

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY-INQUIRY* BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Ida Bagus Krisna Indira Putra¹, I Gusti Ayu Putu Arya Wulandari², I Ketut Suwija³

^{1,2,3}Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: igapawulandari@unmas.ac.id

ABSTRAK

Hasil PISA 2022 menunjukkan meskipun Indonesia naik lima peringkat dalam literasi matematika, skor matematika Indonesia justru menurun dari 379 menjadi 366, terendah sejak 2006. Penurunan ini disebabkan oleh rendahnya hasil belajar siswa, yang belum mencapai pemahaman optimal terhadap konsep matematika. Observasi di SMP Negeri Hindu 3 Blahbatuh menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih didominasi metode ceramah dan latihan soal, yang kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Akibatnya, hasil ulangan matematika masih rendah, menandakan bahwa metode yang digunakan belum optimal dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery-Inquiry* berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri Hindu 3 Blahbatuh pada materi SPLDV. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis *quasi-eksperimen* menggunakan desain eksperimen *Posttest Only Control Group* dengan populasi 152 siswa. Teknik pengambilan sampel adalah *Cluster Random Sampling*, menghasilkan kelas kontrol (VIII A) dan kelas eksperimen (VIII C). Hasil analisis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,74 > 1,66$ dengan taraf signifikan 5% sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang mengindikasikan pengaruh positif yang signifikan pada hasil belajar siswa. Uji *effect size* memperoleh nilai 1,08, menunjukkan pengaruh yang sangat tinggi. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar pengajar matematika menerapkan Model *Discovery-Inquiry* berbantuan Quizizz untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *discovery-inquiry*, hasil belajar siswa, quizizz.

ABSTRACT

The results of PISA 2022 show that although Indonesia rose five places in mathematics literacy, Indonesia's mathematics score actually decreased from 379 to 366, the lowest since 2006. This decline is caused by low learning outcomes of students, who have not reached optimal understanding of mathematical concepts. Observations at SMP Negeri Hindu 3 Blahbatuh show that mathematics learning is still dominated by lecture methods and practice questions, which are less effective in improving student learning outcomes. As a result, the results of the math test are still low, indicating that the method used is not optimal in improving student understanding and engagement. This study aims to analyze the effect of the application of the Discovery-Inquiry learning model assisted by Quizizz on the learning outcomes of grade VIII students of SMP Negeri Hindu 3 Blahbatuh on SPLDV material. This study is a quantitative research with a quasi-experimental type using a Posttest Only Control Group experimental design with a population of 152 students. The sampling technique was Cluster Random Sampling, resulting in a control class (VIII A) and an experimental class (VIII C). The results of the analysis show that $t_{calculate} > t_{table}$, which is $4.74 > 1.66$ with a significant level of 5% so that it is H_0 rejected and accepted H_a , which indicates a significant positive influence on student learning outcomes. The effect size test obtained a value of 1.08, indicating a very high influence. Based on these findings, it is recommended that mathematics teachers apply the Quizizz-assisted Discovery-Inquiry Model to increase student engagement in learning.

Keywords: *discovery-inquiry*, student learning outcomes, quizizz.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan potensi siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai bidang, terutama dalam menghadapi tantangan globalisasi yang semakin pesat. Untuk itu, peningkatan kualitas pendidikan harus dilakukan secara dinamis dan berkesinambungan, dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan faktor-faktor yang mendukungnya (Haryanto, 2020). Matematika sebagai salah satu mata pelajaran utama sering kali menjadi tantangan besar bagi siswa, di mana banyak dari mereka mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang dapat memengaruhi hasil belajar mereka. Sejalan dengan pendapat oleh Aditya & Imami, (2024), matematika sering kali dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian besar siswa SMP, yang akhirnya berdampak pada rendahnya tingkat minat dan antusiasme mereka dalam belajar, serta membuat mereka kurang termotivasi untuk memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan di kelas. Evaluasi terhadap hasil belajar matematika siswa tidak hanya mencerminkan kemampuan dalam memahami konsep, tetapi juga kesiapan mereka dalam menghadapi tantangan global yang lebih kompleks.

