

Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XA SMAN 2 Labuapi

Ahmad Raksun*, Zurriatun Toyyibah, Azzahra Fatinatul Husna, Siti Aliza, Putri Nurul Arafah

Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia.

*Corresponding author: ahmadunram@unram.ac.id

Article History

Received : December 16th, 2025

Revised : January 22th, 2026

Accepted : February 18th, 2026

Abstract: Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XA SMAN 2 Labuapi pada materi klasifikasi makhluk hidup melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Quizizz*. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas XA SMAN 2 Labuapi. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi dan tes hasil belajar yang diberikan pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada setiap tahap. Nilai rata-rata pra-siklus sebesar 62,9 dengan persentase ketuntasan 48%, meningkat menjadi 66,7 dengan ketuntasan 59% pada siklus I, dan mencapai rata-rata 76,3 dengan ketuntasan 81% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dengan bantuan media *Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi klasifikasi makhluk hidup. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi model pembelajaran *Discovery Learning* dan media interaktif *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi.

Keywords: *Discovery Learning*, *Quizizz*, hasil belajar, klasifikasi makhluk hidup, biologi.

PENDAHULUAN

Belajar adalah proses perubahan perilaku atau pengetahuan yang terjadi melalui pengalaman atau latihan yang berulang-ulang. Belajar melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungannya yang meliputi pemahaman, penerimaan dan penggunaan informasi (Tarumasely, 2021). Dalam kegiatan pembelajaran guru memiliki peran penting agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Sebelum melaksanakan pembelajaran seorang guru harus menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung terarah dan sistematis. Selanjutnya seorang guru akan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Langkah-langkah pembelajaran yang sudah disusun pada rencana pelaksanaan pembelajaran.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik seorang guru perlu melakukan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah menerapkan

Model Pembelajaran *Discovery Learning*. Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang menarik secara langsung pada peserta didik, sehingga bermanfaat dalam membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Melalui penerapan *Discovery Learning* peserta didik akan memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai pada suatu kesimpulan (Nuryakin, 2025).

Model Pembelajaran *Discovery Learning* sudah diterapkan di berbagai satuan pendidikan dan memberikan hasil yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Implementasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 2 Situbondo tahun ajaran 2018/2019 (Puspita dan Nurhayati, 2019). Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan implementasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* lebih tinggi dari hasil belajar kelompok kontrol (Artawan

et al., 2020). Implementasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN 01 Koripan pada mata pelajaran IPS (Kristin dan Rahayu, 2016).

Selain inovasi penggunaan model pembelajaran, upaya peningkatan hasil belajar juga perlu ditunjang oleh media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Pemanfaatan media yang sesuai dengan substansi materi dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media *quizizz*. Dalam kegiatan pembelajaran, *quizizz* merupakan aplikasi edukasi yang mengembangkan konsep permainan. *Quizizz* dibuat untuk mendukung guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran serta menempatkan fokus pada siswa. Aplikasi ini menerapkan kegiatan pembelajaran seperti kuis dimana pengguna menjawab serangkaian pertanyaan secara mandiri dan bersaing dengan pengguna lain dalam kuis yang sama (Suryani *et al.*, 2023).

Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran biologi akan sangat membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa jadi lebih mudah karena pada media *quizizz* juga disertakan fitur-fitur yang menarik yang dapat diakses gratis oleh siswa. pada pembelajaran biologi penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Agustini *et al.*, 2012).

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 2 Labuapi pembelajaran biologi seringkali membosankan dan sulit dipahami bagi siswa kelas XA, khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup. Materi ini seringkali sulit dimengerti oleh siswa karena sifatnya yang tidak mudah untuk diamati langsung. Dalam observasi di kelas XA, ditemukan bahwa banyak siswa kesulitan dalam memahami susunan takson, Bahasa latin serta kunci determinasi, terutama karena materi disampaikan secara lisan dan tidak banyak mengambil contoh-contoh agar membuat siswa lebih paham. Hal ini yang menyebabkan pemahaman siswa pada konsep-konsep dasar dalam materi ini menjadi rendah. Penggunaan media pembelajaran yang memiliki fitur-fitur yang menarik seperti *quizizz* akan membuat siswa lebih

semangat untuk memahami materi dalam klasifikasi makhluk hidup.

Dalam Upaya peningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik SMAN 2 Labuapi maka kami melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *quizizz*. Melalui penerapan model dan media pembelajaran ini diharapkan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, adanya peningkatan motivasi dan aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang akhirnya dapat bermuara pada meningkatnya hasil belajar peserta didik SMAN 2 Labuapi.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas XI SMAN 2 Negeri Labuapi pada materi keanekaragaman hayati dan klasifikasi makhluk hidup. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari empat tahap utama, yaitu: 1) Perencanaan, yaitu menyiapkan modul ajar dengan menerapkan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan media *quizizz* yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep keanekaragaman hayati dan klasifikasi makhluk hidup. 2) Pelaksanaan, yaitu menerapkan Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *quizizz*. 3) Pengamatan, yaitu mengobservasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Langkah-langkah pembelajaran yang sudah dirancang dalam modul ajar serta melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan dengan: a) mencatat tingkat partisipasi siswa saat pembelajaran, b) mengumpulkan data pemahaman melalui evaluasi hasil belajar setelah penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *quizizz*, c) melakukan wawancara atau diskusi singkat untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran. 4) Refleksi, yaitu menganalisis hasil observasi kegiatan pembelajaran dan penilaian hasil belajar untuk

melihat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan ketercapaian kriteria ketuntasan minimum yang sudah ditetapkan. Penentuan kriteria ketuntasan belajar mengacu pada klasifikasi ketuntasan belajar menurut Suharsimi dan Jabar (2025), sebagai berikut.

