Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dan Penggunaan Media Quizizz pada Pembelajaran Biologi Peminatan di Kelas X IPS SMA Kolombo

Ulfatun Ni'mah[1], Annisa Wiyendari[2], Nadia Kencana Dewi[3] & Arief Abdillah Nurusman[4]

[1]Universitas Ahmad Dahlan, [2]Universitas Ahmad Dahlan,[3]Universitas Ahmad Dahlan, [4]Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

Discovery Learning, Quizizz, Biology

Abstrak: Pemilihan model dan media dalam pembelajaran merupakan aspek penting baik dalam pembelajaran maupun pengajaran. Pendidikan menuntut pendidik untuk dapat mengembangkan strategi mengajar dan menentukan model dan media yang paling tepat untuk digunakan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dan Penggunaan Media Quizizz pada Pembelajaran Biologi Peminatan di Kelas X IPS SMA Kolombo. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS. Penelitian menggunakan instrumen tes (soal pilihan ganda), yang mana pada jawaban setiap soal terdiri dari lima pilihan dengan satu jawaban yang benar, selain itu juga digunakan lembar wawancara kepada guru serta lembar observasi keterlaksanaan model Discovery Learning. Pada penelitian diperoleh hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi peminatan yaitu nilai 1 (materi ruang lingkup) ke nilai 2 (keanekaragaman hayati) terjadi peningkatan yang signifikan yang mana nilai siswa berada di atas nilai 70 (KKM). Maka dapat diketahui bahwa penerapan model Discovery Learning dan penggunaan media Quizizz dapat mempermudah siswa kelas X IPS dalam memahami dan menguasai mata pelajaran biologi peminatan di SMA Kolombo.

How to Cite: Ni;mah, Ulfatun. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Penggunaan Media *Quizizz* pada Pembelajaran Biologi Peminatan di Kelas X IPS SMA Kolombo. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD.*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 menyatakan bahwa program lintas minat merupakan kebijakan terbaru dari pemerintah. Program ini memungkinkan siswa untuk memilih topik di luar bidang studi khusus mereka. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2014 menyebutkan bahwa siswa SMA/MA memilih mata pelajaran yang lebih mengembangkan keterampilan, sikap, dan kemampuannya. Hal ini sejalan dengan tujuan agar siswa mempelajari mata pelajaran yang diminatinya, serta mengembangkan keterampilan dan kemampuan tertentu.

SMA Kolombo memilih untuk menerapkan Biologi sebagai pilihan lintas minat IPS bagi siswa. Keputusan ini berangkat dari keyakinan bahwa semua mata pelajaran harus mendiskusikan pentingnya mempelajari alam, lingkungan dan melestarikan lingkungan. Pemahaman siswa ini membantu mereka melindungi kehidupan alami dan non-alami di lingkungan.

Model pembelajaran *discovery learning* menjadikan biologi sebagai mata pelajaran lintas minat yang tepat. Hal ini mendorong siswa untuk aktif belajar dengan menciptakan model pembelajaran yang sesuai untuk kelas X IPS. Karena model ini, siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru secara efektif. Cahyaningsih & Assidik (2021) menyatakan

bahwa *discovery learning* adalah model pembelajaran dimana siswa secara aktif mencari jawaban dan menemukan pengetahuan baru sendiri. Dengan melakukan ini, mereka dapat memasukkan informasi ke memori dengan lebih baik. Pendidik membutuhkan suatu media yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran di kelas serta memilih model pembelajaran yang tepat.

Media merupakan suatu bagian penting dalam dunia pendidikan. Menurut Asyhar (2021), media dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara komunikator dan komunikan. Pendidik di era digital dapat menggunakan metode alternatif dalam menciptakan media pembelajaran pada siswanya. Salah satu pilihannya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game. Media ini biasanya memiliki banyak fitur yang dapat digunakan dalam komunikasi antara guru dan siswa. musik, suara dan narasi termasuk dalam game edukasi. Pemain diberikan teks dan gambar yang memberikan informasi tentang permainan (Hidayat, 2018).

