



# PROSIDING SEMINAR NASIONAL

## Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro

### IMPLEMENTASI MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR EKONOMI SISWA PADA ERA SOCIETY 5.0

Krisna Nur Aini<sup>1\*</sup>, Ali Noeruddin<sup>2</sup>, Taufiq Hidayat<sup>3</sup>

<sup>1</sup>IKIP PGRI Bojonegoro. Email: [krisnakrisnanuraini@gmail.com](mailto:krisnakrisnanuraini@gmail.com)

#### **Abstract**

*In junior high school instruction, particularly in the context of Society 5.0, which emphasizes student-centered and technology-integrated learning, the lack of economic understanding among pupils has grown to be a significant problem. In their economics classes, around half of the ninth graders at SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro failed to achieve the KKM score of 70. The goal of this research was to see if the implementation of the Discovery Learning model, which is supported by Quizizz interactive media, improves students' learning outcomes in economics. The Kemmis and McTaggart model, which has two cycles of planning, action, observation, and reflection phases, served as the basis for the study's CAR methodology. In this study, 16 ninth graders from SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro were selected as the subjects using saturated sampling techniques. Documentation, questionnaires, observation, and pre- and post-test evaluations were the data-gathering techniques used. The data were analyzed using N-Gain calculations and descriptive statistical analysis. The findings indicated a significant improvement in students' academic achievement. The average score increased from 65.31 during the pre-cycle phase to 75.93 during Cycle I and 86.25 during Cycle II as classical learning completeness increased from 50% to 100%. The implementation of Discovery Learning, which was supported by Quizizz and led to a dynamic, engaging, and enjoyable learning atmosphere, increased students' participation and understanding of economics topics.*

**Keywords:** *Discovery learning, quizizz, economics learning achievement, car, society 5.0*

#### **Abstrak**

Dalam pembelajaran di sekolah menengah pertama, khususnya dalam konteks Masyarakat 5.0 yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa dan terintegrasi teknologi, kurangnya pemahaman ekonomi di kalangan siswa telah menjadi masalah yang signifikan. Di kelas ekonomi, sekitar setengah dari siswa kelas IX di SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro gagal mencapai skor KKM 70. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah implementasi model *Discovery Learning*, yang didukung oleh media interaktif Quizizz, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi. Model Kemmis dan McTaggart, yang memiliki dua siklus fase perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, menjadi dasar metodologi PTK penelitian ini. Dalam penelitian ini, 16 siswa kelas IX dari SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro dipilih sebagai subjek menggunakan teknik sampling jenuh. Dokumentasi, kuesioner, observasi, dan evaluasi pra dan pasca-tes merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan. Data dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain dan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa. Skor rata-rata meningkat dari 65,31 selama fase pra-siklus menjadi 75,93 selama Siklus I dan 86,25 selama Siklus II seiring dengan peningkatan kelengkapan pembelajaran klasik dari 50% menjadi 100%. Implementasi *Discovery Learning*, yang didukung oleh Quizizz dan menghasilkan suasana pembelajaran yang dinamis, menarik, dan menyenangkan, meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap topik ekonomi.

**Kata Kunci:** *Discovery Learning, Quizizz, Prestasi Belajar Ekonomi, Penelitian Tindakan Kelas, Society 5.0*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam pengembangan sumber daya manusia, meningkatkan kemampuan pribadi secara signifikan, dan membantu pembangunan nasional. Dalam konteks Masyarakat 5.0, sektor pendidikan dihadapkan pada isu-isu yang semakin kompleks akibat kemajuan teknologi yang pesat. Pendidikan modern memprioritaskan tidak hanya perolehan pengetahuan, tetapi juga pengembangan pemikiran kritis, kreativitas, kerja tim, dan keterampilan komunikasi yang diperlukan untuk sukses di abad ke-21. Seperti yang dicatat oleh Ahmad dkk. (2023), Pendidikan 5.0 bertujuan untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pendidikan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih fleksibel, menarik, dan berpusat pada siswa. Akibatnya, tujuan pendidikan nasional adalah menghasilkan siswa yang berprestasi sekaligus meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka dan beradaptasi dengan transformasi sosial dan teknologi yang berkelanjutan (Pelawi dkk., 2021). Oleh karena itu, penggabungan kerangka pendidikan inovatif dan pemanfaatan teknologi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengajaran dan pembelajaran di lembaga pendidikan.

