

**IMPLEMENTASI MODEL DISCOVERY LEARNING
BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ DALAM MATA
PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA NEGERI 1
KEDUNGADEM TAHUN AJARAN 2025/2026**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

Anggun Ayu Yulia Firnanda

22210003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

**IMPLEMENTASI MODEL DISCOVERY LEARNING
BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ DALAM MATA
PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA NEGERI 1
KEDUNGADEM TAHUN AJARAN 2025/2026**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

Anggun Ayu Yulia Firnanda

NIM 22210003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Implementasi Model Discovery Learning Berbantuan Media Quizizz Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem Tahun Ajaran 2025/2026 ” disusun oleh:

Nama : Anggun Ayu Yulia Firnanda

NIM : 22210003

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi

Bojonegoro 06 Juli 2026

Pembimbing I,



Nur Rohman, M. Pd.
NIDN. 0713078301

Pembimbing II,



Dr. Taufiq Hidayat, M. Pd.
NIDN. 0727128902

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Implementasi Model Discovery Learning Berbantuan Media Quizizz Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem Tahun Ajaran 2025/2026” disusun oleh:

Nama : Anggun Ayu Yulia Firmanda

NIM : 22210003

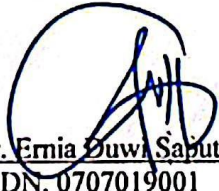
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Rabu, 15 Juli 2026.

Bojonegoro, 22 Juli 2026

Ketua,



Dr. Ernia Duwa Saputri, S.Pd., M.H.
NIDN. 0707019001

Sekretaris,



Nur Rohman, M.Pd
NIDN. 0713078301

Penguji I,



Ayis Crusma Fradani, M.Pd.
NIDN. 0729048802

Penguji II,



Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd
NIDN. 0715068801

Rektor,

Dr.Dra. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggun Ayu Yulia Firmanda

NIM : 2221003

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

IMPLEMENTASI MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA NEGERI 1 KEDUNGADEM TAHUN AJARAN 2025/2026

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar refrensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Bojonegoro, 06 juli 2026

Yang membuat pernyataan



Anggun Ayu Yulia Firmanda

NIM: 22210003

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.” (QS. Al- Insyirah: 5-6)

“Gemamlah dunia di tanganmu, jangan letakkan di hatimu. Biarkan dunia menjadi pelayanmu, bukan tuanmu.”

Syekh Abdul Qadir Al-Jailani

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya.”

(HR. Ahmad)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-MU, skripsi ini dapat terselesaikan. Terimakasih atas segala petunjuk, kekuatan dan kasih sayang yang Engkau limpahkan selama proses penyusunan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua Orang Tua saya yang tercinta terimakasih yang sebesar-besarnya kepada ibuk dan bapak Dukungan, do'a, cinta, dan pengorbanan kalian tak ternilai harganya. Tanpa kasih sayang dan pengorbanan kalian, aku tidak bisa mencapai titik ini.
2. Kepada Bapak dosen yang telah mengajariku dan membimbingku.
3. Terimakasih adikku dan semua keluarga yang telah mendukung dan mendo'akanku.
4. Terimakasih sahabat ku Melu, Widia, dan Mba Sylvi yang selalu memberikan support dan do'a di setiap apa yang aku lakukan, terutama pada masa penulisan skripsi ini.
5. Terimakasih juga kupersembahkan kepada para teman seperjuangan Ekonomi Angkatan 2022, yang selalu saling membantu dalam berbagai hal dan berbagai keceriaan selama masa perkuliahan, yang sangat berkesan untukku.

ABSTRAK

Firnanda, Anggun. (2026) “Implementasi Model Discovery Learning Berbantuan Media Quiziz Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem Tahun Ajaran 2025/2026”. Progam Studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Nur Rohman, M.Pd. Pembimbing II Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd.

Kata Kunci : Discovery Learning, Quizizz, Pembelajaran Ekonomi, Media Digital

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 guru dalam menggunakan teknologi.