Tingkat pemahaman matematika siswa di Indonesia, khususnya di tingkat SMP, masih tergolong rendah. Berdasarkan data PISA 2022 yang dirilis oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2023), Indonesia menduduki peringkat 65 dari 81 negara dalam hal kemampuan matematika, meskipun terdapat sedikit peningkatan dibandingkan tahun 2018. Skor rata-rata matematika siswa Indonesia sebesar 379,

jauh di bawah rata-rata OECD yang mencapai 489. Rendahnya hasil belajar matematika di Indonesia ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran yang kurang menarik dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri Hindu 3 Blahbatuh, menunjukkan bahwa hasil ulangan matematika siswa masih rendah dan pembelajaran cenderung didominasi metode ceramah serta latihan soal. Kondisi ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi yang digunakan guru belum sepenuhnya sejalan dengan tuntutan asesmen internasional seperti PISA, yang lebih menekankan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan aplikasi konsep matematis dalam kehidupan nyata ditemukan bahwa model pembelajaran yang digunakan cenderung mengandalkan metode konvensional. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa secara lebih efektif.

Salah satu model pembelajaran yang sering digunakan guru di sekolah adalah *Discovery Learning*. Namun, sejumlah kajian menegaskan bahwa model ini tidak dapat sepenuhnya dikategorikan sebagai pembelajaran konvensional, karena *discovery* menekankan aktivitas penemuan siswa secara mandiri. Akan tetapi, kelemahan *Discovery Learning* terletak pada efisiensi waktu dan keterbatasannya untuk kelompok besar, sehingga siswa dengan kemampuan rendah sering kali tertinggal (Mukaramah et al., 2020). Oleh karena itu, pengembangan model berbasis *Discovery-Inquiry* menjadi alternatif yang lebih tepat, sebab *inquiry* menekankan proses penyelidikan aktif yang mengintegrasikan penemuan, eksperimen,

dan diskusi sehingga dapat mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal (Lase & Ndruru, 2022; Isnain et al., 2021).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan Model *Discovery-Inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh Lase & Ndruru, (2022) yang mengaplikasikan Model *Discovery-Inquiry* di kelas VIII SMP, menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Selain itu penelitian oleh Restyani, (2018) mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *discovery inquiry* berbasis portofolio dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Penelitian oleh Septariani et al., (2021) menunjukkan bahwa Model *Discovery-Inquiry*, yang dipadukan dengan alat bantu seperti mind mapping, dapat meningkatkan kemampuan berpikir rasional siswa. Suryawan et al, (2020) menunjukkan perbedaan miskonsepsi antara siswa yang belajar dengan model *discovery-inquiry* dan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional, di mana model *discovery-inquiry* secara efektif dapat mereduksi miskonsepsi dan mengarah pada pemikiran ilmiah yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Seiring perkembangan teknologi digital, integrasi model pembelajaran dengan media berbasis aplikasi semakin relevan. *Quizizz* merupakan salah satu platform game-based learning yang terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa melalui kuis interaktif yang kompetitif dan menyenangkan. Dibandingkan dengan aplikasi sejenis, *Quizizz* memiliki beberapa keunggulan: (1) menyediakan umpan balik langsung (real-time feedback), (2) dapat diakses gratis dan

fleksibel melalui perangkat siswa, (3) mendukung visualisasi materi dengan lebih menarik, serta (4) sesuai untuk pembelajaran berbasis asesmen formatif (Karmila et al., 2023; Amsul et al., 2022). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan keaktifan, fokus, dan motivasi belajar siswa dibandingkan media evaluasi lainnya (Inayaturohmah & Saraswati, 2022).

Oleh karena itu, penelitian ini berusaha untuk mengeksplorasi penerapan Model *Discovery-Inquiry* berbantu *Quizizz* sebagai alat evaluasi dan pembelajaran yang lebih interaktif, untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

Berdasarkan kajian pustaka, sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas *discovery-inquiry* dalam meningkatkan hasil belajar matematika (Lase & Ndruru, 2022; Suryawan et al., 2020). Demikian pula, penelitian terkait pemanfaatan *Quizizz* menunjukkan peningkatan motivasi dan capaian siswa pada berbagai mata pelajaran (Amsul et al., 2022; Karmila et al., 2023). Namun, kajian yang secara khusus mengintegrasikan *Discovery-Inquiry* dengan *Quizizz* pada materi matematika di tingkat SMP, khususnya Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV), masih sangat terbatas. Dengan demikian, terdapat research gap yang ingin diisi oleh penelitian ini, yakni mengevaluasi sejauh mana integrasi *Discovery-Inquiry* berbantuan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMP. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan asesmen global serta kebutuhan pembelajaran di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yaitu eksperimen dengan desain *Post-test Only Control Group*, di mana ada kelompok eksperimen yang menerima

perlakuan (X) dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan. Berikut adalah Skema *Post-test Only Control Group Design* ditunjukkan pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Skema *Post-test Only Control Group Design*

