisih rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh yaitu 13,08.

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada kelas eksperimen kelas XI.F.7 menggunakan SPSS versi 27 melalui uji Independent sampel 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. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima atau terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 1 Pariaman.

Penerapan model *discovery learning* membuat siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa dituntut untuk memecahkan masalah dan memahami konsep dari materi yang diajarkan secara mandiri. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *quizizz* sebagai penunjang proses pembelajaran juga membantu siswa untuk memahami materi dengan adanya visualisasi berupa gambar dan video yang bisa memberikan stimulus bagi siswa. Di akhir pembelajaran juga diberikan kuis interaktif, untuk melihat pemahaman siswa. Dengan menggabungkan penerapan model *discovery learning* yang berfokus pada peran aktif siswa dalam memahami konsep pembelajaran dan pemanfaatan media *quizizz* yang menarik membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini dapat membantu siswa untuk memahami materi sosiologi yang diajarkan sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Penelitian yang telah dilaksanakan melalui penerapan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI SMAN 1 Pariaman dianalisis dengan teori konstruktivisme. Menurut Brunning et al, 2004 (dalam Schunk, 2012) Konstruktivisme adalah perspektif psikologis dan filosofis yang memandang bahwa masing-masing individu membentuk atau membangun sebagian besar dari apa yang mereka pelajari. Teori konstruktivisme dipelopori oleh Jean Piaget yang berasumsi bahwa pengetahuan berasal dari konstruksi manusia setelah menganalisis sesuatu (Masgumelar & Mustafa, 2021). Proses konstruktivisme ini mencerminkan tahapan asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrase yang dikemukakan oleh Piaget. Pada tahapan awal pembelajaran terjadi proses asimilasi yaitu proses merespon lingkungan dari pengetahuan atau pengalaman yang sudah ada di dalam struktur kognitif (Hergenhahn & Olson, 2014). Siswa melakukan asimilasi dengan mengaitkan gambar tentang konflik sosial yang ada dalam *quizizz* dengan pengalaman atau pengetahuan yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap identifikasi masalah, pengumpulan dan pengolahan data terjadi proses akomodasi yang dialami oleh siswa terjadinya perkembangan pengetahuan dan terjadinya proses belajar setelah mencari tahu lebih dalam tentang konflik sosial. Tahapan verifikasi dan generalisasi terjadi proses ekuilibrase (penyeimbangan), yaitu tercapainya keseimbangan antara hipotesis awal dengan pengetahuan baru setelah dilakukan verifikasi.

Menurut Adi Saputro dan Pakpahan dalam Anwar (2023), pembelajaran yang menggunakan teori konstruktivisme dari Jean Piaget bisa dipahami dengan prinsip-prinsip, seperti; munculnya pengetahuan dapat terjadi setelah siswa mengonstruksi persoalan tersebut, baik secara mandiri maupun berkelompok, siswa tidak harus menunggu transferan ilmu dari guru untuk memperoleh pengetahuan, namun siswa diminta aktif untuk mencari tahu sendiri. Siswa aktif dalam membangun pengetahuan secara terus-menerus, sehingga siswa mengalami perubahan konsep yang lebih detail dan lengkap. Guru berperan sebagai fasilitator agar siswa bisa mengonstruksi pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan berasal dari hasil konstruksi manusia. Hal ini terlihat dalam penerapan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz*. Pada tahap stimulasi, peneliti memberikan gambar dan video yang merupakan awalan dalam tahap membangun pengetahuan oleh siswa. Siswa diminta untuk menyimpulkan pengertian konflik sosial dari gambar dan video dari *quizizz* yang telah ditayangkan. Dilanjutkan dengan pengerjaan LKPD secara berkelompok, siswa melakukan olah data dari pengumpulan data yang dilakukan sebelumnya. Tahap olah data tersebut merupakan proses konstruksi pengetahuan yang dilakukan oleh siswa. Siswa menganalisis informasi yang didapatkannya dan menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam LKPD. Selanjutnya pada tahap verifikasi, siswa menyampaikan hasil analisisnya secara berkelompok dan ditanggapi oleh kelompok lain. Pada tahap generalisasi ditarik kesimpulan mengenai materi konflik sosial sehingga siswa mendapat pengetahuan baru dari konstruksi pengetahuan dalam pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *quizizz*.