ABSTRACT

Firnanda, Anggun. (2026) "Implementation of the Discovery Learning Model Assisted by Quizizz Media in Economics Subjects Class XI SMA Negeri 1 Kedungadem Academic Year 2025/2026". Economic Education Study Program. Faculty of Social Science Education, IKIP PGRI Bojonegoro, Supervisor I Nur Rohman, M.Pd. Supervisor II Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd.

Keywords: *Discovery Learning, Quizizz, Economics Learning, Digital Media*

This study seeks to explain how the Discovery Learning model, supported by Quizizz media, is used in teaching economics to class XI students at SMA Negeri 1 Kedungadem for the 2025/2026 school year. This study used a qualitative descriptive approach. The information came from economics teacher, students, and people who are involved in the curriculum. We collected data by observing, talking to people in interviews, and gathering document. 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.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Pada penulisan skripsi ini penulis mengangkat judul “IMPLEMENTASI MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA NEGERI 1 KEDUNGADEM TAHUN AJARAN 2025/2026”. Skripsi ini diajukan kepada program studi Pendidikan Ekonomi, fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI BOJONEGORO untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penyusunan skripsi dapat berjalan dengan lancar tidak lepas dari bantuan, arahan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Berdasarkan hal tersebut pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Junarti, M.Pd selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H., Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro.
3. Nur Rohman M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan Taufiq Hidayat M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah sabar dan bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan arahan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi.
4. Mas Edy Masrur S.Pd selaku Kepala Sekolah dan Suwartiningsih S.Pd selaku waka kurikulum SMA Negeri 1 Kedungadem yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti dan telah mengarahkan peneliti dengan bijaksana dalam mengambil Langkah.

5. Sugi Budi Utama S.E selaku guru ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem yang telah bersedia bekerja sama dalam mengumpulkan data penelitian.
6. Bapak dan ibu guru serta karyawan/karyawati SMA Negeri 1 Kedungadem yang telah membantu selama penelitian berlangsung.
7. Siswa kelas XI-7 SMA Negeri 1 Kedungadem yang terlibat sebagai subjek penelitian yang senantiasa dapat membantu peneliti untuk mengumpulkan data untuk penulisan skripsi ini.
8. Ibu, Bapak, Adik dan keluarga tercinta atas dukungan do'a yang memberikan semangat demi kelancaran studi peneliti.
9. Teman-teman seperjuangan mahasiswa Ekonomi Angkatan 2022 yang telah berkenan berbagai suka duka dan penyemangat hingga skripsi ini selesai.
10. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu persatu telah memberikan semangat serta dukungan terhadap penulisan terhadap skripsi ini hingga terselesaikan pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Penulis juga mengharapkan agar skripsi ini ada guna dan manfaatnya bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Bojonegoro, 27 mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
MOTTO	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Definisi Operasional.....	12
BAB II	15
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS,	15
DAN KERANGKA BERPIKIR	15
A. Kajian Pustaka	15
1. Pembelajaran Ekonomi di SMA	21
2. Model Pembelajaran Discovery Learning.....	23
3. Media Pembelajaran Quizizz	26
4. Implementasi Model Discovery Learning Berbantuan Media Quizizz dalam Pembelajaran Ekonomi	27
C. Kerangka Berpikir	30
BAB III.....	33
METODE PENELITIAN	33

	viii
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	33
D. Sumber Data	40
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data.....	45
G. Uji Keabsahan Data	49
H. Prosedur Penelitian	51
BAB IV	53
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian.....	53
B. Pembahasan.....	73
BAB V.....	87
PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 Penelitian yang relevan.....	17
TABEL 3.1 Teknik Pengumpulan Data	38
TABEL 4.1 Rekap Aspek B (Perencanaan Pembelajaran)	57
TABEL 4.2 Rekap Aspek C (Pelaksanaan Sintaks Discovery Learning)..	60
TABEL 4.3 Rekap Aspek D (Pemanfaatan Media Quizizz).....	62
TABEL 4.4 Rekap Aspek E (Pengalaman belajar Siswa)	64

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1	Bagan Kerangka Berpikir Penelitian	45
-------------------	---	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, baik dalam penyampaian materi maupun pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Teknologi digital tidak lagi dipandang sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi telah menjadi bagian penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital (Rusman, 2022; Suryani & Mulyadi, 2023).