	Kelas	Treatments	Post-test
R	Eksperimen	X	T_2
R	Kontrol	-	T_2

(Payadnya & Jayantika, 2018:10)

Berdasarkan Skema *Post-test Only Control Group Design*, R merujuk pada kelompok yang dipilih secara acak (random), X menunjukkan perlakuan yang diberikan, dan T_2 menggambarkan hasil belajar siswa setelah perlakuan (*Post-test*) pada kelompok eksperimen/kontrol. Dalam konteks penelitian eksperimen ini, terdapat dua jenis variabel yang penting, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas yang dimanipulasi dalam penelitian ini adalah penerapan Model *Discovery-Inquiry* berbantuan *Quizizz*, sementara variabel terikat didefinisikan sebagai hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri Hindu 3 Blahbatuh.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri Hindu 3 Blahbatuh pada Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 152 orang siswa yang terdistribusi dalam 4 kelas yaitu kelas VIII A, kelas VIII B, kelas VIII C, dan kelas VIII D. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Cluster Random Sampling* dengan undian, peneliti membuat kertas undian yang berisi nama-nama kelas tersebut, lalu mengacaknya. Dari proses pengundian, terpilih dua kelas: kelas VIII A sebagai kelas kontrol dan kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 38 siswa setiap kelas. Fokus penelitian ini

adalah adakah pengaruh atau tidak dan seberapa besar penerapan Model *Discovery-Inquiry* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi SPLDV.

Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengidentifikasi tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa, serta interaksi antara siswa dan guru selama kegiatan belajar mengajar. Tes yang digunakan berbentuk objektif tipe pilihan ganda dengan total 30 soal dilakukan dalam bentuk *Post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, tujuannya untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak dan seberapa besar penerapan Model *Discovery-Inquiry* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Subjek wawancara dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran matematika kelas VIII untuk memperoleh perspektif dan pengalaman langsung terkait model pembelajaran yang diterapkan. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh melalui metode dokumentasi mencakup nilai hasil belajar siswa pada semester sebelumnya untuk menganalisis rendahnya hasil belajar mereka.

Untuk menilai kualitas soal yang baik, sebelum tes diberikan, soal akan diuji

terlebih dahulu melalui uji validitas isi, uji validitas, uji reliabilitas, uji indeks kesukaran, dan uji daya pembeda. Pada tahap validitas isi, validasi yang dilakukan oleh validator pakar berkaitan dengan beberapa syarat yang dinilai, yaitu 1) Syarat Substansi, 2) Syarat Konstruksi, dan 3) Syarat Bahasa. Selain memberikan penilaian untuk mengetahui tingkat kevalidan soal, validator pakar juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki kekurangan pada soal. Pada tahap uji validitas butir soal, uji reliabilitas, uji indeks kesukaran, dan uji daya pembeda dilakukan validasi dengan melaksanakan uji lapangan untuk menguji kelayakan soal yang telah disusun. Uji lapangan ini dilakukan dengan memberikan tes yang terdiri dari 40 soal kepada siswa kelas IX yang telah mempelajari materi SPLDV.

Data penelitian ini diperoleh melalui data hasil belajar matematika siswa melalui hasil *Post-test* yang dilaksanakan pada kelas VIII A selaku kelas kontrol dan VIII C selaku kelas eksperimen. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, penting untuk memastikan bahwa data hasil *Post-test* memenuhi dua uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah data hasil *Post-test* dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, kemudian akan dilakukan uji hipotesis dengan hipotesis yang pertama adalah *uji-t* satu pihak dengan menggunakan data hasil *Post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk

mengetahui adanya pengaruh atau tidak penerapan Model *Discovery-Inquiry* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan *uji-t* satu pihak juga dipertimbangkan dengan memperhatikan taraf signifikansi 5%, yang umum digunakan dalam penelitian untuk menentukan apakah hasil yang diperoleh cukup kuat untuk menolak hipotesis nol. Hipotesis kedua yaitu, *effect size* merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk melakukan analisis mengenai seberapa besar pengaruh hasil belajar siswa setelah diterapkan Model *Discovery-Inquiry* berbantuan *Quizizz*. Data yang digunakan adalah data hasil *Post-test* pada kelompok eksperimen dan kontrol dengan menggunakan rumus *d Cohen's*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

