

## **Implementasi Model *Discovery Learning* Berbasis Quizizz pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar**

### ***Implementation of the Quizizz-Based Discovery Learning Model in Integrated Science and Social Studies Learning for Fifth-Grade Elementary School Students***

**Dita Pratiwi<sup>\*1</sup>, Magdad Hatim<sup>2</sup>, BZ Septeyawan Abdullah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang. e-mail: [ditaprtiwiii@gmail.com](mailto:ditaprtiwiii@gmail.com)<sup>1</sup>, [hatimmagdad@gmail.com](mailto:hatimmagdad@gmail.com)<sup>2</sup>, [bzsepteyawanabdullah@gmail.com](mailto:bzsepteyawanabdullah@gmail.com)<sup>3</sup>

\*Corresponding Author

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis aplikasi Quizizz pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas 18 siswa kelas V dan satu orang guru kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Discovery Learning* berbasis Quizizz dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Temuan utama menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dalam proses penemuan konsep, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta antusiasme siswa dalam menyelesaikan kuis interaktif. Pemanfaatan aplikasi Quizizz juga mendukung pemahaman konsep ekosistem, yang tercermin dari capaian hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai sekitar 90. Dengan demikian, integrasi model *Discovery Learning* dan aplikasi Quizizz dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep IPAS pada siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** *Discovery Learning*, Quizizz, IPAS, siswa sekolah dasar.

**Abstract.** This study aims to describe the implementation of the Quizizz-based *Discovery Learning* model in teaching *Integrated Science and Social Studies (IPAS)* to fifth-grade elementary school students. The research employed a qualitative descriptive approach. The participants consisted of 18 fifth-grade students and one classroom teacher. Data were collected through observations, interviews, and documentation, and analysed using data reduction, data display, and conclusion drawing techniques. The findings indicate that the implementation of the *Discovery Learning* model integrated with Quizizz was carried out through three stages: planning, implementation, and evaluation. The main findings reveal increased student engagement in concept discovery activities, active participation in group discussions, and high enthusiasm in completing interactive quizzes. The use of the Quizizz application also supported students' understanding of ecosystem concepts, as reflected by an average achievement score of approximately 90. Therefore, the integration of the *Discovery Learning* model and Quizizz is considered effective in enhancing student engagement and conceptual understanding in IPAS learning at the elementary school level.

**Keywords:** *Discovery Learning*, Quizizz, *Integrated Science and Social Studies*, elementary school students

---

 <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v12i2.11662>

**How to cite:** Pratiwi, D., Hatim, M., & Abdullah, B. S. (2025). Implementasi Model Discovery Learning Berbasis Quizizz pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(2), 221–232. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v12i2.11662>

---

Dikirimkan: 12 Juni 2025

Direvisi: 20 Des 2025

Diterbitkan: 31 Des 2025

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memegang peranan penting dalam membangun pemahaman konsep dasar dan keterampilan berpikir siswa sebagai fondasi bagi pembelajaran pada jenjang berikutnya. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi oleh guru, tetapi juga oleh penggunaan model pembelajaran yang variatif serta pemanfaatan teknologi yang relevan dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Pada praktiknya, pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minim penggunaan media interaktif berpotensi menurunkan keterlibatan siswa, menghambat aktivitas berpikir tingkat tinggi, serta berdampak pada rendahnya pemahaman konsep, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang menuntut kemampuan mengaitkan konsep dengan fenomena nyata.

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menemukan konsep melalui proses eksplorasi, pengamatan, dan pemecahan masalah. Melalui tahapan stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan, siswa didorong untuk membangun pengetahuannya secara mandiri berdasarkan pengalaman belajar yang bermakna. Model ini tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir siswa dalam memahami konsep. Oleh karena itu, *Discovery Learning* dinilai mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta pemahaman konseptual siswa secara lebih mendalam (Sari, 2022).

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, penerapan *Discovery Learning* perlu didukung oleh media digital yang interaktif agar proses penemuan konsep dapat berlangsung secara optimal. Teknologi pembelajaran berperan sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, memperluas akses terhadap sumber belajar, serta memfasilitasi proses eksplorasi konsep secara lebih menarik dan kontekstual (Manongga, 2021; Kurniawan, 2021). Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah Quizizz, yaitu platform pembelajaran

berbasis kuis interaktif yang mengintegrasikan unsur permainan, umpan balik langsung, serta visualisasi yang menarik. Dalam konteks pembelajaran IPAS, khususnya materi ekosistem, Quizizz berpotensi membantu siswa memahami hubungan antarmakhluk hidup dan lingkungannya melalui aktivitas kuis, diskusi berbasis masalah, dan penyajian materi secara visual.

