

Pemanfaatan Platform Digital *Quizizz* dan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Purwantoro 4 Malang

Alfaniyatu Sa'diyaah

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Alfaniyatusa@gmail.com*

Abstract: This research explores the use of the *Quizizz* digital platform and the *Discovery Learning* model to enhance the motivation of fourth-grade students in learning Indonesian at SDN Purwantoro 4 Malang. The background of this study highlights the lack of innovative media in current teaching methods, which has contributed to low student motivation. The objective of this Classroom Action Research (CAR) was to improve student motivation and engagement through the combination of *Quizizz* and *Discovery Learning*. The research was conducted in two cycles with 24 students as subjects. Data collection techniques included observation and tests. The results indicated a significant increase in student participation and understanding of sentence structure, with motivation rising by 20% from Cycle 1 to Cycle 2. In conclusion, the integration of digital platforms and active learning models can effectively enhance students' motivation and comprehension in language learning. The implications of this study indicate that the application of the *Discovery Learning* model and the use of digital platforms such as *Quizizz* can provide a new approach to learning Indonesian in elementary schools.

Key Words: *Discovery Learning*; Motivation; *Quizizz*.

Abstrak: Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan platform digital *Quizizz* dan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Purwantoro 4 Malang. Latar belakang penelitian ini menyoroti kurangnya inovasi media dalam metode pengajaran yang digunakan, yang berkontribusi pada rendahnya motivasi siswa. Tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui kombinasi *Quizizz* dan *Discovery Learning*. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan subjek sebanyak 24 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa dan pemahaman struktur kalimat, dengan motivasi meningkat sebesar 20% dari Siklus 1 ke Siklus 2. Kesimpulannya, integrasi platform digital dan model pembelajaran aktif secara efektif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dan penggunaan platform digital seperti *Quizizz* dapat memberikan pendekatan baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata kunci: *Discovery Learning*; motivasi; *Quizizz*.

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam pengembangan kemampuan literasi peserta didik. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional bukan hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Yulisetiani, 2022; Setiawan & Sudigdo, 2019). Namun, tantangan yang dihadapi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali kurang menarik bagi siswa. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang

masih bersifat konvensional dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan asesmen diagnostik yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Purwantoro 4 Malang, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia. Observasi juga menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas sering kali berlangsung pasif, dengan guru yang hanya menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) dan buku paket tanpa inovasi media yang memadai. Padahal, motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kajian-kajian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian oleh Wulandari & Lestari, (2023) menemukan bahwa penggunaan platform digital seperti *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Demikian pula, studi yang dilakukan oleh Sulfemi, (2019; Sari dkk., 2019) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* efektif dalam mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan. Penelitian ini memperkuat asumsi bahwa integrasi teknologi dan pendekatan pembelajaran yang inovatif dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam hal ini, *Quizizz* sebagai platform pembelajaran berbasis permainan menawarkan pendekatan yang dapat merangsang minat siswa dengan menyediakan soal-soal yang disajikan dalam bentuk kuis yang kompetitif dan interaktif.

Penelitian terdahulu yang mengkaji penggunaan model *Discovery Learning* dan media digital dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang positif dalam berbagai konteks. Sebagai contoh, penelitian oleh (Dari & Ahmad, 2020; Eriansyah & Baadilla, 2023) menyoroti bahwa penerapan *Discovery Learning* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan mendorong mereka untuk secara aktif terlibat dalam proses pencarian informasi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa model ini cocok digunakan di berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia, karena mengarahkan siswa untuk berpikir analitis dalam memahami struktur bahasa. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh (Al Firdausi dkk., 2021; Ervianti, 2024) mendemonstrasikan efektivitas *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika. Penelitian ini menemukan bahwa sifat kompetitif dan interaktif dari platform tersebut mendorong siswa untuk lebih terlibat dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Meski demikian, penelitian yang mengintegrasikan kedua aspek ini secara bersamaan masih jarang ditemui dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Meskipun sudah banyak penelitian yang membahas manfaat penggunaan media digital dan model *Discovery Learning* secara terpisah, penelitian yang menggabungkan keduanya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar masih relatif sedikit. Banyak penelitian sebelumnya lebih fokus pada mata pelajaran sains atau matematika. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kontribusi baru dengan mengintegrasikan model *Discovery Learning* dan platform *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang diharapkan dapat memberikan dampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa di kelas IV SD. Keunikan penelitian ini terletak pada penggunaan sintaks *Discovery Learning* yang

difokuskan pada penguasaan kalimat transitif dan intransitif melalui rangsangan berbasis *Quizizz*, yang belum banyak diimplementasikan dalam penelitian-penelitian terdahulu di bidang literasi dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah kombinasi antara model pembelajaran *Discovery Learning* dan penggunaan platform digital *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan adanya temuan ini, diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif serta hasil belajar siswa, khususnya dalam penguasaan kemampuan literasi dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, sehingga total terdapat empat pertemuan. Setiap siklus melibatkan tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Desain PTK dipilih untuk memungkinkan peneliti mengidentifikasi masalah pembelajaran secara langsung dan memberikan solusi yang bersifat praktis serta aplikatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Lokasi penelitian ini adalah di SDN Purwantoro 4 Malang, dengan subjek penelitian sebanyak 24 siswa kelas IV. Siswa ini dipilih karena observasi awal menunjukkan adanya penurunan motivasi belajar yang signifikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian dilakukan di dalam kelas, sehingga hasilnya diharapkan dapat mencerminkan situasi pembelajaran yang sebenarnya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, angket motivasi belajar siswa, dan tes kognitif untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi kalimat transitif dan intransitif. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran, sedangkan angket motivasi disusun berdasarkan skala Likert untuk menilai perubahan motivasi siswa setelah intervensi. Tes kognitif terdiri dari soal-soal mengenai unsur kalimat yang disajikan melalui platform *Quizizz* sebagai alat evaluasi untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa.

