

Model *Discovery Learning* Berbantuan Quizizz Paper Mode sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS pada Siswa SD**Oktavia Dian Anggitasari, Ratna Hidayah**

Universitas Sebelas Maret

anggitasarioktavia@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/10/2025

approved 21/11/2025

published 23/12/2025

Abstract

The success of social and natural science does not only depend on the curriculum structure but also is influenced by students' motivation and learning outcomes. The study aimed to: (1) describe the steps of Discovery Learning using Quizizz Paper Mode, (2) enhance motivation and learning outcomes, and (3) identify the obstacles and solutions. It was Classroom Action Research (CAR) conducted in three cycles. The data were qualitative and quantitative data. The data sources were a teacher and the students of fourth grade at SD Negeri 5 Bumirejo. Data analysis included data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicated that (1) the steps of Discovery Learning using Quizizz Paper Mode were: (a) stimulation, (b) problem identification, (c) data collection through worksheets, (d) data processing through worksheets, (e) examination using Quizizz Paper Mode, and (f) drawing conclusions using Quizizz Paper Mode. The motivation of fourth grade students were 74% in the first cycle, 85% in the second cycle, and 87% in the third cycle. Student learning outcomes increased based on the observation results such as 75% in the first cycle, 84% in the second cycle, and 87% in the third cycle.

Keywords: *Discovery Learning, Quizizz Paper Mode, learning motivation, learning outcomes*

Abstrak

Keberhasilan pembelajaran IPAS tidak hanya bergantung pada struktur kurikulum, namun juga dipengaruhi oleh motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah penerapan model *Discovery Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode*; (2) meningkatkan motivasi dan hasil belajar; dan (3) mengidentifikasi kendala dan solusinya. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam tiga siklus dengan data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data yang digunakan ini yaitu guru dan siswa kelas IV SD Negeri 5 Bumirejo. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Model *Discovery Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* diterapkan melalui enam langkah, yaitu: (1) pemberian rangsangan; (2) mengidentifikasi masalah; (3) pengumpulan data; (4) pengolahan data; (5) *verification* dengan media *Quizizz Paper Mode*; dan (6) membuat kesimpulan dengan media *Quizizz Paper Mode*. Hasil penelitian ini menunjukkan persentase observasi guru dan siswa dalam penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* terus mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap siklus. Persentase motivasi belajar siswa kelas IV pada siklus I = 74%, siklus II = 85%, dan siklus III = 87%. Hasil observasi hasil belajar siswa meningkat dari 75% di siklus I, 84% di siklus II, dan 87% di siklus III.

Kata kunci: *Discovery Learning, Quizizz Paper Mode, motivasi belajar, hasil belajar*



PENDAHULUAN

Kurikulum menjadi salah satu pemegang peranan penting dalam sebuah pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 (Usdarisman dkk., 2024) kurikulum didefinisikan sebagai rangkaian rencana pembelajaran yang harus dilalui atau ditempuh oleh peserta didik melalui sekumpulan mata pelajaran yang berfungsi sebagai aturan atau pedoman agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Kurikulum merdeka merupakan salah satu kurikulum yang saat ini berkembang di Indonesia, penerapan kurikulum ini bertujuan untuk menyiapkan siswa agar dapat menjadi individu yang kreatif, produktif dan inovatif. Dalam kurikulum merdeka terdapat perubahan kedudukan pada mata pelajaran IPA dan IPS, dalam kurikulum ini mata pelajaran IPA diintegrasikan dengan mata pelajaran IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Perubahan ini bertujuan untuk menyelaraskan pembelajaran tiap fase serta untuk memperkuat pemahaman siswa dalam mempelajari ilmu tentang alam dan sosial yang lebih terperinci pada jenjang yang lebih tinggi (Wijayanti dan Ekantini, 2023).

Keberhasilan pembelajaran IPAS tidak hanya bergantung pada struktur kurikulum merdeka saja, namun juga dipengaruhi oleh motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi belajar menjadi salah satu kunci agar siswa tetap bersemangat dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran (Munawarah, dkk., 2023). Sedangkan hasil belajar yang diperoleh dalam pembelajaran IPAS menjadi indikator penting untuk menilai tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik (Puspitarini dan Hanif, 2019) motivasi belajar diartikan sebagai sebuah daya energi yang asalnya dari dalam diri seseorang yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, mengarahkan dan memberikan jaminan bagi kelangsungan belajar serta memberikan peranan dalam bersikap positif seperti antusias, perasaan senang dalam belajar yang berdampak pada meningkatnya pengetahuan dan keterampilan siswa. Sedangkan hasil belajar adalah segala sesuatu yang diperoleh setelah adanya proses belajar mengajar, keberhasilan siswa selama pembelajaran dapat dilihat melalui prestasi belajar (Dakhi, 2020).