Secara teoretis, titik temu antara model *Discovery Learning* dan aplikasi Quizizz terletak pada kesamaannya dalam mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. *Discovery Learning* berfokus pada proses penemuan dan konstruksi konsep oleh siswa, sedangkan Quizizz berfungsi sebagai media yang memfasilitasi eksplorasi, penguatan konsep, serta evaluasi pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan. Integrasi keduanya diharapkan mampu mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional yang kurang variatif, kurang kontekstual, dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal, terutama dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Namun demikian, berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa meskipun *Discovery Learning* dan Quizizz telah banyak diterapkan di sekolah dasar, implementasinya sering kali hanya difokuskan pada peningkatan hasil belajar atau motivasi siswa secara kuantitatif. Penelitian yang mengkaji secara mendalam proses implementasi model *Discovery Learning* berbasis Quizizz, khususnya pada pembelajaran IPAS materi ekosistem dengan pendekatan kualitatif, masih relatif terbatas. Keterbatasan ini menunjukkan adanya research gap terkait pemahaman proses pembelajaran, keterlibatan siswa, serta bagaimana tahapan *Discovery Learning* diintegrasikan secara nyata dengan media Quizizz dalam konteks pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V di SDN 2 Mulyaguna, diketahui bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dengan variasi model pembelajaran yang terbatas. Selain itu, pemanfaatan teknologi pembelajaran, khususnya aplikasi Quizizz, belum digunakan secara optimal dalam mendukung proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran berlangsung kurang interaktif dan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ekosistem yang bersifat konseptual dan membutuhkan visualisasi. Temuan awal ini mengindikasikan adanya permasalahan mendasar dalam proses pembelajaran IPAS yang perlu dikaji secara lebih mendalam.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis aplikasi Quizizz pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN 2 Mulyaguna, serta mengkaji keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam mengisi kesenjangan penelitian terkait implementasi pembelajaran berbasis *Discovery Learning* dan teknologi digital, serta menjadi rujukan bagi guru dan sekolah dalam merancang pembelajaran IPAS yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai proses implementasi model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi ekosistem siswa kelas V SDN 2 Mulyaguna. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana model pembelajaran tersebut diterapkan di kelas, bagaimana keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta bagaimana pengalaman guru dan siswa dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz, sehingga penelitian ini tidak hanya menekankan pada hasil belajar, tetapi juga pada proses pembelajaran secara menyeluruh.

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Mulyaguna pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri atas 18 siswa kelas V dan satu orang guru kelas V yang terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS. Informan penelitian ditentukan secara purposive dengan pertimbangan bahwa guru kelas memiliki peran utama dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, sedangkan siswa dipilih untuk merepresentasikan pengalaman belajar selama penerapan model *Discovery Learning* berbasis Quizizz. Wawancara dilakukan terhadap guru kelas dan empat siswa yang dipilih berdasarkan tingkat keaktifan dan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang disusun secara sistematis dan memuat indikator pelaksanaan tahapan *Discovery Learning*, tingkat keterlibatan siswa, serta pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran IPAS.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan sebelumnya. Pedoman ini digunakan untuk menggali informasi mengenai perencanaan pembelajaran, pengalaman guru dalam menerapkan model *Discovery Learning*, serta persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz dalam membantu mereka memahami materi IPAS, khususnya pada materi ekosistem.

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk melengkapi hasil observasi dan wawancara. Data dokumentasi meliputi modul ajar, bahan ajar yang digunakan guru, hasil kuis pada aplikasi Quizizz, daftar hadir siswa, serta dokumentasi foto kegiatan pembelajaran yang relevan dengan proses implementasi model pembelajaran.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan temuan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, klarifikasi hasil wawancara dilakukan secara terbatas kepada informan untuk memastikan kesesuaian data dengan pengalaman dan kondisi yang sebenarnya terjadi selama proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian, khususnya yang berkaitan dengan implementasi model *Discovery Learning* berbasis Quizizz. Tahap penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif yang sistematis untuk menggambarkan proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengidentifikasi pola, kategori, dan tema utama yang muncul dari data sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai implementasi dan efektivitas model pembelajaran tersebut dalam pembelajaran IPAS.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan guru kelas V dan empat siswa, serta

dokumentasi kegiatan pembelajaran IPAS. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dan dikelompokkan ke dalam tiga tema utama, yaitu: (1) perencanaan implementasi model pembelajaran, (2) pelaksanaan pembelajaran berbasis *Discovery Learning* dan Quizizz, serta (3) evaluasi pembelajaran dan kendala implementasi. Pengelompokan ini dilakukan untuk menggambarkan secara sistematis proses implementasi model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis aplikasi Quizizz di kelas V.

