

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING*  
BERBANTUAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA DI SMA AISYIYAH 1 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh  
**Y. ROSA ADILLA**  
**NIM 342018025**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
FAKLUTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI**

**2022**

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING*  
BERBANTUAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA DI SMA AISYIYAH 1 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada  
Universitas Muhammadiyah Palembang  
untuk memenuhi salah satu prasyarat  
dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan**

Oleh  
**Y. Rosa Adilla**  
**NIM 342018025**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
FAKLUTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
2022**

Skripsi oleh Y. Rosa Adilla ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Palembang, 18 Agustus 2022

Pembimbing I,



Dra. Hj. Aseptianova, M.Pd.

Palembang, 18 Agustus 2022

Pembimbing II,



Rindi Novitri Antika, S.Pd., M.Pd.

Skripsi oleh Y. Rosa Adilla ini telah dipertahankan di depan pengaji pada tanggal 18 Agustus 2022.

Dewan Pengaji:



Dra. Hj. Aseptianova, M.Pd.



Rindi Novitri Antika, S.Pd., M.Pd.

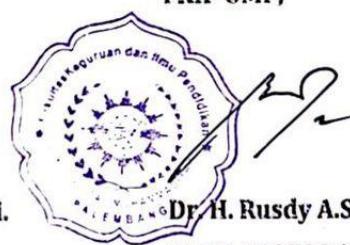


Sapta Handayani, S.Pd., M.Si.

Mengetahui  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Biologi,

Ervina Mukharomah, S.Pd., M.Si.  
NIDN. 0223079001

Mengesahkan  
Dekan  
FKIP UMP,



Dr. H. Rusdy A.S., M.Pd.  
NIDN. 0007095908



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
STATUS TERAKREDITASI INSTITUSI PREDIKAT "B"

Alamat: Jl. Jend. A. Yani 13 Ulu Palembang 30263, Hp: 08228100033

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Y. Rosa Adilla  
Nim : 342018025  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Telp/Hp : 082182660002

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

"Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Aisyiyah 1 Palembang"

Beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjilpkahan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila dikemudian ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap skripsi saya.

Palembang, Agustus 2022

Yang Menyatakan



Y. Rosa Adilla

NIM 342018025

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- ❖ Jika sesuatu sudah ditakdirkan menjadi milik kita maka tidak akan menjadi milik orang lain.
- ❖ Apapun yang engkau lewati percayalah semua atas kehendak Allah.
- ❖ Semua yang engkau miliki hanyalah titipan.
- ❖ Menikmati hidup sambil menunggu mati.

Persembahan:

Kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kepada Allah SWT yang selalu memberikan jalan, kelancaran, kemudahan dan kekuatan dalam mengerjakan skripsi ini hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kepada kedua orang tuaku, Ayahanda Yunizir dan Ibunda Hopiah yang senantiasa mendoakan dan mendampingi serta mendukung dalam perjalanan menyelesaikan studi ini.
3. Kepada diri sendiri terimakasih telah berjuang sejauh ini dan sekuat ini untuk selalu melawan segala rasa malas, dan tidak pernah menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada kakak kandungku Yovia Rizki Arrahman, ayukku Putri Chandrika Kinanti, Adik kandungku Yovia Sabita Andini & Yovia Resti Renata, keponakanku Ayasofya Jenna Chayra yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan serta semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada Hendra Wijaya terimakasih selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Kepada keluarga besarku yang turut mendukung dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada teman-teman seperjuanganku yang turut mendukung dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada agamaku.

## **Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar di SMA Aisyiyah 1 Palembang**

### **ABSTRAK**

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menemukan sendiri ide dan konsep materi pembelajaran dengan guru hanya sebagai pengarah atau pembimbing pembelajaran. Quizizz adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan Quizizz untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrrampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar di SMA Aisyiyah 1 Palembang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian kuantitaif dengan metode penelitian *Pre-experimental design*. Dengan rancangan penelitian *Design One Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu X.1 sebagai kelas eksperimen. Hasil analisis nilai afektif peserta didik kelas X.1 diperoleh nilai rata-rata tes afektif sebesar 3,65. Hasil analisis nilai psikomotorik pada kelas X.1 diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,5. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t berpasangan, hasil yang diperoleh dari perhitungan uji t berpasangan yaitu nilai signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,005$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya model *Discovery Learning* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA pada materi keanekaragaman hayati di SMA Aisyiyah 1 Palembang.