Namun pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran IPAS seringkali tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan guru. Menurut Patmalasari, dkk., (2024) banyak siswa yang menunjukkan motivasi belajar rendah, yang berdampak pada kurangnya partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung dan hasil belajar yang belum mencapai standar yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil wawancara, pada tanggal 21 Desember 2024 di kelas IV SDN 5 Bumirejo, peneliti menemukan permasalahan yaitu: (1) guru belum dapat memaksimalkan penerapan variasi model pembelajaran dan media pembelajaran berbasis TPACK; dan (2) guru masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga seringkali menyebabkan siswa merasa jenuh selama berlangsungnya pembelajaran IPAS terutama pada materi yang dianggap sulit.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada 25 Januari 2025 menunjukkan beberapa permasalahan yang dihadapi siswa di kelas IV SDN 5 Bumirejo yaitu: (1) siswa yang masih kesulitan membaca dan menulis sehingga sering tidak dapat menyelesaikan penugasan; (2) terdapat siswa yang belum menunjukkan sikap ulet dan mudah mengeluh bila mendapatkan tugas; (3) siswa kurang menyadari akan pentingnya belajar yang ditandai dengan minimnya partisipasi siswa dalam diskusi dan minimnya perhatian saat guru menjelaskan; dan (4) siswa cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung yang terlihat dari minimnya respon siswa bila mendapat pertanyaan dari guru.

Selain itu, berdasarkan nilai harian IPAS menunjukkan bahwa 13 dari total 30 siswa belum mencapai KKTP yang ditetapkan dalam pembelajaran IPAS (KKTP=70). Rata-rata nilai harian siswa sebesar 73,9, dengan rincian nilai terendah sebesar 52,2 dan nilai tertinggi sebesar 92,25. Hal ini mengindikasikan perlunya peningkatan dalam penyampaian materi oleh guru agar hasil belajar lebih optimal. Berdasarkan beberapa

permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 5 Bumirejo masih rendah. Hal ini dapat terjadi karena kurang maksimalnya pemilihan dan penerapan model dan media pembelajaran, terlebih guru sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran menyebabkan siswa jenuh dan bosan. Sejalan dengan permasalahan tersebut, penelitian Alkasima, dkk., (2022) juga menunjukkan bahwa kejenuhan dan kebosanan siswa dalam pembelajaran terletak pada metode ceramah yang dilakukan guru. Penyebab rendahnya motivasi belajar siswa salah satunya yaitu kurang maksimalnya pemanfaatan sumber belajar selama proses pembelajaran (Munawarah, dkk., 2023). Arsyad (Pujiono, 2021) menuturkan media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan rasa keingintahuan dan minat belajar siswa. Untuk mengatasi beberapa permasalahan yang telah ditemukan, perlu adanya strategi pembelajaran yang tepat untuk memaksimalkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 5 Bumirejo.

Terdapat beberapa alternatif solusi penerapan model pembelajaran menarik yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan motivasi dan hasil belajar siswa, diantaranya: model pembelajaran *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, *Cooperative Learning*, serta model pembelajaran *Discovery Learning* (Joyoleksono dkk., 2022; Joharmawan dan Yulistiadi., 2025; Mulyani dkk., 2022; Nafisa dan Wardono, 2019). Selain itu dalam menerapkan model pembelajaran juga harus disertai dengan pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, salah satunya adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai solusi menciptakan pembelajaran interaktif yang menyenangkan (Annisa dkk., 2023). Berdasarkan beberapa contoh model pembelajaran tersebut, model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai solusi efektif untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas IV di SDN 5 Bumirejo yaitu model pembelajaran *Discovery Learning*. Media pembelajaran berbasis TIK yang dapat dijadikan solusi efektif dalam mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa yaitu pemanfaatan media *Quizizz Paper Mode*.