Di tingkat SMP, pendidikan ekonomi merupakan kunci untuk menumbuhkan pemahaman siswa tentang kegiatan ekonomi dan dinamika masyarakat. Meskipun demikian, pelaksanaan pendidikan ekonomi di sekolah menghadapi berbagai tantangan yang menyebabkan prestasi belajar siswa yang buruk. Penelitian awal yang dilakukan di SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro menunjukkan bahwa sekitar 50% siswa kelas IX tidak memenuhi KKM 70 dalam mata pelajaran ekonomi. Prestasi belajar yang mengecewakan ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang sangat condong pada pengajaran yang berpusat pada guru yang ditandai dengan ceramah satu arah, keterlibatan siswa yang terbatas selama pelajaran, dan penggunaan alat pendidikan berbasis teknologi interaktif yang tidak memadai. Faktor-faktor ini menunjukkan bahwa proses pendidikan masih terlalu berfokus pada guru, sehingga mencegah siswa mengalami pembelajaran yang bermakna. Selain itu, kurangnya interaksi dan kerja sama tim antar siswa selama pelajaran berkontribusi pada kurangnya pemahaman prinsip-prinsip ekonomi. Skenario ini menekankan perlunya pendekatan pembelajaran yang meningkatkan keterlibatan siswa dan secara efektif mengintegrasikan teknologi digital.

Banyak penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode *Discovery Learning* bersama dengan alat digital dapat sangat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Saepumilah dan rekan-rekannya pada tahun 2024 menemukan bahwa penerapan pendekatan *Discovery Learning* dengan Quizizz secara signifikan bermanfaat bagi kinerja siswa di kelas ekonomi. Demikian pula, Regita Amelia Yasa dan timnya pada tahun 2025 menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dengan *Discovery Learning* secara efektif menghasilkan hasil belajar yang lebih baik di kelas TIK. Selain itu, Ridha dan lainnya pada tahun 2025 mengkonfirmasi bahwa penambahan Quizizz pada pembelajaran digital selama era Masyarakat 5.0 meningkatkan minat dan motivasi siswa. Studi lain oleh Ni Ketut Yuniati pada tahun 2023 memverifikasi bahwa penggunaan model *Discovery Learning* dengan Quizizz meningkatkan keberhasilan siswa melalui Penelitian Tindakan Kelas. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya telah berkonsentrasi pada berbagai tingkatan pendidikan dan mata pelajaran, dan belum secara khusus meneliti penggunaan *Discovery Learning* dengan alat interaktif Quizizz di kelas ekonomi sekolah menengah pertama, terutama dalam kerangka Masyarakat 5.0. Dengan demikian, masih terdapat kekurangan penelitian yang perlu ditangani untuk memajukan pendidikan ekonomi berbasis teknologi digital.

Pendekatan *Discovery Learning* berlandaskan pada konstruktivisme, yang menganggap siswa sebagai pembelajar aktif yang membangun pengetahuan mereka sendiri melalui eksplorasi independen dan penemuan ide. Bruner (2021) menyatakan bahwa *Discovery Learning* meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui proses penyelidikan yang terstruktur. Dalam skenario praktis, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengungkap konsep dengan mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data, yang mendorong pemahaman yang lebih dalam dan kaya. Mengintegrasikan alat interaktif Quizizz ke dalam pelajaran dapat meningkatkan efektivitas *Discovery Learning* dengan membuat prosesnya menyenangkan dan kompetitif,

sehingga mendorong partisipasi aktif di antara siswa. Selain itu, Quizizz memberikan umpan balik langsung, yang membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran mereka. Oleh karena itu, kombinasi Discovery Learning dengan Quizizz dianggap efektif untuk pengajaran ekonomi, karena bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dan selaras dengan preferensi pembelajaran yang dibutuhkan di era Masyarakat 5.0.