**Kata Kunci : *Discovery Learning*, Hasil Belajar, Aplikasi Quizizz**

## **The Influence of the Quizizz Application-Assisted *Discovery Learning* Learning Model on Learning Outcomes at SMA Aisyiyah 1 Palembang**

### **ABSTRAK**

*The Discovery Learning learning model is a learner-centered learning model by finding their own ideas and concepts of learning materials with the teacher only as a guide or learning supervisor. Quizizz is an educational-based interactive game in which there are several icons to develop. One of them is the quiz icon where users can create quizzes using Quizizz for learning so that learning becomes interesting and not boring. Learning outcomes are the abilities possessed by students in the form of an assessment after following the learning process by assessing the knowledge, attitudes, skills of students with changes in behavior. The purpose of this study was to determine the effect of the Discovery Learning Model on Learning Outcomes at SMA Aisyiyah 1 Palembang. The type of research used in quantitative research is the pre-experimental design research method. With the research design Design One Group Pretest-Posttest. The sample of this study used one class, namely X.1 as the experimental class. The results of the analysis of the affective scores of students in class X.1 obtained an average score of 3.65 for the affective test. The results of the analysis of psychomotor values in class X.1 obtained an average value of 3.5. The hypothesis test used in this study is a paired t test, the results obtained from the calculation of the paired t test are the significance value (2-tailed)  $0.000 < 0.005$ , it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This means that the Discovery Learning model has an effect on improving the learning outcomes of class XI science students on biodiversity material at SMA Aisyiyah 1 Palembang.*

**Kata Kunci : *Discovery Learning*, Learning Outcomes, Quizizz APP**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan kasih dan sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang Pada Materi Keanekaragaman Hayati". Penulis skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan starta satu (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Terselesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih kepada Dra Aseptianova, M.Pd. selaku pembimbing I dan Rindi Antika Novitri, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah membimbing, memberikan nasehat dan kemudahan kepada saya. Dan penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Abid Djazuli, SE., M.M., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Dr. H. Rusdy A.S., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Ervina Mukharomah, S.Pd., M.Si selaku ketua program studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. Hj. Aseptianova, M.Pd., Rindi Novitri Antika S.Pd., M.Pd., Sapta Handaiyani S.Pd., M.Si. yang telah memberikan masukan dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang, khususnya program studi Pendidikan Biologi yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama kegiatan perkuliahan berlangsung.

6. Kedua orang tua saya Ayahanda Yunizir dan Ibunda Hopiah yang telah membesarkan, merawat, mendoakan serta memberikan dukungan penuh untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Kakak Kandungku Yovia Rizki Arrahman, Ayuk iparku Putri Chandrika Kinanti, Adik kandungku Yovia Sabita Andini & Yovia Resti Renata, keponakanku Ayasofya Jenna Chayra yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan serta semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Pasangan hidup Hendra Wijaya yang selalu memberikan semangat, dukungan dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Keluarga besar tante dan om yang selalu mendoakan memberikan semangat serta dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Dzahira dan Defran yang selalu membantu serta mendukung dan mendoakan dalam menyelesaikan skripsi ini
11. Sahabat seperjuangan Biologi Angkatan 2018 yang sedang sama-sama berjuang.
12. Sahabat seperjuangan Gerabah Squad yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
13. Sahabat seperjuangan Halilintar Squad yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
14. Teman seperjuangan skripsi yaitu Siti Nuraisyah yang telah membantu dan memberi dukungan dan semangat.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis tercatat sebagai amalan baik yang akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam pembuatan skripsi ini, dikarenakan keterbatasan pengalaman dan kehilafan. Saya berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Palembang, Agustus 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Batasan Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
E. Hipotesis Penelitian .....	4
F. Variabel Penelitian .....	4
G. Daftar Istilah .....	4
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....</b>	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	Error! Bookmark not defined.
A. Metode dan Jenis Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Rancangan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Teknik Pengumpulan Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Instrumen Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. Teknik Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN .....</b>	Error! Bookmark not defined.
A. Deskripsi Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