Tabel 1. Klasifikasi Kriteria Ketuntasan Belajar

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus memiliki sejumlah tahapan. Tahapan pertama adalah melakukan observasi atau pengamatan untuk melihat kondisi awal peserta didik dan melihat masalah-masalah yang ada di dalam kelas. Adapun pada tahap observasi, peneliti memberikan tes berupa 10 soal pilihan ganda tentang materi klasifikasi makhluk hidup. Berikut rekapitulasi nilai hasil belajar tahap pra-siklus peserta didik kelas XA di SMA Negeri 2 Labuapi disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Pra-siklus

Kriteria	Hasil
Nilai rerata	62,9
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	50
Tuntas	13
Tidak Tuntas	14
Presentase Ketuntasan	48%
Presentase Tidak Tuntas	52%

Berdasarkan data yang tersaji pada Tabel 2 mengindikasikan bahwa rerata nilai hasil belajar dan persentase ketuntasan peserta didik kelas XA SMAN 2 Labuapi tergolong sangat kurang. Dari total 27 peserta didik yang berada di dalam kelas hanya 13 orang (48%) yang mampu mencapai ketuntasan pada nilai hasil belajar sedangkan 14 orang lainnya (52%) tidak mampu mencapai ketuntasan pada nilai hasil belajar. Selain itu, nilai rerata pada tahap pra-siklus yakni 62,9, masih tergolong rendah. Setelah menjalankan pra-siklus maka dilanjutkan dengan siklus I. Pada tahap ini diberikan perlakuan berupa imlementasi model

Discovery Learning dengan dibantu media *Quizizz*. Pada tahap berikutnya, peneliti memberi tes pada aplikasi *Quizizz* berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal pada materi klasifikasi. Adapun nilai hasil belajar siklus 1 siswa-siswi kelas XA SMAN 2 Labuapi tertera pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siklus 1

Kriteria	Hasil
Nilai rerata	66,7
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	40
Tuntas	16
Tidak Tuntas	11
Presentase Ketuntasan	59%
Presentase Tidak Tuntas	41%

Mengacu Tabel 3, dapat diketahui bahwa terdapat kenaikan nilai rerata hasil belajar serta persentase ketuntasan dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa, model *Discovery Learning* yang didukung oleh media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa-siswi secara substansial. Dari 27 peserta didik terdapat 16 orang (59%) peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan, sedangkan 11 orang (41%) lainnya belum mencapai nilai ketuntasan. Meskipun persentase ketuntasan pada tahap pra-siklus ke tahap siklus I mengalami kenaikan sebesar 11% tetapi bila merujuk pada kriteria hasil persentase ketuntasan belajar pada tabel 1 masih tergolong rendah sehingga peneliti melanjutkan pelaksanaan penelitian 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	76,3
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	50
Tuntas	22
Tidak Tuntas	5
Presentase Ketuntasan	81%
Presentase Tidak Tuntas	19%

Berdasarkan Tabel 4, dapat disimpulkan bahwa terdapat kenaikan yang signifikan pada nilai rerata hasil belajar dan persentase ketuntasan dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa, model *Discovery Learning* berbantuan media *Quizizz* memberi dampak positif

terhadap perkembangan hasil belajar peserta didik, dari 27 siswa-siswi terdapat 22 (81%) orang yang mencapai nilai ketuntasan dan hanya 5 orang (19%) saja yang belum mencapai nilai ketuntasan. Nilai rerata pada siklus II juga mengalami kenaikan yang sangat signifikan yakni mencapai 76,3. Hasil persentase ketuntasan yang didapat yakni 81% bila merujuk pada kriteria hasil persentase ketuntasan belajar pada tabel 1 maka pada siklus II ini tergolong kriteria baik.

Pada tahap pra-siklus, hasil pengajaran peserta didik mengindikasikan nilai rerata sebesar 63, yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran biologi untuk kelas XA SMAN 2 Labuapi, yang seharusnya menggapai 70. Nilai yang rendah ini disebabkan oleh belum diterapkannya model-model pembelajaran yang dapat mendorong motivasi, aktivitas dan partisipasi aktif peserta didik. Pada tahap ini, peneliti masih menerapkan metode konvensional berupa ceramah, yang menyebabkan banyak siswa-siswi tidak memperhatikan materi yang disampaikan. Dari 27 peserta didik, hanya 13 orang yang berhasil mencapai ketuntasan. Kondisi ini mendorong peneliti untuk merancang perbaikan dalam proses pengajaran, agar peserta didik dapat lebih mengerti materi dan mencapai ketuntasan yang diharapkan. Oleh sebab itu, diharapkan dapat mendorong hasil belajar siswa-siswi kelas X A SMAN 2 Labuapi, khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup.