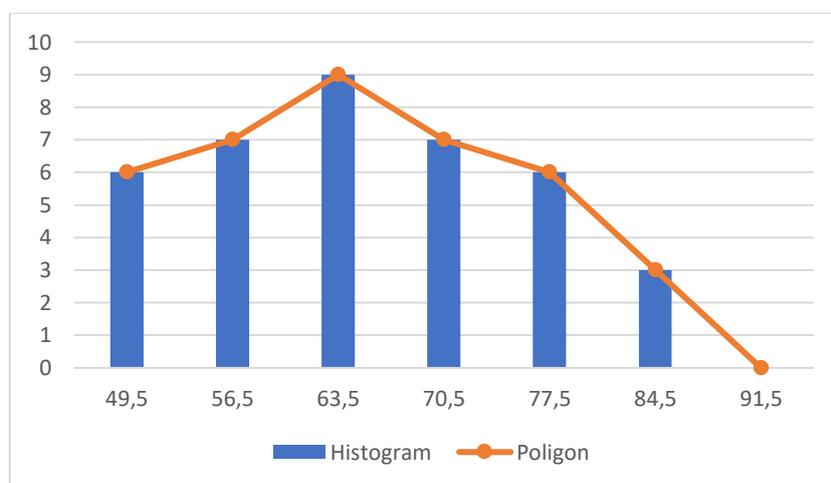
Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri Hindu 3 Blahbatuh. Data penelitian ini diperoleh melalui data hasil belajar matematika siswa melalui hasil *Post-test* yang dilaksanakan pada kelas VIII A selaku kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan dan VIII C selaku kelas eksperimen yang mendapat perlakuan berupa Model *Discovery-Inquiry* berbantuan *Quizizz*. Berikut adalah analisis data hasil penelitian kelas kontrol dan kelas eksperimen ditunjukkan pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Analisis Data Hasil Penelitian

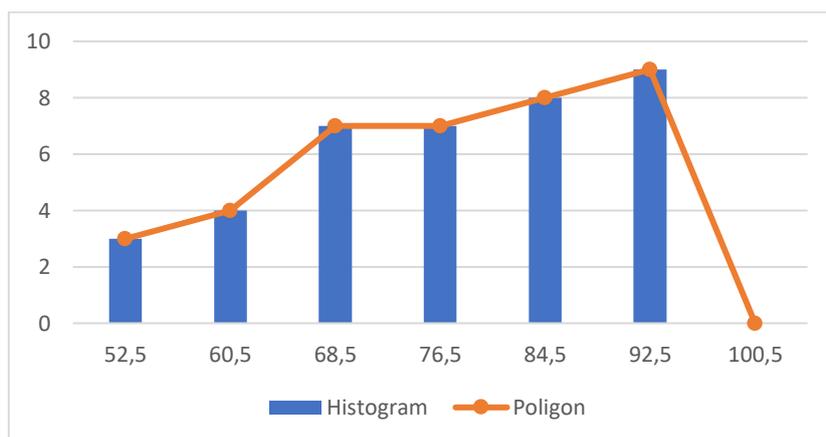
No	Hasil Analisis	Kelompok Kontrol	Kelompok eksperimen
1	Jumlah Siswa	38	38
2	Rata-rata	68,7	81,4
3	Median	70	83
4	Modus	67	83
5	Standar Deviasi	10,58	12,58

Berdasarkan analisis data hasil penelitian setelah dilakukan *Post-test* didapatkan hasil bahwa rata-rata nilai yang didapat kelas kontrol sebesar 68,7 lebih kecil dibandingkan rata-rata nilai yang didapat kelas eksperimen sebesar 81,4.

Berdasarkan tabel diatas dapat dibuat Histogram dan Poligon hasil belajar siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebagai berikut.