Perkembangan tersebut menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang akrab dengan penggunaan teknologi. Peserta didik saat ini terbiasa memperoleh informasi melalui berbagai media digital sehingga memiliki gaya belajar yang lebih aktif, visual, dan interaktif. Oleh karena itu, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan berpusat pada guru cenderung kurang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Pendidikan memiliki peran strategis dalam menyiapkan generasi yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan perubahan sosial. Rohman, (2023) menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses menuntun seluruh potensi peserta didik agar berkembang secara optimal sebagai individu dan anggota masyarakat. Sementara itu, Tilaar (2022) memandang pendidikan sebagai proses pembudayaan yang bertujuan membentuk manusia yang berpengetahuan, berkarakter, serta memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan dinamika perkembangan zaman. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan dan sikap yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru, peserta didik, dan berbagai sumber belajar yang bertujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik secara optimal. Dalam implementasinya, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa dapat memahami konsep melalui proses berpikir, berdiskusi, mengamati, dan menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif yang menjadi kompetensi penting pada abad ke-21.

Pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), khususnya pada mata pelajaran ekonomi, peserta didik dituntut tidak hanya menguasai konsep-

konsep ekonomi secara teoritis, tetapi juga mampu menganalisis berbagai permasalahan ekonomi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ekonomi diarahkan agar siswa mampu menghubungkan konsep yang dipelajari dengan fenomena nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Namun, dalam praktiknya pembelajaran ekonomi masih sering dilaksanakan menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru. Guru lebih banyak menyampaikan materi, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Akibatnya, siswa kurang memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi informasi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, maupun menemukan konsep secara mandiri.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah **Discovery Learning**. Model pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang secara aktif mencari, mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan informasi melalui serangkaian kegiatan pembelajaran yang sistematis. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses menemukan konsep sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Melalui Discovery Learning, siswa diharapkan tidak hanya memahami materi yang dipelajari, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, keberhasilan proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa. Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar, memberikan umpan balik secara langsung, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Keberadaan media pembelajaran digital menjadi semakin penting dalam mendukung penerapan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Salah satu media pembelajaran digital yang banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah **Quizizz**. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan guru menyajikan soal secara interaktif, disertai umpan balik langsung, sistem penilaian otomatis, serta tampilan yang menarik bagi siswa (Yuniawati, 2023). Karakteristik tersebut menjadikan Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana membangun motivasi belajar, meningkatkan partisipasi siswa, dan memperkuat pemahaman konsep selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan Quizizz dinilai relevan jika dipadukan dengan model Discovery Learning. Pada setiap tahapan Discovery Learning, siswa dituntut aktif mengamati, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, mengolah data, melakukan pembuktian, hingga menarik kesimpulan. Dalam proses tersebut, Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai media untuk memberikan stimulus awal, mengukur pemahaman siswa terhadap materi, maupun memperkuat konsep yang telah ditemukan selama pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga mendukung proses berpikir siswa selama mengikuti pembelajaran.

Meskipun demikian, dalam praktiknya penggunaan Quizizz di sekolah masih lebih sering dimanfaatkan sebagai media evaluasi di akhir pembelajaran. Guru umumnya menggunakan Quizizz untuk memberikan latihan soal atau tes hasil belajar, sedangkan pemanfaatannya sebagai bagian yang terintegrasi dalam setiap tahapan Discovery Learning masih belum banyak diterapkan. Akibatnya, potensi Quizizz sebagai media yang dapat membantu siswa membangun konsep secara mandiri belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa integrasi antara model Discovery Learning dan media Quizizz masih memerlukan kajian yang lebih mendalam.