Quizizz Game adalah aplikasi pendidikan *online* yang membantu guru mengajar siswanya melalui format *game*. Artinya siswa dapat melakukan simulasi di kelas menggunakan perangkat elektronik mereka. *Quizizz Game* juga menggunakan musik, meme, dan tema *game* yang menghibur dalam proses pendidikannya. Dibandingkan dengan aplikasi pendidikan lainnya, *Quizizz* jauh lebih menyenangkan dan menghibur untuk digunakan. Permainan kuis membantu siswa belajar lebih banyak karena mereka bersaing satu sama lain. Mereka juga memotivasi siswa lain untuk belajar sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat. Secara *default*, siswa memulai permainan *Quizizz* pada waktu yang sama di kelas. pendidik juga dapat mengunduh hasil ketika kuis selesai untuk menganalisis kinerja setiap siswa (Safitri, 2022). Noor (2020) mengklaim bahwa *Quizizz Game* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan membantu hasil belajar yang lebih baik saat mengganti ujian kertas. Hal ini dapat dilakukan melalui strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif yang tidak merusak pentingnya pendidikan berkelanjutan

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan, tes, observasi (pengamatan) dan wawancara . Penelitian ini dilakukan pada pelaksanaan pengenalan lapangan persekolahan II selama 1 bulan. Observasi dilakukan dengan mengamati penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dan praktik pembelajaran yang dilakukan di kelas lalu di akhir penyampaian materi dilaksanakan kuis menggunakan media *Quizizz*. Penelitian menggunakan instrumen tes (soal pilihan ganda), yang mana pada jawaban setiap soal terdiri dari lima pilihan dengan satu jawaban yang benar. Wawancara dilakukan terhadap guru pamong dan dokumen diambil dari pemotretan pembelajaran berlangsung di kelas. Pada penelitian ini subjek penelitian adalah peserta didik dari kelas X IPS SMA Kolombo Sleman.

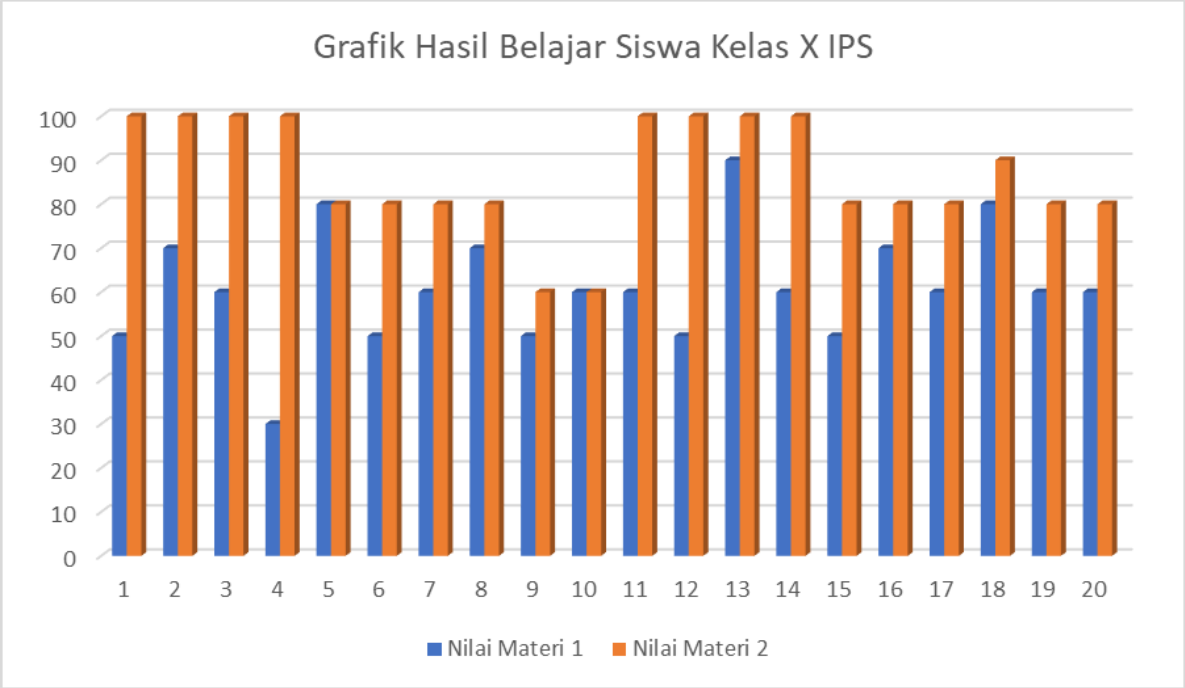
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setiap kegiatan pembelajaran mengevaluasi hasil belajar pada akhir atau selama proses pembelajaran. Penilaian ini dirancang untuk mengetahui seberapa baik siswa memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik (Noor, 2020). Ada dua jenis alat penilaian, penilaian dengan tes dan penilaian tanpa tes (non tes). Baik itu tes atau non-tes, bentuk penilaian ini membutuhkan tingkat pemikiran tertentu untuk menjawab pertanyaan yang