#### 1. Perencanaan Implementasi *Discovery Learning* Berbasis Quizizz

Berdasarkan hasil observasi dan studi dokumentasi, guru telah menyusun modul ajar yang mengacu pada Kurikulum Merdeka dengan mengintegrasikan sintaks model pembelajaran *Discovery Learning* dan pemanfaatan aplikasi Quizizz. Perencanaan pembelajaran difokuskan pada pemilihan materi ekosistem yang sesuai dengan capaian pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep, serta penyiapan kuis interaktif sebagai sarana eksplorasi dan evaluasi pembelajaran.

Guru menyatakan bahwa pemilihan aplikasi Quizizz dalam perencanaan pembelajaran didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini tercermin dalam pernyataan guru sebagai berikut:

*“Saya memilih Quizizz supaya siswa lebih aktif dan tertarik. Kalau hanya penjelasan biasa, mereka cepat bosan.”* (Guru Kelas V)

Temuan ini menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis aktivitas. Dengan demikian, tahap perencanaan telah diarahkan untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa.

#### 2. Pelaksanaan Pembelajaran: Keterlibatan Siswa dalam Proses Penemuan

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung melalui tahapan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup yang disusun sesuai dengan sintaks *Discovery Learning*. Pada kegiatan inti, siswa diarahkan untuk mengeksplorasi konsep ekosistem melalui penyajian slide, pemutaran video pembelajaran, serta pengerjaan kuis interaktif menggunakan aplikasi Quizizz. Kegiatan ini

dirancang untuk mendorong siswa mengamati, mengidentifikasi masalah, dan menarik kesimpulan secara mandiri.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok kecil, serta menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Keterlibatan siswa tersebut diperkuat oleh hasil wawancara, sebagaimana diungkapkan oleh siswa berikut:

*“Belajarnya jadi lebih seru, soalnya seperti main kuis, jadi saya ingin cepat menjawab.”* (Siswa 1)

*“Saya lebih mudah ingat tentang rantai makanan karena ada gambarnya.”* (Siswa 3)



**Gambar 1.**

Guru Menampilkan Video Interaktif melalui Aplikasi Quizizz

Gambar 1 menunjukkan peran guru sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk mengamati dan menganalisis materi pembelajaran. Penyajian visual dan audio melalui aplikasi Quizizz membantu siswa memahami hubungan antarkomponen ekosistem secara lebih konkret, sehingga mendukung proses penemuan konsep dan meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

### 3. Evaluasi Pembelajaran dan Kendala Implementasi

Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui kuis pilihan ganda yang disajikan menggunakan aplikasi Quizizz. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari 18 siswa kelas V, sebagian besar memperoleh nilai dengan kategori tinggi, dengan rata-rata nilai sekitar 90. Hasil ini mengindikasikan bahwa siswa

mampu memahami konsep ekosistem setelah mengikuti pembelajaran berbasis *Discovery Learning* dan Quizizz.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Kendala tersebut dikelompokkan ke dalam tiga tema, yaitu kendala teknis, kendala waktu, dan kendala kebijakan sekolah. Beberapa siswa mengalami kesulitan memahami video pembelajaran karena durasi dan kecepatan penyampaian materi, sementara guru menyampaikan bahwa keterbatasan waktu pembelajaran serta larangan membawa ponsel ke sekolah menjadi tantangan dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi. Kendala-kendala ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis teknologi memerlukan dukungan sarana, waktu, dan kebijakan sekolah yang memadai.

## **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis aplikasi Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pemahaman konsep IPAS, khususnya pada materi ekosistem. Temuan ini menjawab tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan proses implementasi serta keterlibatan dan pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung. Materi ekosistem yang bersifat kontekstual dan visual terbukti sesuai dipelajari melalui pendekatan *Discovery Learning* yang didukung media interaktif.

Mekanisme kuis interaktif pada Quizizz mendorong siswa untuk berpikir aktif, reflektif, dan terlibat secara langsung dalam proses penemuan konsep. Hal ini sejalan dengan teori *Discovery Learning* yang menempatkan siswa sebagai subjek utama pembelajaran dan menekankan proses konstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar (Sari, 2022). Dengan demikian, Quizizz berperan sebagai media yang memperkuat sintaks *Discovery Learning*, bukan sekadar sebagai alat evaluasi.

Temuan penelitian ini selaras dengan penelitian Maharani et al. (2022) yang menunjukkan bahwa *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa pada materi ekosistem. Namun, penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menambahkan dimensi teknologi digital sebagai fasilitator proses penemuan konsep. Selain itu, kesesuaian hasil penelitian ini dengan temuan

Yusuf, Faqih, dan Makhzuniyah (2023) menunjukkan bahwa Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian ini yang menitikberatkan pada proses implementasi dan keterlibatan siswa secara kualitatif, bukan hanya pada peningkatan motivasi atau hasil belajar.