SMA Negeri 1 Kedungadem merupakan salah satu sekolah yang telah memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran, termasuk penggunaan media Quizizz pada mata pelajaran ekonomi. Sekolah juga telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang mendorong guru

untuk melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan berbagai model dan media pembelajaran yang inovatif. Meskipun demikian, implementasi Discovery Learning berbantuan Quizizz dalam pembelajaran ekonomi belum pernah dikaji secara mendalam, khususnya terkait bagaimana guru merencanakan pembelajaran, melaksanakan setiap sintaks Discovery Learning, serta melakukan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan Quizizz.

Hasil telaah terhadap berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz telah banyak diteliti, terutama untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar, motivasi belajar, maupun keaktifan siswa. Sebagian besar penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif sehingga lebih menitikberatkan pada pengukuran hasil belajar setelah penggunaan Quizizz. Sementara itu, penelitian yang mengkaji implementasi model Discovery Learning berbantuan Quizizz melalui pendekatan kualitatif, khususnya pada pembelajaran ekonomi di jenjang SMA, masih relatif terbatas. Padahal, pendekatan kualitatif diperlukan untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta pengalaman belajar yang terjadi selama penerapan model dan media pembelajaran tersebut.

Kesenjangan penelitian (research gap) tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan penelitian yang tidak hanya menilai keberhasilan penggunaan Quizizz dari aspek hasil belajar, tetapi juga mengkaji secara menyeluruh proses implementasi Discovery Learning berbantuan Quizizz

mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran. Kajian tersebut penting untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana model pembelajaran dan media digital dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran ekonomi sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung.

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan juga sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang mendorong terciptanya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta tujuan yang ingin dicapai. Dalam implementasinya, guru dituntut tidak hanya mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga mengintegrasikannya dengan model pembelajaran yang tepat sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, meningkatkan keaktifan siswa, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif (Kemendikbudristek, 2023).

Namun demikian, keberhasilan penerapan model pembelajaran berbantuan media digital tidak hanya ditentukan oleh tersedianya teknologi, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran secara sistematis. Penggunaan media digital yang tidak diintegrasikan dengan langkah-langkah pembelajaran yang tepat berpotensi hanya menjadi variasi pembelajaran tanpa memberikan dampak yang optimal terhadap

proses belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana proses implementasi model pembelajaran dan media digital berlangsung dalam situasi pembelajaran yang nyata sehingga dapat diketahui faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat keberhasilan pelaksanaannya.

Berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian terdahulu, penggunaan media Quizizz telah banyak diteliti dalam berbagai mata pelajaran. Akan tetapi, sebagian besar penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif yang berfokus pada pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar, motivasi belajar, atau keaktifan siswa. Penelitian yang mengkaji implementasi model Discovery Learning berbantuan media Quizizz secara mendalam melalui pendekatan kualitatif, khususnya pada pembelajaran ekonomi di tingkat SMA, masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya menempatkan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran, sedangkan kajian mengenai pemanfaatannya pada setiap tahapan Discovery Learning belum banyak dilakukan.

Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada fokus kajian yang tidak hanya membahas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran, tetapi juga mengkaji secara mendalam bagaimana media tersebut diintegrasikan dalam setiap tahapan model Discovery Learning, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran ekonomi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sehingga mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai proses pembelajaran, interaksi antara guru dan