Studi ini bertujuan untuk menyelidiki bagaimana prestasi belajar ekonomi siswa kelas IX di SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro ditingkatkan ketika menggunakan model Discovery Learning, dilengkapi dengan alat interaktif Quizizz, dalam konteks Masyarakat 5.0. Diharapkan penelitian ini akan memberikan wawasan tentang potensi teknologi digital untuk memajukan pendidikan ekonomi, khususnya dengan mengevaluasi efektivitas Discovery Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini berupaya menawarkan wawasan berharga bagi pendidik dan lembaga pendidikan untuk mengembangkan pengalaman belajar yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa yang selaras dengan tuntutan abad ke-21. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi praktis untuk menciptakan strategi pengajaran adaptif dalam ekonomi yang mengikuti perkembangan teknologi dan terus meningkatkan kualitas pengalaman dan hasil belajar.

## **METODE**

Mengikuti model Kemmis dan McTaggart, penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif deskriptif, yaitu PTK. Dengan menerapkan paradigma Discovery Learning, yang didukung oleh media interaktif Quizizz, pendekatan ini dipilih untuk meningkatkan pengalaman belajar dan meningkatkan prestasi siswa. Kerangka kerja PTK Kemmis dan McTaggart dipraktikkan melalui serangkaian siklus, yang masing-masing mencakup empat langkah kunci yaitu perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Peneliti berpendapat bahwa metode ini cocok karena memungkinkan mereka untuk secara konsisten mengevaluasi dan meningkatkan proses pembelajaran berdasarkan data yang dikumpulkan sepanjang setiap siklus. Selain itu, PTK memberi para pengajar kemampuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih sukses yang mempertimbangkan kebutuhan siswa di era Masyarakat 5.0.

Di Kabupaten Bojonegoro, Provinsi Jawa Timur, penelitian ini dilakukan di SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro, sebuah sekolah yang dikelola oleh Yayasan Pesantren Al Haromain. Masalah prestasi rendah dalam pendidikan ekonomi di kalangan siswa kelas IX, yang belum memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan sekolah, menyebabkan pemilihan lokasi ini. Investigasi ini berlangsung sepanjang tahun ajaran 2025/2026 selama dua siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari dua pelajaran yang direncanakan sesuai dengan kurikulum ekonomi. Studi awal dan observasi pendahuluan dilakukan di awal penelitian untuk mengevaluasi kondisi pembelajaran. Setelah itu, dengan menggunakan Quizizz bersamaan dengan model Discovery Learning, pengajaran diberikan. Terakhir, pada akhir setiap siklus pembelajaran, hasil belajar siswa dinilai.

Keenam belas siswa kelas IX di SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro untuk tahun ajaran 2025/2026 merupakan populasi penelitian ini. Metode pengambilan sampel jenuh digunakan, di mana seluruh populasi diperlakukan sebagai sampel. Pendekatan ini dipilih karena ukuran populasi yang relatif kecil, memungkinkan peneliti untuk mengamati semua siswa secara menyeluruh. Partisipan mewakili berbagai kemampuan dan motivasi akademik, serta berbagai tingkat keterlibatan dalam pembelajaran mereka. Dengan memasukkan setiap siswa dalam sampel, tujuannya adalah untuk mengumpulkan informasi yang secara akurat menggambarkan lingkungan belajar dan menghasilkan hasil penelitian yang benar-benar mencerminkan suasana kelas.

Penelitian ini menggunakan beberapa alat: tes prestasi, lembar observasi untuk aktivitas siswa, kuesioner untuk umpan balik siswa, dan dokumentasi pendukung. Tes prestasi diberikan melalui tes pra dan pasca selama setiap siklus pembelajaran untuk mengukur kemajuan siswa dalam hasil pembelajaran ekonomi. Bersamaan dengan itu, lembar observasi memantau perilaku

siswa selama kursus, melacak keterlibatan mereka dengan Quizizz, partisipasi dalam pertanyaan dan diskusi, dan kerja sama dengan teman sebaya. Selain itu, kuesioner umpan balik siswa dikembangkan menggunakan skala Likert untuk mengumpulkan data tentang reaksi siswa terhadap model *Discovery Learning* dan penggunaan media interaktif Quizizz dalam pengajaran ekonomi. Beberapa metode pengumpulan data digunakan, termasuk observasi langsung, penilaian tertulis, distribusi kuesioner, dan dokumentasi dari sesi pengajaran. Penelitian ini mencakup identifikasi masalah, pengembangan alat pembelajaran, implementasi tindakan di setiap siklus, pemantauan proses pembelajaran, dan refleksi terhadap hasil dari tindakan yang diimplementasikan.