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan suatu pengembangan model pembelajaran yang menuntut siswa belajar mengorganisasikan pembelajaran secara mandiri, siswa diberikan kesempatan untuk dapat mengorganisasikan pemahamannya sendiri sementara guru menjadi fasilitator dalam pembelajaran (Nelvianti, 2020) Terdapat enam langkah pembelajaran dalam model *Discovery Learning* yaitu: (1) pemberian rangsangan; (2) identifikasi masalah; (3) pengumpulan data; (4) pengolahan data; (5) verification atau pembuktian; dan (6) membuat kesimpulan (Prasetyo dan Abduh, 2021). Menurut Qodriya (2024) *Quizizz Paper Mode* merupakan sebuah cara permainan kuis yang dapat dilaksanakan secara *offline* dengan menggunakan selebar kertas berisi kode sebagai media utamanya. Melalui media ini memungkinkan guru membuat kuis yang interaktif dalam pembelajaran.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Sulfemi (Sahrul, dkk., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* memberikan dampak yang efektif dalam menstimulasi siswa agar dapat belajar secara mandiri dan terlibat aktif dalam menemukan solusi dari permasalahan yang disediakan oleh guru. Kelebihan dari model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu dapat mendorong rasa keingintahuan siswa dengan cara memberikan motivasi kepada siswa untuk berusaha menemukan jawaban dari sebuah permasalahan, selain itu model pembelajaran ini dapat meningkatkan kecerdasan spiritual dan emosional siswa (Nafisa dan Wardono, 2019). Selain itu penelitian dilakukan oleh Saadiyaah (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* sebagai media stimulus pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat menstimulasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu diadakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk untuk: (1) mendeskripsikan langkah penerapan

model *Discovery Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode*; (2) meningkatkan motivasi dan hasil belajar; dan (3) mengidentifikasi kendala dan solusi dalam penerapan model *Discovery Learning* pada siswa kelas IV SDN 5 Bumirejo tahun ajaran 2024/2025

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif, menurut Hopkins (Karimah dan Rohani., 2024) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang mengintegrasikan prosedur penelitian tindakan substantif, dimana peneliti terlibat aktif ikut dalam memahami dan memperbaiki proses belajar-mengajar. Peneliti bekerja sama dengan guru kelas IV SDN 5 Bumirejo. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga siklus, siklus I dan II dilaksanakan sebanyak dua pertemuan, sedangkan siklus III dilaksanakan satu pertemuan. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa dan guru kelas IV di SDN 5 Bumirejo tahun ajaran 2024/2025.

Data yang digunakan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes sebelum dan sesudah dilakukan penerapan model *Discovery Learning* dengan menggunakan media *Quizizz Paper Mode*. Sumber data dalam penelitian ini siswa dan guru kelas IV di SDN 5 Bumirejo tahun ajaran 2024/2025. Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik tes dan teknik nontes yang terdiri dari observasi serta wawancara. Uji validitas data menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2012). Aspek yang diukur dalam penelitian ini yaitu peningkatan motivasi dan ketuntasan hasil belajar siswa dengan indikator capaian penelitian sebesar 85%.

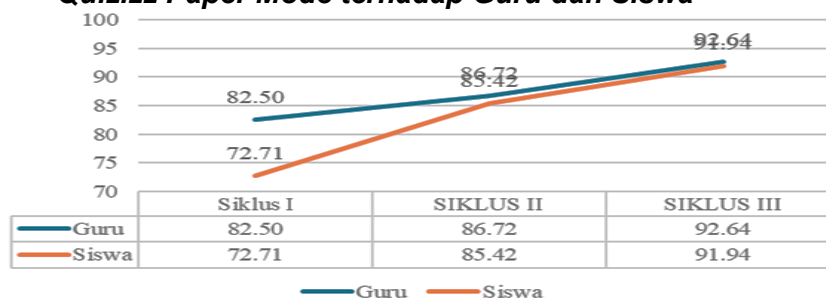
HASIL DAN PEMBAHASAN

Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang melibatkan guru dalam menyampaikan kesimpulan pembelajaran dari materi yang telah dipelajari kepada siswa, model pembelajaran ini juga memberikan kebebasan pada siswa untuk menemukan serta mencari informasi secara mandiri (Husniah dkk., 2024). Menurut pendapat Hosnan (Prasetyo dan Abduh, 2021) pengertian *Discovery Learning* yaitu sebuah model pembelajaran yang mengembangkan cara belajar aktif siswa untuk mendapatkan dan mengkaji suatu informasi secara mandiri, sehingga hasil kajian siswa dapat lebih bermakna dan diingat.