peserta didik, serta pengalaman belajar siswa selama mengikuti pembelajaran berbantuan Quizizz. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran ekonomi, khususnya dalam penerapan model pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi digital secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memandang perlu melakukan penelitian yang berjudul "Implementasi Model Discovery Learning Berbantuan Media Quizizz dalam Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem Tahun Ajaran 2025/2026." Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran secara komprehensif mengenai proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran menggunakan model Discovery Learning berbantuan media Quizizz, sehingga hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran ekonomi yang lebih aktif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran ekonomi menggunakan model discovery learning berbantuan media Quizizz di kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran ekonomi menggunakan model discovery learning berbantuan media Quizizz di kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran ekonomi menggunakan model discovery learning berbantuan media Quizizz di kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan peencanaan pembelajaran ekonomi menggunakan model discovery learning berbantuan media Quizizz di kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran ekonomi menggunakan model discovery learning berbantuan media Quizizz di kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem.
3. Mendeskripsikan evaluasi pembelajaran ekonomi menggunakan model discovery learning berbantuan media Quizizz di kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam kajian implementasi model Discovery Learning berbantuan media Quizizz pada pembelajaran ekonomi di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi mengenai penerapan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan media digital. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan kajian ilmiah serta referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian mengenai implementasi model pembelajaran inovatif berbantuan teknologi digital dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

2. Manfaat Praktis:

Selain memberikan kontribusi secara teoritis, penelitian ini juga memiliki berbagai manfaat praktis yang dapat dirasakan langsung oleh berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, khususnya di lingkungan SMA Negeri 1 Kedungadem. Manfaat praktis tersebut antara lain sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna melalui penerapan model Discovery Learning berbantuan media Quizizz. Selain itu, siswa diharapkan mampu meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman terhadap konsep-konsep ekonomi melalui proses pembelajaran yang melibatkan mereka secara langsung dalam menemukan konsep.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menggunakan model Discovery Learning berbantuan media Quizizz. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan refleksi bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi

digital sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengoptimalkan pemanfaatan sarana dan prasarana teknologi yang dimiliki sekolah untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian mengenai implementasi model *Discovery Learning*, penggunaan media Quizizz, maupun inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk mengembangkan penelitian dengan subjek, jenjang pendidikan, mata pelajaran, atau pendekatan penelitian yang berbeda sehingga dapat memperluas kajian mengenai pembelajaran inovatif.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk memperjelas makna istilah-istilah utama yang digunakan dalam penelitian agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran. Definisi operasional dalam penelitian ini disusun sesuai dengan pendekatan kualitatif, sehingga berfokus pada proses, aktivitas, dan pengalaman subjek penelitian. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi Model *Discovery Learning*

Implementasi model *Discovery Learning* dalam penelitian ini adalah proses penerapan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru ekonomi di kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap

pelaksanaan, guru menerapkan sintaks *Discovery Learning* yang meliputi stimulation (pemberian rangsangan), problem statement (identifikasi masalah), data collection (pengumpulan data), data processing (pengolahan data), verification (pembuktian), dan generalization (penarikan kesimpulan). Implementasi tersebut diamati melalui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Media Quizizz

Media Quizizz dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis digital yang digunakan guru sebagai pendukung pelaksanaan model *Discovery Learning* pada pembelajaran ekonomi. Pemanfaatan Quizizz meliputi pemberian stimulus, penyajian soal atau kuis interaktif, penguatan materi, serta evaluasi hasil belajar siswa. Penggunaan media ini diamati berdasarkan cara guru mengintegrasikan Quizizz ke dalam proses pembelajaran serta respons siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

3. Pelajaran Ekonomi

Pembelajaran ekonomi dalam penelitian ini merupakan proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem Tahun Ajaran 2025/2026 yang menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan media Quizizz. Fokus penelitian diarahkan pada proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran serta interaksi antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

4. Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem

Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem adalah peserta didik yang menjadi subjek penelitian dan terlibat langsung dalam pembelajaran ekonomi menggunakan model discovery learning berbantuan media Quizizz. Siswa diamati dari tingkat keaktifan, partisipasi, dan pengalaman belajar selama proses pembelajaran berlangsung.