<b>BAB V. PEMBAHASAN .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB VI. SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>52</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Validasi Instrumen oleh Dosen Ahli	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas oleh Siswa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 4 Kriteria Reliabilitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 6 Hasil Uji Normalitas <i>One Sample Kolmogorov-Smirnov</i>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.7 Hasil Uji Homogenitas Kelas X.1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.8 Rentang Nilai Afektif dan Psikomotorik.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.1Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Eksperimen .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Tes Awal dan Tes Akhir.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Afektif Indikator Bertanggung Jawab Kelas Eksperimen .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai Afektif Indikator Berani & Santun Kelas Eksperimen .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Afektif Indikator Jujur Kelas Eksperimen .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai Afektif Indikator Disiplin Kelas Eksperimen .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.8 Hasil Uji Statistik Deskriptif Tes Afektif.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai Psikomotorik Indikator Mengeksplorasi (Mengumpulkan Informasi) Kelas Eksperimen.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Nilai Psikomotorik Indikator Mengasosiasi (Mengolah Data) Kelas Eksperimen.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.11 Deskriptif Data Tes Psikomotorik.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.12 Hasil Uji t Data Berpasangan (Paired Sample t-test) Kelas Eksperimen .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Histogram Hasil Uji Validitas oleh Dosen Ahli**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.1 Histogram Tes Awal Kelas Eksperimen (DL)**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.2 Histogram Tes Akhir Kelas Eksperimen **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.3 Histogram Penilaian Afektif Bertanggung Jawab**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.4 Histogram Penilaian Afektif Berani & Santun**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.5 Histogram Penilaian Afektif Jujur .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.6 Histogram Penilaian Afektif Disiplin .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.7 Histogram Deskriptif Data Statistik Tes Afektif Peserta Didik Kelas X.1

Model Pembelajaran DL .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.8 Histogram Hasil Kemampuan Afektif Kelas X.1 selama Proses Pembelajaran Model DL .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.9 Histogram Penilaian Psikomotorik Indikator Mengeskplorasi (Mengumpulkan Informasi) .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.10 Histogram Penilaian Psikomotorik Indikator Mengeskplorasi (Mengumpulkan Informasi) .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.11 Histogram Deskriptif Data Statistik Tes Psikomotorik Peserta Didik Kelas X.1 dengan Model Pembelajaran DL .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.12 Histogram Hasil Kemampuan Psikomotorik Kelas X.1 selama Proses Pembelajaran Model DL .....**Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar Wawancara Guru.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. Lembar Wawancara Siswa.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3. Kisi-kisi Soal .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. Hasil Uji Coba Soal Siswa.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5. Hasil Validasi Soal.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6. RPP .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7. LKPD .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8. Handout.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9. PPT .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10. Hasil Validasi Soal-soal Oleh Dosen Ahli ..**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11. Hasil Validasi LKPD Oleh Dosen Ahli.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 12. Hasil Validasi RPP Oleh Dosen Ahli.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 13. Hasil Validasi RPP, LKPD Dan Soal-soal ...**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 14. Silabus .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 15. Soal Penelitian Pretest .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 16. Soal Penelitian Posttest .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 17. Hasil LKPD Pasca Penelitian   **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 18. Penilaian Ranah Kognitif Siswa **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 19. Penilaian Ranah Afektif Siswa..**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 20. Penilaian Ranah Psikomotorik Siswa   **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 21. Hasil Olah Data Penelitian   **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 22. Soal-soal di Aplikasi Quizizz   **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 23. Hasil Penilaian Quizizz.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 24. Foto Dokumentasi.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 25. Surat Penelitian Data Awal   **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 26. Surat Permohonan Riset .....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 27. Surat Keterangan Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 28. Surat Keputusan Pembimbing 1 Dan 2.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 29. Surat Tugas.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 30. Surat Balasan Dari Sekolah .....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 31. Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi .....**Error! Bookmark not defined.**

## BAB I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sengaja. Tujuan dari pembelajaran adalah untuk membantu siswa agar dapat memperoleh pengalaman misalnya pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa. Tujuan pembelajaran menggambarkan kemampuan yang diharapkan dicapai siswa setelah mereka mengikuti suatu proses pembelajaran seperti perubahan secara psikologis dalam tingkah laku dan motorik.