Dengan demikian, penelitian ini mengisi research gap terkait keterbatasan studi kualitatif yang membahas secara mendalam proses implementasi *Discovery Learning* berbasis Quizizz dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Kontribusi penelitian ini terletak pada penyajian gambaran empiris mengenai bagaimana integrasi model pembelajaran dan teknologi digital dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPAS.

Meskipun memberikan kontribusi empiris, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain subjek penelitian yang terbatas pada satu kelas dan satu sekolah, durasi penelitian yang relatif singkat, serta tidak adanya data perbandingan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasi secara luas dan memerlukan penelitian lanjutan dengan desain dan cakupan yang lebih komprehensif.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis aplikasi Quizizz pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN 2 Mulyaguna terlaksana secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru mampu mengintegrasikan sintaks *Discovery Learning* dengan fitur interaktif Quizizz sehingga proses pembelajaran berjalan lebih terstruktur dan berpusat pada siswa.

Penerapan model pembelajaran tersebut terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses penemuan konsep, yang ditunjukkan melalui keaktifan siswa dalam mengamati materi, berdiskusi, serta menjawab kuis interaktif. Selain itu, penggunaan Quizizz mendukung pemahaman konsep IPAS, khususnya pada materi ekosistem, sebagaimana tercermin dari capaian hasil belajar siswa dengan kategori tinggi dan rata-rata nilai sekitar 90.

Keefektifan implementasi *Discovery Learning* berbasis Quizizz dipengaruhi oleh kesesuaian antara karakteristik materi IPAS yang bersifat kontekstual dan visual,

sintaks *Discovery Learning* yang menekankan proses penemuan, serta fitur Quizizz yang mendorong eksplorasi, refleksi, dan evaluasi pembelajaran secara interaktif. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif strategis dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

## SARAN

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa saran dapat diajukan sebagai berikut.

### 1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis teknologi secara berkelanjutan dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media eksplorasi dan penguatan konsep. Selain itu, guru perlu menyesuaikan penyajian materi audiovisual, seperti durasi video dan tingkat kompleksitas soal, dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar proses penemuan konsep dapat berjalan secara optimal.

### 2. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan untuk memberikan dukungan terhadap implementasi pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti akses internet dan perangkat pendukung pembelajaran digital. Selain itu, sekolah perlu memfasilitasi pelatihan bagi guru terkait pemanfaatan media pembelajaran digital serta menyusun kebijakan penggunaan perangkat teknologi secara terkontrol agar pembelajaran inovatif dapat terlaksana secara efektif dan berkelanjutan.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan model *Discovery Learning* berbasis Quizizz dengan cakupan subjek yang lebih luas, jenjang kelas yang berbeda, serta durasi penelitian yang lebih panjang. Selain itu, penggunaan desain penelitian yang memungkinkan perbandingan kondisi sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model serta meningkatkan daya generalisasi temuan penelitian.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada pengelola jurnal ibtida'i, dosen pembimbing, guru pamong, dan peserta didik Kelas V SDN 2 Mulyaguna.

### DAFTAR PUSTAKA

- Cahyaningsih, E., & Assidik, G. K. (2021). Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan minat belajar pada materi teks berita. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 1(1), 1–7.
- Erza, V. L., Hatim, M., & Taufi, M. (2018). Pengaruh model pembelajaran two stay two stray (TS-TS) terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan flora dan fauna di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Semendawai Suku III OKU Timur tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Swarnabhumi*, 3(2), 110–117.
- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. (2022). Analisis minat dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. *Jurnal Pendidikan*, 31(3), 283–290.
- Khanisah, S. (2021). *Discovery Learning*: Definisi, sintaksis, keunggulan, dan kelemahan. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 402–413. <https://doi.org/10.22373/jm.v11i2.9211>
- Manongga, D. (2021). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–54.
- Maharani, S., Hamid, A., & Amiruddin. (2022). Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi ekosistem di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 156–165.
- Purnamasari, R., Misdalina, & Abdullah, B. S. (2024). Pengaruh model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi bilangan desimal dan bilangan bulat kelas V SD Negeri 35 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 3543–3550.
- Rahma, F., Harjono, H., & Sulistyono, U. (2023). Problematika pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–612.

- Safitri, A., Handayani, P., Yuniarti, V., & Prihantini. (2022). Pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9106–9114.
- Sari, N. (2022). Pengaruh *Discovery Learning* terhadap keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 45–54.
- Yusuf, M., Faqih, A., & Makhzuniyah, L. (2023). Pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar berbasis mode kertas platform Quizizz. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 201–212.