1. Penerapan Model *Discovery Learning* dengan Media *Quizizz Paper Mode*

Penerapan model *Discovery Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* dilakukan dengan 6 langkah, yaitu: (1) pemberian rangsangan; (2) identifikasi masalah; (3) pengumpulan data; (4) pengolahan data; (5) pembuktian dengan media *Quizizz Paper Mode*; dan (6) membuat kesimpulan *Quizizz Paper Mode*. Penerapan langkah model ini mengacu pada pendapat Prasetyo dan Abduh (2021). Hasil peningkatan hasil observasi terhadap penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* pada siklus I, siklus II, dan siklus III disajikan pada grafik berikut:

Gambar 1. Hasil Observasi Penerapan Model *Discovery Learning* dengan Media *Quizizz Paper Mode* terhadap Guru dan Siswa



Berdasarkan grafik di atas diketahui bahwa pelaksanaan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* dari siklus I, siklus II, dan siklus III mengalami peningkatan. Hasil observasi ketepatan guru dalam pada siklus I rata-rata 82,50%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 86,72%, sedangkan pada siklus III terjadi peningkatan menjadi 92,64%. Pada siklus I, pelaksanaan model *Discovery Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* belum optimal karena guru masih belum maksimal dalam memandu beberapa langkah, seperti identifikasi masalah. Pada siklus II, guru mulai terbiasa dalam menerapkan model *Discovery Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode*, hal ini dapat dilihat dari guru yang telah melaksanakan semua langkah model *Discovery Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* dengan lebih baik. Guru telah memberikan rangsangan visual, membimbing identifikasi masalah, mengkondisikan diskusi kelompok, serta mulai terbiasa menggunakan *Quizizz Paper Mode* secara efektif untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pada siklus III, guru telah melaksanakan pembelajaran dengan sangat baik di setiap langkah *Discovery Learning*, mulai dari merangsang keaktifan siswa, membimbing identifikasi masalah, mengkondisikan kerja kelompok, hingga memanfaatkan media *Quizizz Paper Mode* secara optimal sebagai alat evaluasi yang interaktif dan menyenangkan.

Tingkat kesungguhan siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I, siklus II, siklus III. Pada siklus I persentase kesungguhan siswa dalam penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* sebesar 72,71%, pada siklus II sebesar 85,42%, dan pada siklus III sebesar 91,94%. Pada siklus I, siswa masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan pemantik, merumuskan masalah, dan membuat kesimpulan tanpa bantuan kata kunci. Pada siklus II, siswa menunjukkan perkembangan positif, seperti mulai aktif dalam merumuskan masalah, berpartisipasi dalam diskusi, terbiasa menggunakan kertas *barcode* dalam kuis, dan mulai mampu menyimpulkan hasil presentasi secara mandiri meskipun masih ada siswa yang ragu-ragu. Pada siklus III, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, seperti aktif dalam diskusi, mampu merumuskan masalah, terbiasa mengikuti kuis dengan tertib, serta percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan menyimpulkan pembelajaran secara mandiri.

Berdasarkan tabel tersebut penerapan *Discovery Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* dilakukan melalui enam langkah, yaitu pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian atau verifikasi, dan penarikan kesimpulan atau generalisasi. Langkah pertama yaitu pemberian rangsangan atau *stimulation*, pada setiap pertemuan guru menampilkan gambar maupun video untuk meningkatkan ketertarikan siswa. Pada siklus I guru memberikan sajian video mengenai contoh kearifan lokal, pada siklus II guru memberikan sajian gambar tentang keragaman budaya di Indonesia. Sedangkan pada siklus III guru menyajikan sebuah video layanan masyarakat tentang sikap terhadap keragaman budaya. Adanya media gambar dan video, serta adanya pertanyaan pemantik dapat

merangsang keaktifan siswa dalam pembelajaran, sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanaky (dalam Rohima 2023) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk fokus dan aktif dalam pembelajaran, selain itu adanya media pembelajaran dapat menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.

Pada langkah identifikasi masalah, siswa dibimbing guru untuk merumuskan permasalahan berdasarkan stimulasi yang telah diberikan guru. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana untuk membantu siswa dalam merumuskan permasalahan. Pada langkah ini guru meminta siswa untuk mengamati dengan lebih seksama media yang ditampilkan dan guru lebih banyak memberikan pertanyaan-pertanyaan terbuka kepada setiap siswa dan memberikan kesempatan agar siswa berani untuk berpendapat. Hal ini sejalan dengan pendapat Schunk dan Zimmerman (Kusuma, dkk., 2024) bahwa pertanyaan terbuka dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis seperti mengidentifikasi sebuah permasalahan, mencari solusi, dan siswa dalam menyusun sebuah argumen.