Pembelajaran biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran tatap muka. Pembelajaran biologi merupakan pembelajaran yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, selain itu pembelajaran biologi terkadang dianggap sulit oleh siswa. Tentunya, pembelajaran biologi dalam masa pembelajaran tatap muka secara terbatas ini memiliki perubahan tidak seperti pembelajaran biologi sebelumnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru secara offline pada tanggal 5 April 2022 di SMA Aisyiyah 1 Palembang dan hasil angket siswa yang telah disebarluaskan pada tanggal 11 April 2022 melalui google form diperoleh identifikasi masalah. Pertama menurut perspektif guru, 1) Guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional, 2) Hasil pembelajaran siswa rendah, 3) Pada tahun lalu nilai siswa rendah pada materi Keanekaragaman Hayati, 4) Siswa belum memiliki buku paket dikarenakan kurangnya buku yang tersedia di sekolah, 5) guru mengajar menggunakan PPT, 6) guru menggunakan metode pembelajaran diskusi dan tanya jawab secara individual. Sedangkan, menurut perspektif siswa, 1) Guru menjelaskan materi tidak terlalu jelas, 2) Guru identik memberikan tugas kepada siswa, 3) Siswa merasa bosan karena guru hanya terfokus menjelaskan materi, 4) Guru jarang memberikan siswa motivasi dan refleksi diakhir pembelajaran, 5) Siswa jarang diajak untuk memecahkan suatu permasalahan karena guru hanya bertanya secara langsung kepada siswa.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang sudah dilakukan maka didapatkan prioritas dalam permasalahan tersebut yaitu, guru belum maksimal menerapkan model pembelajaran kepada siswa sehingga siswa merasa bosan pada saat guru menjelaskan materi yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, Siswa jarang diajak untuk memecahkan suatu permasalahan atau suatu penemuan yang baru yang dapat merangsang keaktifan siswa saat belajar.

Salah satu solusinya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran dengan berbantuan aplikasi Quizizz yang dapat menarik siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan aplikasi Quizizz, model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan aplikasi Quizizz ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar karena karakteristik dari model pembelajaran ini yaitu sebuah penemuan sehingga siswa dapat diajak untuk memecahkan masalah sehingga siswa dapat menemukan pengetahuan yang baru dan pengetahuan yang sudah ada. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa, model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan efektivitas belajar dan hasil belajar siswa (Rosdiana, dkk, 2017).

Peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan aplikasi Quizizz karena hakikat dari pembelajaran biologi yang berorientasi pada 3 aspek yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik dan dengan bantuan salah satu media pembelajaran TIK yaitu Aplikasi Quizizz yang merupakan sebuah aplikasi untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Karakteristik dari model *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Yang melatih kemandirian untuk meningkatkan keterampilan dan proses kognitif. (winarni dkk, 2016). Model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan aplikasi Quizizz ini juga dapat membantu siswa untuk menghubungkan pengalaman yang dimiliki oleh mereka dengan pengalaman baru yang akan

dihadapi oleh siswa. Siswa dimotivasi untuk menyelesaikan pekerjaan sampai mereka menemukan jawaban atas masalah yang akan mereka hadapi.

Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan aplikasi Quizizz adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menemukan sendiri ide dan konsep materi pembelajaran dengan guru hanya sebagai pengarah atau pembimbing pembelajaran. Siswa dimotivasi untuk menyelesaikan pekerjaannya sampai mereka menemukan jawaban atas masalah yang mereka hadapi. Maka berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa di SMA Aisyiyah 1 Palembang”.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan, maka masalah yang diteliti dibatasi pada:

- a. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Discovery Learning*.
- b. Media yang digunakan adalah aplikasi game Quizizz.
- c. Materi yang digunakan adalah materi Keanekaragaman Hayati tingkatan Gen, Spesies dan Ekosistem kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang.