Statistik deskriptif diterapkan untuk menganalisis data penelitian, dengan fokus pada identifikasi kemajuan dalam hasil belajar siswa selama setiap fase tindakan. Rumus *N-Gain* digunakan untuk menghitung skor rata-rata, persentase siswa yang mencapai penyelesaian pembelajaran klasik, dan peningkatan hasil belajar. Evaluasi peningkatan keterampilan siswa setelah penggunaan model *Discovery Learning* dengan Quizizz dilakukan melalui analisis *N-Gain*. Untuk mengamati perubahan perilaku dan umpan balik siswa sepanjang perkembangan pembelajaran, data yang dikumpulkan dari observasi dan kuesioner dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis ini juga dimanfaatkan untuk menilai seberapa baik media interaktif Quizizz selaras dengan pendekatan *Discovery Learning*, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran ekonomi siswa kelas IX di SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro dalam konteks Masyarakat 5.0.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi bagaimana siswa kelas IX di SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro meningkatkan kemampuan belajar ekonomi mereka dengan menggunakan pendekatan *Discovery Learning* yang dikombinasikan dengan alat interaktif Quizizz, semuanya dalam konsep Masyarakat 5.0. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus melibatkan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berbagai metode digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini, seperti menilai kinerja siswa, memantau aktivitas siswa, mengumpulkan umpan balik melalui kuesioner, dan mencatat pengalaman belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan *Discovery Learning* bersama dengan Quizizz telah berhasil membantu meningkatkan prestasi belajar, partisipasi, dan minat belajar ekonomi siswa. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa dan pertumbuhan yang konsisten dalam tingkat penyelesaian pembelajaran di setiap siklus.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Setiap Siklus

Siklus	Nilai Rata-rata	Ketuntasan Belajar	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	65,31	8 Siswa	50%
Siklus I	75,93	13 Siswa	81,25%
Siklus II	86,25	16 Siswa	100%

Tabel 1 mengilustrasikan bahwa nilai rata-rata siswa secara konsisten meningkat di setiap tahap pembelajaran. Sebelum dimulainya siklus pembelajaran, nilai rata-rata adalah 65,31, dengan 50% siswa berhasil menyelesaikan pelajaran mereka. Setelah penerapan metode *Discovery Learning* bersamaan dengan Quizizz selama Siklus I, nilai rata-rata naik menjadi 75,93, sementara tingkat penyelesaian meningkat menjadi 81,25%. Hasil yang lebih menjanjikan terlihat pada Siklus II, di mana nilai rata-rata siswa mencapai 86,25 dan tingkat penyelesaian mencapai 100%. Tren ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep ekonomi daripada metode pengajaran tradisional yang sebelumnya digunakan.

Peningkatan hasil belajar siswa terkait erat dengan karakteristik pendekatan *Discovery Learning*, yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pendidikan. Melalui berbagai tahapan—seperti mengeksplorasi ide, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi,