Menurut teori konstruktivisme ini, salah satu prinsip dalam pendidikan adalah guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya, Al-Tabany (2015). Dengan penerapan model *discovery learning*, guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam pembelajaran. Guru mengarahkan siswa jika mengalami kesulitan dan membutuhkan petunjuk serta memfasilitasi diskusi kelompok untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam.

Penerapan model *discovery learning* berbantuan *quizizz* akan menimbulkan suasana belajar yang aktif dan siswa diminta untuk memecahkan masalah yang tersedia di dalam LKPD. Penggunaan media *quizizz* diterapkan pada tahap stimulasi untuk memberikan gambaran tentang materi konflik sosial yang dipelajari. Dengan penerapan model *discovery learning* dan media *quizizz* memberikan siswa kesempatan untuk aktif terlibat dalam proses pencarian informasi dan berkolaborasi dengan anggota kelompok untuk membangun konsep pengetahuan melalui berbagai sumber belajar, seperti buku, internet, modul ajar, video pembelajaran, dan lainnya. Dengan tujuan, siswa mampu memaknai pembelajaran sosiologi dan dapat menjadikan hasil belajar siswa lebih baik.

Kendala yang peneliti hadapi saat melakukan penelitian adalah dalam pelaksanaan proses pembelajaran kurang efektifnya waktu dalam penerapan tiap sintaks model pembelajaran *discovery learning* sekaligus penerapan model *quizizz* cukup memakan waktu yang banyak, sehingga peneliti perlu pengendalian waktu yang baik agar tiap langkah-langkah model pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif. Berdasarkan hal tersebut, penerapan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* dalam pembelajaran sosiologi di kelas XII SMA negeri 1 Pariaman telah terbukti mengalami pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari bagaimana siswa lebih dapat aktif dalam proses pembelajaran terutama dalam menganalisis permasalahan yang diberikan dalam LKPD, memberikan komentar dalam penggunaan media, serta berdiskusi dan menganalisis informasi dalam kelompok. Kedepannya, model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* bisa diterapkan sebagai pilihan untuk menyajikan materi sosiologi secara menarik dan menyenangkan. Dengan pengaruh positif model *discovery learning* berbantuan *quizizz* dapat diterapkan lebih luas ke dalam pembelajaran sosiologi di masa mendatang.

Kesimpulan

Berdasarkan temuan peneliti di kelas XI. Fase F SMAN 1 Pariaman. Penelitian ini menunjukkan perbedaan hasil belajar antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil tes awal (*Pre test*) memperlihatkan bahwa siswa pada kelas eksperimen mempunyai pencapaian yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan hasil tes akhir (*Post test*) antara kedua kelas juga cukup signifikan, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis pada kelas eksperimen kelas XI.F.7 dapat disimpulkan bahwa H_a diterima atau terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 1 Pariaman. Peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model *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.

Daftar Pustaka

- Ahmad, A. (2020). *Pengaruh Penilaian Kelas dan Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS*. Banten: 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.
- 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.
- Haryadi, R., & Kansaa, H. N. Al. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *ArTālim : 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.
- 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.
- 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/ghaita.v2i1.188>
- 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>
- Nur Khoiyah, 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.
- Rachmawati, T., & Daryanto. (2015). *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Saepumilah, I., Nurdianti, R. S., & Hermawan, Y. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Bantuan Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Sains Student Research*, 2(6), 166–176.
- Sagala, S. (2017). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- 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. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (15th ed.). Bandung: Alfabeta.
- 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.
- 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.
-