## **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini yaitu adakah pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?

## **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **2. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

#### **a. Bagi Siswa**

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik dalam pembelajaran Biologi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat memberikan

pengalaman bagi peserta didik untuk melakukan pembelajaran dengan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi Quizizz.

#### **b. Bagi Guru**

Manfaat penelitian ini bagi guru dapat menjadikan alternatif model yang sesuai dengan karakteristik siswa.

#### **c. Bagi Sekolah**

Manfaat penelitian ini bagi sekolah akan mengalami perubahan/perbaikan yang lebih pesat karena mampu menanggulangi berbagai masalah belajar.

#### **d. Bagi Peneliti**

Manfaat penelitian ini bagi peneliti sebagai pengalaman untuk bekal menjadi guru.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho : Penerapan model *Discovery learning* berbantuan aplikasi Quizizz tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ha : Penerapan model *Discovery learning* berbantuan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **F. Variabel Penelitian**

Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu:

1. Variabel bebas (Independent Variabel) = Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz.
2. Variabel terikat (Dependent Variabel) = Hasil Belajar siswa dalam pembelajaran Biologi Kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang.

### **G. Daftar Istilah**

#### **1. *Discovery Learning***

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menemukan sendiri ide dan konsep materi pembelajaran dengan guru hanya sebagai pengarah atau pembimbing pembelajaran.

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan, keterampilan dan sikap siswa dalam menyelesaikan suatu hal dan dapat menerima pengalaman belajarnya, baik individu maupun tim yang menginginkan suatu pekerjaan dilakukan dengan baik dan benar. Ada tiga ranah hasil belajar yaitu Kognitif, Afektif dan Psikomotorik.

## **3. Aplikasi Quizizz**

Aplikasi games Quizizz adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Game edukasi quizizz merupakan teknologi terbaru yang di gunakan guru untuk pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. D. (2018). Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Konsep Jamur. *Jurnal Bioedusiana*, Vol. 3 (2).
- Aseptianova, d. (2019). Pengembangan Asesmen Biologi Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Semester Genap di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, Vol. 10 (1).
- Budiarti, A., Handhika, J., & Kartikawati, S. (2017). PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* DENGAN PENDEKATAN SCIENTIFIC BERBASIS E-BOOK PADA MATERI RANGKAIAN INDUKTOR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Tehnik Elektro*, 2(2).
- Dede Mahendra, I. d. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan IPA Tema Wirausaha Siswa Kelas VI B SD Negeri 5 Pedungan Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, Vol. 5 (1).
- Diska Prilizia, M. d. (2020). Efektivitas Penerapan Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA . *Jurnal Plajar MIPA*, Vo. 15 (2).
- Kurnianto, H., Masykuri, M., & Yantinah, S. (2016). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DISERTAI LEMBAR KEGIATAN SISWA (LKS) TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI HIDROLISIS GARAM KELAS XI SMA NEGERI 1 KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2014/2015. *pendidikan kimia*, 5(1).
- Lidiana, H., Gunawan, & Taufik, M. (2018). PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PhET. *Jurnal Pendidikan Fisika dan teknologi*, 4(1).
- Novita Sari, E. d. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel di SMA. *Unnes Science Education Journal*, Vol. 5 (3).
- Pratiwi, F. A., Hairida, & Rasmawan, R. (2014). PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK

- TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMA. *Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(7).
- Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. (2019). 91 PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 7(1).
- Putri, I. S., Juliani, R., & Lestari, I. N. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DAN AKTIVITAS SISWA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2).
- Setiyowati, P. (2019). pangaruh model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan video scribe sparkol terhadap hasil belajar siswa smk perwari tulungagung tahun ajaran 2017/2018. 3(1).
- Shabrona Putri, I. d. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa dan Aktivitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 6 (2).
- Widiadnyana, I. S. (2014). Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Pemahaman Konsep IPA dan Sikap Ilmiah Siswa SMP. *Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 4.