Langkah ketiga yaitu pengumpulan data, pada langkah ini siswa dibimbing untuk berkelompok secara heterogen, kemudian siswa mengumpulkan informasi berupa solusi dari permasalahan yang telah dirumuskan kemudian siswa menuliskan informasi yang telah didapatkannya pada LKPD di langkah pengolahan data. Melalui kegiatan diskusi kelompok dalam kegiatan pengumpulan data, akan mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

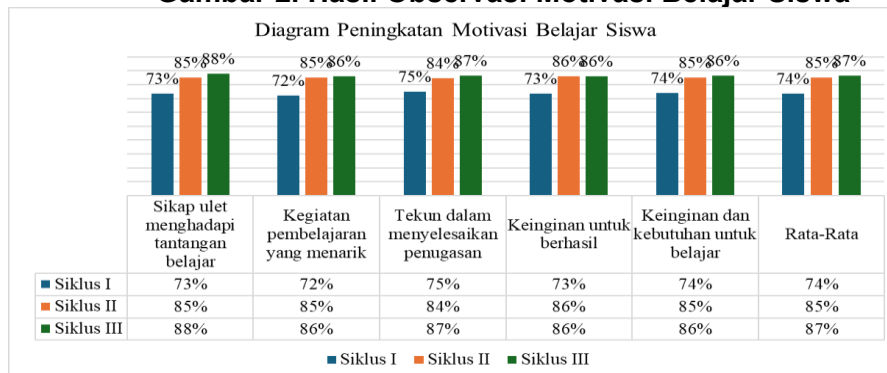
Langkah keempat yaitu pengolahan data pada tahap ini siswa bersama kelompoknya dibimbing untuk menganalisis informasi yang telah didapat, melalui kegiatan pengolahan data siswa akan terbiasa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan kelompok dan memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan analisis dan pemecahan masalah. Hal ini sejalan dengan pendapat Astuti dkk. (2022) bahwa melalui kegiatan pengolahan data akan meningkatkan ketertarikan dan ketekunan siswa dalam mengeksplorasi sebuah konsep melalui pengalaman langsung.

Pada langkah kelima yaitu langkah pembuktian, pada langkah ini siswa diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, selain itu siswa membuktikan hasil pengolahan data kelompok melalui kegiatan kuis dengan memanfaatkan media *Quizizz Paper Mode*. Pada kegiatan presentasi dan kuis ini siswa memastikan benar tidaknya pernyataan atau jawaban yang telah ditetapkan sebelumnya. Tahap pembuktian dalam model *Discovery Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Cindiawati dan Hidayat (2022) bahwa kelebihan dari model *Discovery Learning* adalah dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif, memperoleh pengetahuan secara mandiri sesuai tingkatan siswa

Langkah keenam yaitu penarikan kesimpulan, pada langkah ini siswa diminta untuk membuat kesimpulan berdasarkan hasil presentasi dan kuis yang telah dilaksanakan. Kemudian guru dan siswa melaksanakan kegiatan refleksi dan evaluasi di akhir pertemuan. Sukirman dan Kasmad (Supriyani dkk., 2022) menyatakan dengan adanya kegiatan membuat kesimpulan maka siswa dapat memiliki pemahaman yang utuh terhadap materi yang telah diajarkan.

2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) sikap ulet menghadapi tantangan belajar; (2) kegiatan pembelajaran yang menarik; (3) tekun dalam menyelesaikan tugas; (4) keinginan untuk berhasil; (5) keinginan dan kebutuhan belajar. Berdasarkan hasil observasi, indikator motivasi belajar meningkat pada setiap siklus. Hasil observasi motivasi belajar IPAS pada penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* disajikan dalam gambar berikut

Gambar 2. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 2 dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada siklus I, II, dan III terus mengalami peningkatan yang signifikan. Rerata hasil observasi motivasi pada siklus I sebesar 74%. Siklus II meningkat menjadi 85%, dan siklus III menjadi 87%. Dengan rincian rata-rata motivasi belajar siswa kelas IV pada siklus I mengalami kenaikan sebesar 4% yakni dari 71% pada pertemuan satu meningkat menjadi 75% pada pertemuan 2. rata-rata motivasi belajar siswa kelas IV mengalami kenaikan sebesar 2% yakni dari 84% pada pertemuan satu meningkat menjadi 86% pada pertemuan 2. Sedangkan rata-rata observasi motivasi belajar siswa kelas IV siklus III sebesar 87%. Motivasi belajar siswa mencapai indikator capaian penelitian pada siklus II dan siklus III.