Pada siklus I mulai diterapkannya model *Discovery Learning* dengan dibantu media *Quizizz*. Pada siklus ini, rerata nilai hasil belajar siswa-siswi mengalami kenaikan yakni menjadi 66,7. Meskipun mengalami kenaikan, namun masih banyak siswa-siswi yang belum mencapai nilai ketuntasan. Dari 27 siswa-siswi masih terdapat 14 orang yang belum tuntas. Hal tersebut disebabkan oleh sejumlah faktor, diantaranya siswa-siswi masih beradaptasi dengan model yang diimplementasikan yakni model *Discovery Learning*. Dengan diterapkannya model *Discovery Learning* ini, peserta didik beradaptasi dengan kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Selain itu faktor lainnya yakni peserta didik baru pertama kali mengenal aplikasi *Quizizz*. Mereka masih bingung dan belum terbiasa menjawab soal dengan waktu yang telah ditentukan untuk menjawab setiap nomor soal yang diberikan. Meskipun nilai rerata hasil belajar meningkat, namun persentase

ketuntasan siswa-siswi kelas XA SMAN 2 Labuapi masih 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 peserta didik lebih mudah mengerti materi yang disampaikan. Selain itu, peneliti memberi arahan dan motivasi yang bertujuan untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti pengajaran. Soal-soal yang diberikan 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 meningkatkan rerata nilai hasil belajar peserta didik. Rerata nilai hasil belajar didik mengalami peningkatan menjadi 76,3. Dari 27 peserta didik, terdapat 22 orang yang mengalami ketuntasan sedangkan 5 orang lainnya belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan yakni 81% yang berada di kategori baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang lainnya. Penggunaan *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMK-SPP Negeri Samarinda. Selain itu peserta didik memiliki respon positif terhadap implementasi *Discovery Learning* (Rondiana *et al.*, 2017). Aplikasi Model *Discovery Learning* berpengaruh nyata dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar fisika siswa MAN Bondowoso (Putri *et al.*, 2017). Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri Ciapus 02 Bogor. Hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan (Windiyan *et al.*, 2020). Aplikasi media *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMAN 3 Maros (Sukmah *et al.*, 2021). Penggunaan aplikasi *quizizz* efektif digunakan pada mata pelajaran matematika sekolah ditinjau dari motivasi dan hasil belajar mahasiswa (Wijayanti *et al.*, 2021).

KESIMPULAN

Implementasi model *Discovery Learning* yang didukung oleh media *Quizizz* dalam pembelajaran biologi kelas XA SMAN 2 Labuapi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan ini dapat dilihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar pada tiap siklus yang dilaksanakan. Pada tahap pra-siklus, persentase ketuntasan yang didapat hanya menggapai 48%, yang mencakup dalam kategori sangat kurang. Pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 59%, angka tersebut masih berada dalam kategori sangat kurang. Selanjutnya pada siklus II, persentase ketuntasan naik signifikan menjadi 81% yang sudah masuk dalam kategori baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada guru pamong mahasiswa PLP yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada mahasiswa PLP FKIP Universitas Mataram. Terimakasih juga kami sampaikan kepada Kepala SMAN 2 Labuapi yang telah memfasilitasi pelaksanaan PLP sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

REFERENSI

- Artawan, P.G.O., Kusmariyatni, N & Sudana, D.N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. 3(3): 454-460. <http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i3>
- Kristin, F & Rahayu, D. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas 4 SD. *SCHOLARIA*. 6(1): 84–92. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p84-92>
- Nuryakin. (2025). *Medel Pembelajaran Discovery Learning dan Penerapannya*. Deepublish. Yogyakarta.
- Puspita, Y. & Nurhayati, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal*

- Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(1): 93-108. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i1.20>
- Putri, R, H., Lesmono, A.D. & Aristya, P.D. (2017). Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Man Bondowoso. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 8(2): 173-180. <https://doi.org/10.19184/jpf.v6i2.5017>
- Rosdiana, Boleng, D.T. dan Susilo (2017). Pengaruh Penggunaan model *Discovery Learning* Terhadap Efektivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan* 2(8): 1060-1064. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i8.9802>
- Suharsimi, A., & Jabar, C. S. A. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Sukmah, N., Lestari, P.I. & Nur, R.A. (2021). Pengaruh Media *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. *Binomia*. 4(2): 154-166. <https://doi.org/10.46918/bn.v4i2.1042>
- Suryani, L. Elida, H.S., Herlina, Apriani, D. & Setiowati, I. (2023). *Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini*. CV. Budi Utama. Yogyakarta.
- Tarumasely, Y. (2021). *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*. Academia Publication. Lamongan
- Wijayanti, R., Hermanto, D & Zainudin (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 5(1): 347-356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>
- Windiyani, T., Novita, L & Sakinah, A.R. (2020). Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Widyagogik*. 7(2):148-164. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i2.7441>