berbeda. Dari semua format tes yang ada, belum tentu format tes yang berdampak positif bagi siswa. Terkadang siswa enggan untuk mendeskripsikan masalah karena membutuhkan analisis.

Pada kelas X IPS terdapat materi yang sangat kompleks dalam kajian biologi, yaitu ruang lingkup biologi dan keanekaragaman hayati. Saat ulangan harian diadakan, soal disajikan dalam bentuk pilihan ganda dan uraian. Bentuk pertanyaan ini sangat jenuh karena tidak memotivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, menjadi pengganti yang tepat untuk alat pengujian menyenangkan yang dapat menyegarkan. Menggunakan *Quizizz* lebih berkesan karena lebih mudah. Keadaan pikiran yang rileks membuat otak lebih kuat, sehingga daya ingat meningkat.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS

Berdasarkan pada grafik hasil pengamatan atau observasi di atas untuk dua materi yang berbeda di kelas X IPS ini terlihat sekali perbedaan nilainya. Untuk materi pertama, terdapat 6 peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah 60 sedangkan pada materi kedua hanya terdapat 2 siswa yang mendapatkan nilai 60 sedangkan peserta didik lainnya rata-rata mendapatkan nilai 80, 90 dan 100. Dari hasil yang diperoleh, maka dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan yang dialami oleh peserta didik pada saat menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery learning* pada pelajaran Biologi peminatan.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang diperoleh bahwasannya terdapat respon positif dari penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dan penggunaan media *Quizizz* bagi siswa kelas X IPS pada mata pelajaran Biologi Peminatan. Proses pembelajaran yang dilakukan melalui langkah-langkah berikut ini ; pemberian rangsang, mengidentifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan menarik kesimpulan. Pada penelitian ini dilakukan 2 kali pertemuan dalam seminggu dengan alokasi waktu 2 x 40 menit dalam disetiap pertemuan. Pada pertemuan ke-1 dihari Senin, 29 Agustus 2022. Pada pertemuan ini guru menggunakan model *Discovery Learning* dan memberikan perlakukan penggunaan media

Quizizz kepada siswa pada materi ruang lingkup biologi dengan tujuan pembelajaran siswa mampu menjelaskan objek biologi dalam setiap tingkatan, keselamatan kerja dan metode ilmiah. Pada pertemuan ke-2 hari Selasa, 6 September 2022 guru menggunakan model *Discovery Learning* dan perlakukan penggunaan *Quizizz* kepada siswa pada materi keanekaragaman hayati dengan tujuan pembelajaran siswa mampu menjelaskan tingkat keanekaragaman hayati, metode keanekaragaman hayati, upaya pelestarian, dan manfaat keanekaragaman hayati.