Peningkatan motivasi belajar pada setiap aspek dipengaruhi oleh beberapa faktor penting. Pertama model *Discovery Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan siswa dalam membangun sendiri pengetahuannya melalui kegiatan penyelidikan dan pembuktian. Langkah pengumpulan dan pengolahan data dalam model *Discovery Learning* dapat mendorong siswa aktif mengumpulkan informasi untuk memecahkan masalah, sehingga menumbuhkan sikap ulet dalam menghadapi tantangan belajar. Menurut Nurmala dkk., (2023) memperkuat temuan ini dengan menyatakan bahwa model *Discovery Learning* efektif membentuk ketekunan dan daya tahan siswa, serta memungkinkan mereka menyelidiki, mengamati, dan menguji hipotesisnya secara mandiri.

Kedua penerapan *Discovery Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada aspek kegiatan pembelajaran yang menarik, hal ini dikarenakan model *Discovery Learning* memungkinkan pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) dan memungkinkan siswa belajar memanfaatkan berbagai sumber belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Primantikno (Parjayana, dkk., 2025) bahwa model *discovery learning* dirancang untuk melatih siswa bereksperimen dan mengubah pembelajaran yang pasif menjadi lebih aktif dan kreatif. Selain itu studi Sudirama dkk., (2021) menyimpulkan kegiatan pengumpulan, pengolahan data, dan verifikasi memungkinkan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memungkinkan siswa tidak hanya menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar.

Ketiga melalui kegiatan identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, dan pembuktian mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada aspek keinginan untuk berhasil serta aspek kebutuhan belajar. Pada proses ini dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam mencari informasi, berpikir kritis, dan membangun pemahamannya secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Kasmini dan Munthe (2021) bahwa melalui model *Discovery Learning* memungkinkan siswa aktif dan mandiri dalam proses belajarnya, bertanggung jawab serta berinisiatif untuk mengenali kebutuhan belajarnya, menemukan sumber-sumber informasi yang relevan guna menjawab kebutuhannya

3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya dalam penelitian ini diperoleh melalui tes tertulis yang dilaksanakan setiap akhir pembelajaran. Tes evaluasi yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 10 butir soal dengan rincian 5 soal pilihan ganda, 3 soal isian, dan 2 soal uraian. Tes evaluasi ini digunakan untuk mengukur aspek kognitif siswa, jenjang kognitif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenjang C1 sampai dengan C6. Perbandingan hasil belajar siklus I sampai dengan siklus III disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Antarsiklus

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III	Keterangan
	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 1	
90-100	5	3	8	9	13	T
80-89	7	7	8	8	9	T
70-79	6	11	9	9	5	T
60-69	3	3	1	3	1	BT
50-59	6	4	3	1	2	BT
40-49	1	-	1	-	-	BT
<40	2	2	-	-	-	BT
Jumlah	30	30	30	30	30	-
Nilai tertinggi	92	100	100	100	100	-
Nilai terendah	25	8	50	8	67	-
Rata-Rata	70	72	79	82	86	-
Tuntas	63.33%	70.00%	83.33%	86.67%	90.00%	-
Belum Tuntas	36.67%	30.00%	16.67%	13.33%	10.00%	-

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa persentase jumlah siswa tuntas pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil rata-rata siswa pada setiap pertemuan. Rata-rata persentase siswa pada siklus I pertemuan satu yaitu 63,33%, pertemuan 2 sebesar 70,00%. Kemudian pada siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 83,33%, pertemuan dua sebesar 86,67%, sedangkan pada siklus III mengalami peningkatan yang sangat signifikan menjadi 90,00%. Pada siklus I, sebagian besar siswa masih berada pada ranah mengingat (C1) dan memahami (C2), ditunjukkan dengan masih rendahnya kemampuan siswa dalam menjawab soal berdasarkan pengetahuan dasar yang telah dipelajarinya. Memasuki siklus II terjadi lonjakan pertemuan 1 meningkat menjadi 83,33%, pertemuan dua sebesar 86,67%, menunjukkan siswa mulai mampu menerapkan konsep yang telah dipelajari ke dalam soal baru, serta menganalisis informasi untuk menemukan solusi dari soal dengan capaian kognitif C3 dan C4. Pada siklus III, siswa menunjukkan perilaku kognitif tingkat tinggi seperti mampu menjawab soal dengan tingkat kognitif C5 (mengevaluasi) dan C6 (menciptakan).