menganalisis data, memverifikasi temuan, dan menarik kesimpulan—siswa terinspirasi untuk memahami konsep secara mandiri, sehingga membuat pengalaman belajar lebih merangsang. Bruner (2021) mencatat bahwa perolehan konsep melalui Discovery Learning membantu pengembangan keterampilan berpikir kritis dan memperkaya pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Saepumilah dkk. (2024), yang menemukan bahwa penerapan Discovery Learning secara signifikan meningkatkan kinerja siswa dalam bidang ekonomi. Penelitian ini mengungkapkan peningkatan tingkat penyelesaian tugas pembelajaran setelah diperkenalkannya pendekatan berbasis penemuan yang dikombinasikan dengan alat digital interaktif dalam pendidikan ekonomi. Selain itu, Quizizz berkontribusi pada peningkatan motivasi siswa dengan menyediakan pengalaman gamifikasi yang interaktif dan menyenangkan selama pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuniati (2023) menunjukkan bahwa integrasi model Discovery Learning dengan Quizizz menghasilkan peningkatan kinerja akademik melalui metode PTK. Hasil ini konsisten dengan penelitian saat ini, yang menunjukkan peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata siswa dan tingkat penyelesaian keseluruhan setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di setiap fase. Hasil yang sebanding tersebut menunjukkan bahwa pendekatan Discovery Learning secara umum efektif dalam meningkatkan pembelajaran siswa di berbagai tingkat pendidikan dan mata pelajaran. Lebih lanjut, Ridha dkk. (2025) menjelaskan bahwa penggunaan Quizizz untuk pembelajaran digital di era Masyarakat 5.0 dapat meningkatkan keterlibatan, partisipasi, dan fokus siswa selama pelajaran. Dalam penelitian ini, Quizizz menawarkan umpan balik instan, memungkinkan siswa untuk segera menilai kemajuan mereka dan mendorong mereka untuk memperbaiki kesalahan. Fitur kompetitif Quizizz, selain penilaian otomatis dan visual yang menarik, semakin merangsang antusiasme untuk mempelajari ekonomi.

Menurut studi Purba (2020), siswa lebih memperhatikan dan terlibat selama kegiatan kelas ketika Quizizz digunakan sebagai alat bantu pembelajaran digital. Siswa terlihat lebih fokus saat menyelesaikan kuis dan lebih terlibat dalam debat kelompok yang berpusat pada situasi ekonomi berbasis kasus. Selain itu, guru mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran yang konsisten dengan gagasan permainan edukatif, yang mengurangi kebosanan siswa saat belajar. Citra dan Rosy (2020) mendukung temuan studi ini dengan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan dampak positif yang besar pada motivasi siswa dan prestasi belajar. Quizizz berfungsi sebagai media untuk meningkatkan interaksi antar siswa dan mengembangkan kepercayaan diri mereka dalam menjawab pertanyaan, selain menjadi alat untuk mengukur pembelajaran dalam situasi ini. Dalam konteks Masyarakat 5.0, contoh ini menggambarkan bahwa media digital interaktif dapat menjadi pilihan pendidikan yang bermanfaat.

Studi yang dilakukan oleh Hattie dan Timperley (2021) mengartikulasikan bahwa pemberian umpan balik tepat waktu selama proses pembelajaran secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Quizizz memberikan respons langsung setelah siswa menjawab pertanyaan, memungkinkan mereka untuk mengenali kesalahan dan memahami konsep yang belum mereka kuasai. Dalam penelitian ini, aspek umpan balik ini memfasilitasi peningkatan pemahaman siswa secara bertahap di setiap siklus pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Schunk dan DiBenedetto (2021) menunjukkan bahwa motivasi siswa dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang menarik dan partisipasi aktif. Penerapan Quizizz dalam penelitian ini terbukti meningkatkan antusiasme siswa karena implementasi pendekatan gamifikasi yang lebih interaktif dalam proses pembelajaran. Siswa termotivasi untuk berusaha mencapai skor tertinggi, yang secara substansial meningkatkan keterlibatan mereka selama pendidikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Balim pada tahun 2021 menunjukkan bahwa pendekatan Discovery Learning secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan terlibat dalam tugas-tugas yang melibatkan eksplorasi dan pemahaman konseptual. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah mengadopsi model Discovery Learning dengan Quizizz, siswa menjadi lebih aktif dalam mengenali tantangan ekonomi, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan secara mandiri mengintegrasikan sumber

belajar mereka. Selain itu, temuan dari Alfieri dan rekan-rekannya pada tahun 2021 menunjukkan bahwa pembelajaran melalui penemuan secara positif memengaruhi pemahaman siswa terhadap konsep dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya menghafal isi ekonomi; mereka memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep tersebut melalui eksplorasi mandiri, diskusi kolaboratif, dan latihan pemecahan masalah. Bukti ini menyiratkan bahwa pendidikan berorientasi penemuan dapat menawarkan pengalaman belajar yang lebih signifikan dan tahan lama.