Gambar 1. Histogram dan Poligon Hasil Belajar Siswa Kelompok Kontrol



Gambar 2. Histogram dan Poligon Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen

Berdasarkan Gambar 1 dan Gambar 2, perbedaan yang jelas terlihat antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dimana kelompok eksperimen mendapatkan frekuensi nilai tinggi yang lebih banyak dibandingkan kelompok

kontrol. Selanjutnya dari data tersebut dilakukan uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut adalah hasil uji normalitas dengan bantuan *Microsoft Excel* ditunjukkan pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

No	kelas	dk	Signifikansi	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Keterangan
1	Kontrol	5	5%	3,083	11,07	Normal
2	Eksperimen	5	5%	6,257	11,07	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan chi-kuadrat diperoleh pada kelas kontrol $X^2_{hitung} = 3,083 < X^2_{tabel} = 11,07$ dan pada kelas eksperimen $X^2_{hitung} = 6,257 < X^2_{tabel} = 11,07$ maka diketahui bahwa $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ pada kedua kelas,

sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan bantuan *Microsoft Excel* ditunjukkan pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

No	kelas	dk	Signifikansi	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
1	Kontrol	38	5%	1,413	1,730	Homogen
2	Eksperimen	38	5%			

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh $F_{hitung} = 1,413 < F_{tabel} = 1,730$ maka hasil belajar matematika siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang homogen. Setelah melakukan uji prasyarat selanjutnya data

yang sudah diperoleh diuji hipotesis dengan hipotesis pertama menggunakan *uji-t* satu pihak dan hipotesis kedua uji *effect size*. Berikut adalah hasil *uji-t* satu pihak dengan bantuan *Microsoft Excel* ditunjukkan pada Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Analisis Uji-t

Kelompok	N	dk	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Kontrol	38	74	4,74	1,66	H_0 ditolak dan H_a diterima
Eksperimen	38	74			

Berdasarkan hasil analisis *uji-t* diperoleh $t_{hitung} = 4,74 > t_{tabel} = 1,66$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil *uji-t* yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa yang diterapkan Model *Discovery-Inquiry* berbantuan Quizizz dibandingkan dengan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran konvensional dengan materi SPLDV pada siswa kelas VIII SMP

Negeri Hindu 3 Blahbatuh. Selanjutnya dilakukan uji *effect size* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh hasil belajar siswa setelah diterapkan Model *Discovery-Inquiry* berbantuan Quizizz, ditunjukkan pada Tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji *Effect Size*

Kelas	Rata-rata	Standar Deviasi	<i>d Cohen's</i>	Keterangan
Kontrol	68,7	10,6	1,08	Sangat Tinggi
Eksperimen	81,4	12,6		

Berdasarkan hasil hitung uji *effect size* dengan rumus *d Cohen's* diperoleh hasil sebesar 1,08. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan diterapkannya Model *Discovery-Inquiry* berbantuan *Quizizz* memiliki pengaruh yang sangat tinggi dibandingkan model pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran sebelum penerapan Model *Discovery-Inquiry* dengan bantuan *Quizizz*, suasana kelas cenderung pasif dan peserta didik kurang antusias. Namun, setelah model ini diterapkan, peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat, karena mereka dibimbing untuk menemukan solusi atas masalah yang diberikan. Model *Discovery-Inquiry* sangat sesuai dengan karakter siswa yang menuntut mereka untuk lebih aktif mengamati, menemukan teori terkait materi, dan mengembangkan sikap ilmiah, seperti yang dikemukakan oleh [Suryawan et al, \(2020\)](#). Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran juga meningkatkan motivasi siswa dengan suasana kompetitif dan menyenangkan, mempercepat pemahaman materi melalui umpan balik langsung, serta mendorong diskusi dan pertukaran informasi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Pada pertemuan pertama, meski peserta didik tampak kebingungan dengan model pembelajaran baru ini, mereka tetap diberi kesempatan untuk menemukan konsep SPLDV melalui bahan bacaan seperti video

pembelajaran dan artikel. Siswa dengan kemampuan akademik lebih tinggi cepat memahami konsep tersebut, sedangkan yang memiliki kemampuan lebih rendah membutuhkan waktu lebih lama. Setelah siswa mengamati dan menemukan konsep, evaluasi dilakukan menggunakan *Quizizz*, yang membuat siswa lebih antusias dan terlibat. Menurut [Karmila et al, \(2023\)](#), penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dengan menciptakan suasana kompetitif dan menyenangkan. Pendapat tersebut sejalan dengan [Amsul et al., \(2022\)](#) yang mengidikasikan siswa yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dalam proses pembelajaran merasa lebih semangat, termotivasi, tertarik, fokus, serta menunjukkan kecenderungan untuk memperhatikan, berkonsentrasi, dan terus meningkatkan kemauan belajarnya.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen setelah penerapan Model *Discovery-Inquiry* berbantuan *Quizizz*. Siswa lebih bersemangat dalam mencari dan menemukan konsep, serta menyelesaikan soal-soal melalui handphone mereka. Media yang digemari siswa, seperti handphone dan *Quizizz*, telah berhasil meningkatkan motivasi belajar mereka. Hasil *Post-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol, membuktikan efektivitas metode ini.

