



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
IKIP PGRI Bojonegoro

IMPLEMENTASI MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA QUIZZZ DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI

Anggun Ayu Yulia Firnanda^{1*}, Nur Rohman², Taufiq Hidayat³

¹IKIP PGRI Bojonegoro. Email: ayuanggun990@gmail.com

Abstract

This study seeks to explain how the Discovery Learning model, supported by Quizizz media, is used in teaching economics to class X1 students at SMA Negeri 1 Kedungadem for the 2025/2026 school year. This study used a qualitative descriptive approach. The information came from economics teachers, students, and people who are involved in the curriculum. We collected data by observing, talking to people in interviews, and gathering documents. Data analysis methods included reducing data, showing data clearly, and making conclusions. The findings indicated that using Discovery Learning with Quizizz was done in three steps: planning, putting it into action, and assessing the results. During the planning phase, the teacher created teaching modules, learning situations, and evaluation materials based on Quizizz. During the implementation phase, students took an active part in learning by engaging in activities such as generating ideas, identifying problems, gathering data, processing that data, checking its accuracy, and making conclusions. Quizizz media helped increase student participations. Quizizz media made it easier for students to join in, stay motivated, and understand economic ideas better because learning turned into a fun and interactive experience. The evaluation was done using the results from Quizizz, observations made by the teacher, and reflections from the students. The use of this learning model was backed by enough digital tools and teachers being prepared to use technology.

Keywords: *Discovery Learning, Quizizz, economics learning, digital media, qualitative research*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penerapan model Discovery Learning yang dibantu dengan media Quizizz di Kedungadem pada tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data diambil dari guru ekonomi, siswa, dan wakil kepala kurikulum. Data dikumpulkan dengan cara mengamati, melakukan wawancara, dan mengumpulkan dokumen. Teknik analisis data meliputi pengurangan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Discovery Learning yang dibantu dengan media Quizizz dilakukan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Di tahap perencanaan, guru menyiapkan modul pembelajaran, rencana belajar, dan alat evaluasi yang menggunakan Quizizz. Saat pelaksanaan, siswa ikut aktif dalam proses belajar melalui langkah-langkah seperti memberi rangsangan, menemukan masalah, mengumpulkan data, dan mengolah informasi. Hal ini membantu meningkatkan partisipasi, semangat, dan pemahaman konsep ekonomi siswa karena cara belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Evaluasi dilakukan dengan melihat hasil Quizizz, pengamatan dari guru, dan refleksi yang dibuat oleh siswa. Pelaksanaan model pembelajaran ini didukung oleh fasilitas digital yang cukup baik di sekolah dan kesiapan gurudalam menggunakan teknologi.

Kata Kunci: Discovery Learning, Quizizz, pembelajaran ekonomi, media digital, penelitian kualitatif

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di zaman digital telah mengubah dunia pendidikan dengan cara yang signifikan. Proses belajar yang dulunya hanya fokus pada guru sekarang mulai berubah menjadi cara belajar yang lebih aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Guru tidak hanya harus bisa menyampaikan pelajaran, tetapi juga harus bisa membuat suasana belajar yang menyenangkan supaya siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran dan media digital yang cocok dengan kebutuhan siswa saat ini.

Dalam belajar ekonomi, siswa tidak hanya harus mengingat teori, tetapi juga memahami berbagai masalah ekonomi yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Karena itu, belajar ekonomi butuh cara mengajar yang bisa membuat siswa berpikir aktif, berdiskusi, dan menemukan konsep sendiri. Namun, dalam kenyataannya, proses belajar ekonomi di sekolah masih sering dilakukan dengan cara ceramah. Akibatnya, siswa jadi cenderung pasif dan kurang ikut serta dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi cepat bosan dan tidak begitu mengerti materi yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Kedungadem, proses pembelajaran ekonomi sebelumnya masih didominasi oleh penjelasan guru menggunakan metode ceramah dan media PowerPoint. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Sebagian siswa terlihat kurang fokus ketika guru menjelaskan materi karena pembelajaran berlangsung monoton. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi membuat motivasi belajar siswa belum maksimal.

Salah satu cara belajar yang bisa dipakai untuk membuat siswa lebih aktif adalah dengan menggunakan model Discovery Learning. Discovery Learning adalah cara belajar yang fokus pada proses di mana siswa menemukan konsep sendiri. Hal ini dilakukan melalui aktivitas seperti mengamati, mencari informasi, berdiskusi, dan menarik kesimpulan. Dalam model ini, siswa tidak hanya mendapatkan informasi dari guru, tetapi juga aktif terlibat dalam mencari pengetahuan secara mandiri. Dengan proses ini, diharapkan siswa dapat memahami materi dengan lebih baik karena mereka mengalami langsung cara belajar.