Pemilihan model dan media dalam pembelajaran merupakan aspek penting baik dalam pembelajaran maupun pengajaran. Pendidikan menuntut pendidik untuk dapat mengembangkan strategi mengajar dan menentukan model dan media yang paling tepat untuk digunakan. Pemilihan model dan media memiliki dampak yang signifikan terhadap proses dan hasil belajar siswa, dan sebaiknya menggunakan model dan media yang tepat jika memungkinkan. Beberapa pilihan model dan media lebih baik dari yang lain berdasarkan minat dan situasi yang dihadapi siswa. Siswa lebih terlibat dan senang ketika mereka belajar melalui media yang digunakan secara kreatif oleh guru. Menurut Sutirman (2013) mengatakan bahwa inovasi dan pengembangan model dan media pembelajaran diperlukan bagi guru untuk menciptakan dan menerapkan strategi pembelajaran baru yang meningkatkan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan **Gambar 1**, dapat diketahui bahwa siswa kelas X IPS mengalami peningkatan nilai pada proses pembelajaran dengan model *Discovery Learning* dan media *Quizizz*, maka dari itu siswa menjadi lebih semangat dan minat belajar mereka pun meningkat. Peningkatan tersebut terjadi karena siswa merasa tertantang untuk mengerjakan kuis dan bersaing dengan siswa lain secara cepat dan tepat, serta siswa merasa terbantu untuk memahami materi yang sudah disampaikan. Ketidakpuasan siswa yang menggunakan media *Quizizz* sebagian disebabkan oleh masalah pada sistem, karena menggunakan jaringan internet yang terkadang tidak stabil, sehingga jaringan internet tersebut bisa mempengaruhi nilai dan kecepatan siswa dalam menjawab kuis. Lestari (2019) menjelaskan hal yang sama dalam penelitiannya seperti penelitian Taufik & Suyatno (2020) yaitu menggunakan media *Quizizz* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian Lestari (2019) menunjukkan bahwa media *Quizizz* memiliki dampak positif yang mendalam terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Quizizz adalah alat pendidikan yang berguna yang memiliki dampak positif pada pembelajaran *offline* dan *online*. Salah satu dampak tersebut adalah terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan dan kreatif yang mendukung prestasi belajar siswa. Salah satu alasan mengapa *Quizizz* bermanfaat adalah karena penggunaan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang *gamified* (Nugroho et al., 2019). Metode ini menggunakan penghargaan ekstrinsik untuk mendorong siswa lebih semangat dalam belajar di kelas.

KESIMPULAN

Pemilihan model dan media dalam pembelajaran merupakan aspek penting baik dalam pembelajaran maupun pengajaran. Pendidikan menuntut pendidik untuk dapat mengembangkan strategi mengajar dan menentukan model dan media yang paling tepat untuk digunakan. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa siswa kelas X IPS mengalami peningkatan nilai pada proses pembelajaran dengan model *discovery learning* dan media *Quizizz*, maka dari itu siswa menjadi lebih semangat dan minat belajar mereka pun meningkat. Peningkatan tersebut terjadi karena siswa merasa tertantang untuk mengerjakan kuis dan bersaing dengan siswa lain secara cepat dan tepat, serta siswa merasa terbantu untuk memahami materi biologi peminatan yang sudah disampaikan, serta model pembelajaran

discovery learning yang digunakan menjadikan siswa sebagai pusat yang secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti berterima kasih kepada Kepala sekolah SMA Kolombo Sleman yang telah menerima dan mengijinkan peneliti mengikuti kegiatan PLP II di SMA Kolombo Sleman sehingga peneliti dapat mengambil data penelitian di sekolah tersebut untuk memenuhi tugas akhir dari kegiatan PLP II. Terima kasih juga diucapkan kepada Ibu Anisa Maulidiya selaku guru pamong yang turut serta membantu membimbing dan mengarahkan peneliti, seluruh siswa SMA Kolombo Sleman khususnya kelas X IPS yang sudah membantu dan mampu bekerja sama dengan peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, D., Fatimah, S. Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 10 Palembang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, 2(1) : 7-16*

Asyhar, R. (2021). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.

Cahyaningsih, E., & Assidik, G., K. (2021).Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Materi Teks Berita. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(1): 1-7.

Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi, 26(2), 71–85.*

Lestari, T.W. (2019). Journal of English Language Teaching Learning and Literature. Kahoot and Quizizz: A Comparative Study on the Implementation of E-Learning Application Towards Students' Motivation. 2(2).

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*.

Nugroho, Situmorang, D. Y., Tahulending, K., Maximilla, P. S., Rumerung, M., & Lidya, C. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Ypk Penabur Bandar Lampung. *Prosiding PKM-CSR*, *2*, 2655–3570.

Sutirman. (2013). *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Taufik, N. & Suyatno. (2020). International Journal of Education Humanities and Social Science. Efforts to Improve Learning Motivation Through The Use of Quizizz in 6th Grade Student Of Tirtoadi state Elementary School. 3(3).

Widoyoko,E.P. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.