Penelitian oleh Fadel dkk. (2021) juga menekankan bahwa pendidikan abad ke-21 harus menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas di kalangan siswa. Model *Discovery Learning* yang didukung Quizizz dalam penelitian ini memfasilitasi pengembangan kompetensi tersebut melalui diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian ini selaras dengan persyaratan pendidikan kontemporer di era Masyarakat 5.0, menyoroti pentingnya integrasi teknologi dan kemajuan keterampilan abad ke-21.

Berdasarkan pengamatan perilaku siswa, keterlibatan siswa meningkat seiring dengan kemajuan proses pembelajaran. Pada Siklus I, beberapa siswa belum terbiasa dengan Quizizz sebagai alat penilaian pembelajaran dan tetap diam dalam diskusi kelompok. Namun, pada Siklus II, siswa mulai menunjukkan partisipasi yang lebih besar dengan mengajukan pertanyaan, berdiskusi, menyuarakan pendapat mereka, dan mengerjakan kuis sendiri. Pengalaman belajar yang lebih baik menunjukkan bahwa media interaktif dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih komunikatif dan kolaboratif. Quizizz adalah instrumen penilaian dan alat bantu belajar yang dapat membangkitkan minat siswa dalam mempelajari konsep ekonomi dalam lingkungan yang lebih menarik dan kompetitif.

Secara umum, penelitian ini memajukan bidang teknologi digital dalam pendidikan ekonomi dengan menggabungkan model *Discovery Learning* dengan alat interaktif Quizizz. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan praktik langsung bersama dengan alat digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong mereka untuk berpikir kritis. Dalam aplikasi dunia nyata, apa yang diungkapkan oleh penelitian ini dapat membantu guru dalam merancang kelas ekonomi yang lebih maju, menarik, dan adaptif yang mempertimbangkan peningkatan teknologi pendidikan. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa untuk memanfaatkan sepenuhnya alat pembelajaran digital, alat tersebut harus dipadukan dengan metode pengajaran yang berfokus pada siswa.

Meskipun temuan penelitian ini menggembirakan, masih terdapat banyak kekurangan. Karena jumlah siswa di kelas yang sedikit, ukuran sampel agak terbatas, sehingga tidak memungkinkan untuk menarik kesimpulan yang luas. Selain itu, eksperimen hanya mencakup dua siklus tindakan, yang berlangsung dalam jangka waktu yang relatif terbatas. Akibatnya, untuk mendapatkan temuan penelitian yang lebih menyeluruh, disarankan agar penelitian selanjutnya mencakup ukuran sampel yang lebih luas, tingkat pendidikan yang beragam, dan mengintegrasikan faktor tambahan seperti motivasi belajar, literasi digital, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kolaborasi siswa. Penelitian lebih lanjut juga dapat memajukan penerapan alat pembelajaran digital lainnya yang relevan dengan kemajuan teknologi pendidikan di era Masyarakat 5.0.

## SIMPULAN

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan *Discovery Learning* bersamaan dengan platform interaktif Quizizz dapat meningkatkan prestasi belajar ekonomi siswa kelas IX di SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro dalam konteks Masyarakat 5.0. Peningkatan ini diilustrasikan oleh kenaikan nilai rata-rata siswa dan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran di berbagai siklus. Selain memengaruhi hasil pendidikan, model pembelajaran ini juga berdampak positif pada keterlibatan, antusiasme, dan partisipasi siswa selama pelajaran ekonomi. Siswa tampak lebih bersemangat untuk terlibat dalam diskusi, mengekspresikan ide-ide mereka, memecahkan

masalah, dan menunjukkan peningkatan minat selama penilaian yang dilakukan melalui Quizizz. Akibatnya, kombinasi Discovery Learning dan alat digital interaktif secara efektif menciptakan suasana pendidikan yang lebih menarik, inovatif, dan berfokus pada siswa.