Dalam model pembelajaran discovery, ada beberapa tahap. Stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalization adalah tahap pertama. guru memberikan rangsangan kepada siswa agar tertarik pada materi pembelajaran. Selanjutnya siswa diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi, mengolah data, memverifikasi hasil, dan menarik kesimpulan. Melalui tahapan tersebut, siswa menjadi lebih aktif dan terbiasa berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah pembelajaran.

Agar proses pembelajaran lebih menarik, model Discovery Learning dapat dipadukan dengan media pembelajaran digital seperti Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif secara online. Penggunaan Quizizz membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena

terdapat tampilan menarik, sistem skor otomatis, serta papan peringkat yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, Quizizz juga membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara cepat dan praktis.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran ekonomi dapat membantu siswa lebih aktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran. Siswa merasa pembelajaran tidak membosankan karena dilakukan dengan suasana seperti permainan. Adanya unsur kompetisi membuat siswa lebih termotivasi untuk memperoleh hasil terbaik. Guru juga lebih mudah mengetahui tingkat pemahaman siswa melalui hasil kuis yang langsung muncul setelah siswa menyelesaikan soal.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model Discovery Learning dan media Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran. Penelitian terdahulu menyatakan bahwa Discovery Learning mampu meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kritis siswa. Sementara itu, penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar dan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Namun, penelitian mengenai implementasi Discovery Learning berbantuan Quizizz dalam pembelajaran ekonomi masih perlu dikaji lebih mendalam, khususnya pada proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

SMA Negeri 1 Kedungadem adalah salah satu sekolah yang sudah menggunakan media digital dalam proses belajar mengajarnya. Guru ekonomi di sekolah itu mulai menggunakan Quizizz untuk membantu proses belajar dan menilai siswa. Selain itu, sekolah juga sudah menggunakan Kurikulum Merdeka yang fokus pada pembelajaran aktif dan mengutamakan siswa sebagai pusat pembelajaran. Karena itu, penting untuk melakukan penelitian tentang penerapan model Discovery Learning yang dibantu oleh media Quizizz. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pembelajaran berlangsung dan bagaimana hal itu berdampak pada keaktifan dan keinginan siswa untuk belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses penerapan model Discovery Learning berbantuan media Quizizz dalam pembelajaran ekonomi. Menurut Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara mendalam melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kedungadem pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Informan penelitian terdiri atas guru ekonomi, peserta didik kelas XI, dan wakil kepala kurikulum. Pemilihan informan dilakukan secara purposive karena dianggap mampu memberikan informasi yang relevan terkait pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning berbantuan Quizizz.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman belajar menggunakan model Discovery Learning berbantuan Quizizz. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa modul ajar, foto kegiatan pembelajaran, dan hasil evaluasi Quizizz. Instrumen penelitian terdiri atas pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Pedoman observasi digunakan untuk mencatat aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi secara lebih mendalam mengenai proses penerapan model pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian.

Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif dan tabel agar lebih mudah dipahami. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data hasil wawancara dari guru, siswa, dan wakil kepala kurikulum. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar data yang diperoleh lebih valid dan terpercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Perencanaan Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Quizizz

Guru ekonomi melakukan persiapan pembelajaran dengan menyusun modul ajar, tujuan pembelajaran, serta media evaluasi berbasis Quizizz sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Guru juga menyesuaikan materi pembelajaran dengan sintaks Discovery Learning agar siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru melakukan koordinasi dengan waka kurikulum terkait penerapan Kurikulum Merdeka dan penggunaan media digital dalam pembelajaran ekonomi.

Setelah menyediakan fasilitas pendukung berupa jaringan internet, LCD proyektor, dan perangkat digital yang membantu proses pembelajaran berbasis teknologi. Ketersediaan fasilitas tersebut mendukung guru dalam menerapkan pembelajaran interaktif menggunakan Quizizz. Guru juga mempersiapkan soal evaluasi pada aplikasi Quizizz agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih menarik dan menyenangkan.

Pelaksanaan Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Quizizz

Pembelajaran dilakukan dengan sintaks Discovery Learning, yang terdiri dari dorongan, masalah tujuan, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan generalisasi. Pada tahap stimulasi, guru menggunakan Quizizz untuk mengatur kuis interaktif untuk menarik perhatian siswa pada topik ekologi. Siswa tampak antusias karena tampilan Quizizz yang menarik dan memberikan skor secara instan.