Sebaliknya, pada kelompok kontrol yang menggunakan model konvensional, guru berperan lebih dominan sebagai pusat informasi dan menyampaikan materi secara langsung tanpa melibatkan siswa secara aktif. Proses pembelajaran lebih terfokus pada penjelasan materi dan latihan soal, yang menyebabkan siswa cenderung pasif. Ketika guru hanya memberikan materi melalui link *Google* dan meminta siswa untuk mencatat, siswa tidak terlibat aktif dalam pemecahan masalah, sehingga hasil belajar mereka kurang optimal. Metode ini terbukti kurang efektif dibandingkan dengan penerapan Model *Discovery-Inquiry* berbantuan *Quizizz*.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [Lase, \(2022\)](#) yang mengaplikasikan Model *Discovery-Inquiry* di kelas VIII SMP, menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Selain itu penelitian oleh [Restyani, \(2018\)](#) mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *discovery inquiry* berbasis portofolio dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Penelitian oleh [Septariani \(2021\)](#) menunjukkan bahwa Model *Discovery-Inquiry*, yang dipadukan dengan alat bantu seperti mind mapping, dapat meningkatkan kemampuan berpikir rasional siswa. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan pembelajaran yang baik dan kreatif memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan konsep sendiri sangat relevan dengan penerapan Model *Discovery-Inquiry*. Dengan menggunakan teknologi dan media pembelajaran seperti *Quizizz*, siswa menjadi lebih aktif dan mandiri dalam mencari informasi. [Inayaturohmah & Saraswati, \(2022\)](#) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan

keaktifan siswa, yang membuat proses belajar lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, penerapan Model *Discovery-Inquiry* berbantuan *Quizizz* terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Model *Discovery-Inquiry* berbantuan *Quizizz* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri Hindu 3 Blahbatuh, dengan uji *effect size* yang menunjukkan pengaruh yang sangat tinggi. Model ini efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, analitis, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan melalui *Quizizz*. Namun, penelitian ini terbatas pada siswa kelas VIII dan materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel di SMP Negeri Hindu 3 Blahbatuh.

Saran

Peneliti dan pembaca disarankan mengembangkan Model *Discovery-Inquiry* dengan *Quizizz* pada materi dan populasi yang lebih luas. Bagi pengajar matematika, model ini efektif dalam mendukung pembelajaran. Penggunaan *Quizizz* membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan motivasi, serta menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang berdampak positif pada keterlibatan dan hasil siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, M. S., & Imami, A. I. (2024). Pengukuran Minat Belajar Siswa Kelas Xi Sma Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(1), 209–215. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.5398>
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>
- Haryanto. (2020). Evaluasi pembelajaran, konsep dan manajemen. In *UNYPress*.
- Inayaturrohmah, U., & Saraswati, S. (2022). Media Evaluasi Pada Pembelajaran. *Universal Journal*, 9(3), 1–6.
- Karmila, D., Wulandari, L., Monica, C., Zulhimar, Z. D., & Novia, A. E. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian Siswa pada Mata Pelajaran TIK. *Journal on Education*, 5(4), 14636–14643. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2521>
- Isnain, S., Irawan, E., Ekapti, R. F., & Faizah, U. N. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery-Inquiry Berbantuan Mind Mapping dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Rasional Peserta Didik. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(3), 314–322.
- Kemendikbudristek. (2023). Literasi Membaca, Peringkat Indonesia di PISA 2022. *Laporan Pisa Kemendikbudristek*, 1–25.
- Lase, A., & Ndruru, F. I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Inquiry Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 35–44. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.6>
- Mukaramah, M., Kustina, R., & Rismawati. (2020). Analisis Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Media Audiovisual dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–9.
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). *Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan SPSS*. Deepublish.
- Restyani, N. K. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Inquiry Berbasis Portofolio Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 168. <https://doi.org/10.23887/jpppp.v2i2.15399>
- Septariani Isnain, A., Irawan, E., Ekapti, R. F., Faizah, U. N., & Artikel, R. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery-Inquiry Berbantuan Mind Mapping Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Rasional Peserta Didik. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(3), 314–322. <http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>
- Suryawan, I., Santyasa, I., & Sudarma, I. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Discovery-Inquiry Program Studi Teknologi Pembelajaran Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 10(1), 25–34.