Pada tingkat teoritis, hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam ketika mereka secara aktif terlibat dalam mengeksplorasi konsep secara mandiri. Penyertaan alat digital seperti Quizizz dalam kerangka kerja Discovery Learning semakin menyoroti peran teknologi pendidikan sebagai aset penting untuk meningkatkan pembelajaran abad ke-21 dan mengembangkan kompetensi siswa dalam konteks Masyarakat 5.0. Dari sudut pandang praktis, temuan studi ini menunjukkan bahwa pendidik harus menciptakan strategi pengajaran inovatif yang tetap responsif terhadap kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar dan hasil belajar siswa. Selain itu, pemanfaatan sumber daya pendidikan digital dapat berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan lingkungan akademik yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mendorong motivasi siswa yang berkelanjutan.

Kontribusi utama penelitian ini adalah menciptakan cara untuk mengajarkan ekonomi menggunakan alat digital di tingkat sekolah menengah pertama, menggabungkan pendekatan Discovery Learning dengan platform interaktif Quizizz. Studi ini menunjukkan bukti kuat bahwa penggunaan metode pembelajaran praktik bersama dengan teknologi dapat sangat meningkatkan kinerja siswa. Selain itu, temuan ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pendidik lain yang ingin menciptakan model pengajaran baru yang memenuhi tuntutan sistem pendidikan saat ini dan kebutuhan siswa yang hidup di dunia digital.

Meskipun eksperimen ini menghasilkan hasil yang menguntungkan, eksperimen ini masih memiliki sejumlah kekurangan, termasuk ukuran sampel yang terbatas dan konsentrasi eksklusif pada satu sekolah. Akibatnya, penelitian di masa mendatang harus mencakup ukuran sampel yang lebih besar, mencakup berbagai tingkat pendidikan, dan mempertimbangkan variabel tambahan seperti motivasi siswa untuk belajar, kemampuan digital, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan kerja tim. Selain itu, meneliti sumber daya pembelajaran digital tambahan akan membantu kita mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana pendidikan berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas pengajaran di era Masyarakat 5.0.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, S., Umirzakova, S., Mujtaba, G., Amin, M. S., & Whangbo, T. (2023). *Education 5.0: Requirements, enabling technologies, and future directions. Education Sciences*, 13(8), 124.
- Alfieri, L., Brooks, P. J., Aldrich, N. J., & Tenenbaum, H. R. (2021). *Does discovery-based instruction enhance learning? Journal of Educational Psychology*, 113(1), 1–18.
- Balim, A. G. (2021). *The effects of discovery learning on students' success and inquiry learning skills. Eurasian Journal of Educational Research*, 35, 1–20.
- Bruner, J. S. (2021). *The process of education. Harvard University Press*.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 45–56.
- Fadel, C., Bialik, M., & Trilling, B. (2021). *Four-dimensional education: The competencies learners need to succeed. Center for Curriculum Redesign*.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2021). *The power of feedback. Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.
- Pelawi, J. T., Idris, & Is, M. F. (2021). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam upaya pencegahan pernikahan dini (dibawah umur). *Jurnal Education and Development*, 9(2), 562–566.
- Purba, L. S. L. (2020). *The effectiveness of using Quizizz in teaching vocabulary for the seventh grade students. Journal of English Language Teaching*, 9(2), 213–221.

- Ridha, A., et al. (2025). Pemanfaatan *Quizizz* dalam pembelajaran *digital* era *Society 5.0* untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Digital Indonesia*, 4(1), 45–57.
- Saepumilah, I., Nurdianti, R. S., & Hermawan, Y. (2024). Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media game *edukasi Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Sains Student Research*, 2(6), 166–176.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2021). *Motivation and social cognitive theory. Contemporary Educational Psychology*, 60, 101832.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Yasa, R. A., et al. (2025). Penerapan metode pembelajaran *discovery learning* menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Lebakwangi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 55–67.
- Yuniati, N. K. (2023). Implementasi model pembelajaran *discovery learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas VI B semester 1 tahun pelajaran 2020/2021 di SD Negeri 18 Dangin Puri. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 88–97.