Pada tahap problem statement, guru mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi permasalahan ekonomi berdasarkan materi yang dipelajari. Selanjutnya pada Pada tahap pengumpulan data, siswa mencari informasi dari buku, internet, dan diskusi kelompok. Setelah mengolah data, siswa mengolah informasi tersebut dan membahasnya dengan kelompok mereka.

Tahap verification dilakukan dengan cara guru memberikan arahan dan koreksi terhadap hasil diskusi siswa. Setelah itu, pada tahap generalization siswa menyimpulkan materi pembelajaran berdasarkan hasil diskusi dan penemuan yang telah dilakukan. Siswa tampak lebih aktif dalam bertanya, berbicara, dan menjawab pertanyaan selama pembelajaran berlangsung dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Penggunaan Quizizz membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih berani menjawab pertanyaan dan lebih termotivasi mengikuti pembelajaran karena terdapat unsur permainan dan kompetisi dalam Quizizz. Guru juga lebih mudah mengetahui tingkat pemahaman siswa melalui hasil kuis yang ditampilkan secara langsung.

Tabel 1. Implementasi Discovery Learning Berbantuan Quizizz

Tahap Discovery Learning	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Stimulation	Memberikan kuis awal melalui Quizizz	Menjawab kuis dan memperhatikan materi
Problem Statement	Mengarahkan identifikasi masalah	Menentukan permasalahan ekonomi
Data Collection	Membimbing pencarian informasi	Mengumpulkan data dari berbagai sumber
Data Processing	Membantu analisis data	Menganalisis hasil diskusi
Verification	Mengoreksi dan mengarahkan	Memeriksa hasil temuan
Generalization	Membimbing penarikan Kesimpulan	Menyimpulkan materi pembelajaran

Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui hasil pengerjaan Quizizz, observasi aktivitas siswa, dan refleksi pembelajaran. Guru menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi formatif untuk mengetahui seberapa memahami siswa materi ekonomi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa, karena proses pembelajaran berlangsung secara interaktif, sebagian besar siswa lebih mudah memahami materi.

Penggunaan Quizizz membantu guru memperoleh hasil evaluasi secara cepat dan real time. Guru dapat mengetahui siswa yang sudah memahami materi maupun siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep ekonomi. Selain itu, siswa merasa lebih tertarik mengikuti evaluasi karena Quizizz memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini pembahasan ini, peneliti mengkaji hasil penelitian yang telah diperoleh kemudian dikaitkan dengan teori dan hasil penelitian terdahulu. Pembahasan dilakukan untuk mengetahui bagaimana implementasi model Discovery Learning berbantuan media Quizizz dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi.

Analisis Implementasi Discovery Learning Berbantuan Quizizz

Pembelajaran ekonomi yang menggunakan model Discovery Learning berbantuan media Quizizz menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas telah mengalami perubahan. Pembelajaran yang lebih dulu berpusat pada guru sekarang berpusat pada siswa. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi mereka juga terlibat dalam proses menemukan ide dengan berpartisipasi dalam kegiatan diskusi, pengumpulan data, dan pemecahan masalah.

Pada tahap perencanaan, guru mempersiapkan perangkat pembelajaran secara sistematis mulai dari penyusunan modul ajar, pemilihan materi, hingga perancangan soal Quizizz. Persiapan tersebut sangat penting karena keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Rusman (2022) yang menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan langkah awal yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

Guru juga memperhatikan kesiapan sarana dan prasarana seperti jaringan internet, LCD proyektor, dan perangkat digital siswa. Kesiapan fasilitas pendukung menjadi faktor penting dalam pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2022) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran digital memerlukan dukungan fasilitas yang memadai agar dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran, guru menggunakan langkah-langkah dalam Discovery Learning yang meliputi stimulasi, pernyataan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan generalisasi data. Pada tahap stimulasi, penggunaan Quizizz sebagai kuis awal berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka terhadap materi ekonomi yang sedang dipelajari. Siswa tampak lebih bersemangat karena Quizizz menawarkan tampilan yang menarik dan menciptakan suasana belajar yang mirip permainan.