Discovery Learning dengan media *Quizizz Paper Mode* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini disebabkan karena model *Discovery Learning* sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan agar siswa mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui sebuah konsep atau prinsip, dengan penerapan model *Discovery Learning* dapat memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan stimulasi, identifikasi masalah, mengumpulkan data, menganalisis,

dan menarik kesimpulan. Hal ini didukung dengan penelitian Asriningsih dkk., (2021) bahwa penerapan model *discovery learning* berperan penting dalam menambah pengetahuan siswa melalui identifikasi langsung sehingga pemahaman yang diperoleh siswa dapat diingat lebih lama dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

4. Kendala dan Solusi Penerapan Model Discovery Learning dengan Media Quizizz Paper Mode

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan selama penelitian dapat diketahui bahwa terdapat adanya kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Discovery Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode*. adapun kendala tersebut yaitu: (1) siswa belum percaya diri dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, maupun menanggapi presentasi kelompok lain; (2) terdapat siswa yang pasif dan tidak fokus selama pembelajaran berlangsung; (3) terdapat siswa yang kesulitan dalam merumuskan permasalahan secara mandiri; (4) pada siklus I terdapat siswa yang belum memahami pemanfaatan kertas *barcode* untuk melakukan kuis; dan (5) suasana kelas yang kurang kondusif saat berkelompok serta terdapat siswa yang cenderung membutuhkan waktu lama dalam menyelesaikan penugasan, sehingga menyita waktu. Kendala tersebut sesuai dengan kelemahan model *Discovery Learning* yang dikemukakan oleh Kemendikbud (Elvadola, dkk., 2022) bahwa kekurangan dari model ini yaitu; (1) siswa dengan kemampuan kognitif rendah akan kesulitan memahami konsep abstrak dalam pembelajaran; (2) *Discovery Learning* kurang efisien bila guru dan siswa terbiasa menggunakan model pembelajaran lama. Adapun kendala penggunaan media *Quizizz Paper Mode*, sesuai dengan kelemahan *Quizizz* yang dikemukakan Jannah dkk (2023, hlm. 66) bahwa kelemahan utama *Quizizz Paper Mode* yaitu (1) dalam penggunaan QR code harus lurus agar jawaban terbaca oleh sistem pemindai jawaban; dan (2) *Quizizz Paper Mode* hanya dapat digunakan pada soal pilihan ganda.

Solusi yang dilakukan untuk mengatasi beberapa kendala yang muncul selama pembelajaran yaitu: (1) memberikan pertanyaan terbuka untuk mempermudah pemahaman siswa; (2) guru lebih sering memberikan bimbingan intensif pada siswa yang mengalami kesulitan; (3) membantu siswa mengaitkan permasalahan dengan kehidupan sehari-hari; (4) mengadakan simulasi sebelum kuis dilaksanakan; (5) membagi peranan siswa dalam kelompok dan membuat kesepakatan kelas agar siswa lebih mudah untuk dikondisikan dan kegiatan dapat berjalan sesuai alokasi waktu. Solusi yang diberikan bertujuan agar siswa dapat mengikuti arahan dan bimbingan guru dalam memecahkan permasalahan. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Hidayat (2023) tentang solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala selama penerapan model *Discovery Learning*, diantaranya: (1) memberikan rangsangan agar siswa aktif bertanya; (2) guru lebih memperhatikan alokasi waktu pembelajaran; dan (3) guru memberikan bimbingan pada siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Penerapan model *Discovery Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya terbukti efektif meningkatkan kualitas pembelajaran. Proses dilakukan melalui enam langkah inti, yaitu: (1) pemberian rangsangan; (2) identifikasi masalah; (3) pengumpulan data; (4) pengolahan data; (5) verification atau pembuktian; dan (6) membuat kesimpulan. Hasil observasi menunjukkan peningkatan aktivitas guru (dari 82,50% menjadi 92,64%) dan siswa (dari 72,71% menjadi 91,94%) dari siklus I hingga III. Motivasi belajar siswa juga meningkat dari kategori cukup (74%) menjadi baik (87%), diikuti oleh kenaikan ketuntasan hasil belajar dari 63,33% menjadi 90% dan rata-rata nilai dari 70 menjadi 86.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala seperti rendahnya kepercayaan diri, ketidakfokusan siswa, serta kesulitan dalam merumuskan masalah dan