Tahap problem statement dan data collection membantu siswa belajar mengidentifikasi masalah ekonomi dan mencari informasi dari berbagai sumber. Dalam proses ini, siswa menjadi lebih aktif berdiskusi dan bekerja sama dengan kelompoknya. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Hosnan (2022) yang menyatakan bahwa Discovery Learning mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz terasa lebih seru dan tidak membosankan karena terdapat unsur permainan dan kompetisi. Adanya sistem skor dan papan peringkat membuat siswa lebih tertantang untuk memperoleh hasil terbaik. Temuan ini sesuai dengan penelitian Saputri dan Rahmawati (2023) yang menunjukkan bahwa Quizizz efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan model Discovery Learning berbantuan Quizizz juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, siswa lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Rohman (2023) yang menyatakan bahwa Pendidikan merupakan proses pengembangan potensi peserta didik melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Pada tahap evaluasi, guru memanfaatkan Quizizz sebagai alat evaluasi formatif untuk mengetahui Tingkat pemahaman siswa terhadap materi ekonomi. Penggunaan Quizizz membantu guru memperoleh hasil evaluasi secara cepat dan real time sehingga guru dapat mengetahui siswa yang telah memahami materi maupun siswa yang masih mengalami kesulitan. Temuan ini sesuai dengan pendapat Yuniawati (2023) bahwa Quizizz dapat membantu proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Meskipun implementasi model Discovery Learning berbantuan Quizizz berjalan cukup baik, masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya, seperti keterbatasan jaringan internet dan perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi digital. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru dan dukungan fasilitas sekolah yang memadai.

Secara keseluruhan, implementasi model Discovery Learning berbantuan media Quizizz memberikan dampak positif terhadap pembelajaran ekonomi di kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem. Pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses belajar.

SIMPULAN

Pelaksanaan model Discovery Learning dengan menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran ekonomi di kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem dilakukan dalam tiga langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Di tahap perencanaan, guru menyiapkan modul belajar, tujuan pembelajaran, dan alat untuk evaluasi. menggunakan Quizizz yang disesuaikan dengan langkah-langkah Discovery Learning. Saat pelaksanaan, siswa ikut aktif dalam proses belajar melalui kegiatan seperti memberi rangsangan, mencari masalah, mengumpulkan data, mengolah data, memverifikasi, dan membuat generalisasi.

Penggunaan media Quizizz memberikan dampak positif pembelajaran ekonomi. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, antusias mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan dan kompetisi dalam Quizizz. Selain itu, Quizizz membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara cepat, efektif, dan real time sehingga guru dapat mengetahui Tingkat pemahaman siswa dengan lebih mudah.

Secara umum, implementasi model Discovery Learning berbantuan media Quizizz mampu menciptakan pembelajaran e. Penggunaan Quizizz membantu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi. Secara umum, implementasi

model pembelajaran ini mampu menciptakan ekonomi yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Model pembelajaran ini juga mendukung penerapan Kurikulum Merdeka fokus pada pembelajaran yang mengutamakan siswa dan penggunaan teknologi digital. dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Creswell, John W., & Creswell, J. David. 2023. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: Sage Publications.
- Hosnan, M. 2022. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kurniawan, D., & Hidayati, N. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, Vol. 4 No. 2, hlm. 115–123.
- Lestari, S., & Wulandari, R. 2022. "Implementasi Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa SMA." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 7 No. 1, hlm. 45–54.
- Moleong, Lexy J. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nuraini, F. 2023. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran Ekonomi." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 9 No. 3, hlm. 210–218.
- Rahmawati, I., & Nugroho, A. 2023. "Penerapan Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa SMA." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 5 No. 2, hlm. 77–86.
- Rohman, N. 2023. "Pendidikan sebagai Proses Pengembangan Potensi Peserta Didik." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 15 No. 2, hlm. 101–112.
- Rusman. 2022. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2022. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saputri, A., & Rahmawati, D. 2023. "Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Modern*, Vol. 5 No. 2, hlm. 88–97.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirno, Sadono. 2022. *Pengantar Ilmu Ekonomi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suryani, E. 2022. "Penerapan Discovery Learning pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 6 No. 1, hlm. 30–39.
- Wulandari, N., & Prasetyo, B. 2023. "Penggunaan Media Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa SMA." *Jurnal Pendidikan Digital*, Vol. 4 No. 1, hlm. 66–75.
- Yaniawati, Poppy. 2023. "Pemanfaatan Media Quizizz dalam Pembelajaran Digital." *Jurnal Pendidikan Digital*, Vol. 5 No. 2, hlm. 120–128.
- Yuniawati. 2023. "Penggunaan Media Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa."

Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol. 8 No. 1, hlm. 45–53.