menggunakan media. Solusi yang diterapkan mencakup bimbingan intensif, penggunaan pertanyaan terbuka, simulasi media, serta pengaturan peran dalam kelompok. Dengan perbaikan bertahap, pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik, serta berhasil mencapai indikator keberhasilan pada siklus III.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkasima, P. S., Marhayani, D. A., & Hendriana, E. C. (2022). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SD Negeri 53 Singkawang. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2), 94-104. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i2.5725>
- Annisa, A. F., Anwar, M., & Borahima, B. (2023). Penerapan Model Discovery Learning (DL) Berbantuan Media Quizizz untuk Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 985-992. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.833>
- Asriningsih, N.W.N., Sujanan, I. W., dan Sri, D. I. G. A. P. (2021). Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Powerpoint* Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 251. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36202>
- Elvadola, C., Lestari, Y. D., & Kurniasih, T. I. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 31-38.
- Cindiawati, C., dan Hidayat, F.A. (2022). Desain Pembelajaran Pendekatan *Discovery Learning* dengan Menerapkan pembelajaran di Finlandia. *Griya: Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 374-387.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468-468.
- Hidayat, Z. (2023). Penerapan Model *Discovery Learning* dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika tentang Bangun Datar pada siswa Kelas III SD Negeri Bendogarap Tahun Ajaran 2022/ 2023. [Skripsi]. FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Husniah, Sulaeman, Y., & Nugraha, R. A. (2024). Penggunaan Metode *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Serumpun Mendidik*, 1(2), 115-119. <https://jurnal.edusm.id/index.php/sm/article/view/24>
- Jannah, M., Mahardikha, D. T. A., & Istiningsih, S. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Menggunakan Quizizz Paper Mode Kelas V Di SDN 16 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal of Science Instruction and Technology*, 3(2), 62-70
- Joharmawan, R., & Yulistiadi, G. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 189-196. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p189-196>
- Joyoleksono, S. K., Raharjo, T. J., & Suratinah, S. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Profesi Keguruan*, 8(1), 85-96. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Karimah, N., & Rohani, S. (2024). Tugas dan Fungsi Teknik Supervisi. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(6), 1-10. <https://doi.org/10.62281/v2i6.353>
- Kasmini, L., & Munthe, I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Implementasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* di Sekolah Dasar Kota Banda Aceh. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(1), 62-71. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i1.5384>
- Kusuma, E. S. J., Handayani, A., dan Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(2), 369-379.

- Mulyani, Y., Hidayat, Y., Hidayat, Y., & Yudiyanto, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(4), 239-252. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6365106>
- Munawarah, B. S., Winoto, H., Jiwandono, J. S. (2023). Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKN Kelas V SDN 20 Cakranegara. *Progres Pendidikan*, 4(3), 143-153. <https://doi.org/10.29303/prospek.v4i3.366>
- Nafisa, D., & Wardono, W. (2019). Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2(1) 854-861. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Nelvianti, N., Indra, W., Anas, R., Fitria, Y., & Desyandri, D. (2020). Penerapan Model Discovery Learning dalam Pembelajaran IPA Tematik di Sekolah Dasar. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(2), 168-173. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v10i2.18797>
- Prajayana, M., I., Fariyah, I., dan Inganah, S. (2025). Penerapan Model *Discovery Learning* Berbasis Digital dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Teknologi*, 12(2), 850-866.
- Patmalasari, L., Sumayana, Y., & Ikhsan, H. (2024). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Jurnal PGSD UNIGA*, 3(2), 21-26. <https://doi.org/10.52434/jpgsd.v3i2.41495>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1717-1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1-19.
- Qodriya, G., Walidi, A., Putera, R. F., & Yunisrul, Y. (2024). Pengaruh Penggunaan Quiziz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia Pendidikan Dasar*, 2(1), 107-118. <https://doi.org/10.24036>
- Rohima, Najwa. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Siswa. *Jurnal Profesi Kependidikan*, 1(1), 1-12.
- Saadiyaah, A. (2024). Pemanfaatan Platform Digital Quizizz dan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Purwanto 4 Malang. In *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama*, 1(2), 1238-1249.
- Sahrul, M., Mustamiroh, M., Dwiyono, Y., & Haerani, R. P. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Pesawat Sederhana pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 1022-1029. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1215>
- Sugiyono, A. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Supriyani, W., Karma, I. N., & Khair, B. N. (2022). Analisis Strategi Pembelajaran Bagi Siswa Lamban Belajar (Slow Learner) di SDN Tojong-Ojong Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1444-1452. [10.29303/jipp.v7i3b.781](https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.781)
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>