Prosedur pengumpulan data dimulai dengan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan sintaks *Discovery Learning*. Pada pertemuan pertama, peneliti menggunakan video biasa untuk memberikan rangsangan awal (*stimulation*), di mana siswa diperkenalkan dengan unsur-unsur kalimat. Siswa kemudian diminta menjawab soal melalui perwakilan kelompok. Pada tahap ini, sebagian besar siswa sudah memahami unsur kalimat, namun masih mengalami kesulitan membedakan antara unsur objek dan predikat. Di setiap akhir pertemuan, siswa mengikuti evaluasi yang dilakukan menggunakan *Quizizz*. Prosedur ini diulang pada setiap siklus, dengan penyesuaian materi berdasarkan refleksi dari hasil observasi.

Data yang diperoleh dari lembar observasi, angket motivasi, dan hasil evaluasi melalui *Quizizz* dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menghitung rata-rata peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis perubahan perilaku siswa

selama pembelajaran. Hasil analisis data ini digunakan sebagai dasar untuk perbaikan di siklus berikutnya, dengan tolok ukur keberhasilan berupa peningkatan motivasi belajar siswa yang diukur melalui skor angket dan hasil tes kognitif yang disajikan pada setiap akhir siklus.

Hasil dan Pembahasan

Siklus 1

Siklus pertama dalam penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan peserta didik pada konsep unsur-unsur kalimat dalam Bahasa Indonesia, khususnya terkait kalimat transitif dan intransitif, dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dipadukan dengan platform digital *Quizizz* sebagai media stimulasi. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, di mana pada pertemuan pertama, peneliti berfokus pada pemahaman awal peserta didik tentang unsur kalimat. Pada pertemuan kedua, peserta didik dikenalkan pada perbedaan kalimat transitif dan intransitif, dengan pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk memberikan rangsangan dan evaluasi. Berikut adalah deskripsi rinci dari pelaksanaan siklus pertama.

Pada pertemuan pertama, guru memulai dengan memberikan penjelasan awal tentang unsur-unsur kalimat yang terdiri dari subjek (S), predikat (P), objek (O), dan keterangan (K). Penjelasan ini diberikan secara langsung melalui metode ceramah interaktif. Siswa diminta untuk mendengarkan dengan seksama dan kemudian diberikan contoh-contoh kalimat sederhana untuk diidentifikasi unsur-unsurnya. Peserta didik kemudian bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, dengan setiap kelompok diberi kesempatan untuk mengidentifikasi unsur-unsur kalimat yang tersaji di papan tulis. Setiap perwakilan kelompok mengangkat tangan untuk menjawab secara bergantian, dan guru memberikan umpan balik terhadap jawaban yang mereka berikan.

Hasil dari pertemuan pertama menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik sudah memahami unsur-unsur dasar dalam kalimat. Namun, mereka masih mengalami kesulitan dalam membedakan antara unsur objek dan predikat. Kesalahan yang sering terjadi adalah peserta didik menganggap kata kerja (predikat) sebagai objek, terutama dalam kalimat transitif. Misalnya, mereka sering mengidentifikasi "membaca" sebagai objek dalam kalimat "Ibu membaca buku", padahal "buku" adalah objek dan "membaca" adalah predikat.

Pada pertemuan kedua, guru memperkenalkan platform digital *Quizizz* sebagai alat bantu untuk memberikan rangsangan awal (*stimulation*). Soal-soal dalam *Quizizz* disusun untuk mengenalkan lebih lanjut tentang perbedaan antara kalimat transitif dan intransitif. Dalam pembelajaran ini, *Quizizz* berfungsi sebagai media interaktif yang memudahkan peserta didik untuk memahami konsep secara menyenangkan. Setiap peserta didik diberikan kesempatan untuk menjawab soal-soal mengenai kalimat transitif dan intransitif yang disajikan secara acak melalui platform tersebut.

Hasil awal menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih bingung membedakan kalimat transitif (yang hanya memiliki unsur subjek dan predikat) dan intransitif (yang memiliki unsur subjek, predikat, dan objek atau keterangan). Setelah melalui beberapa putaran soal di *Quizizz*, guru melanjutkan dengan memberikan penjelasan lebih lanjut dan melibatkan siswa dalam kegiatan kelompok. Dalam kelompok, siswa diminta untuk mengidentifikasi kalimat

transitif dan intransitif dalam teks bacaan yang telah disediakan. Setiap kelompok kemudian mendemonstrasikan hasil diskusi mereka di depan kelas, sambil diberikan kesempatan untuk mengoreksi jawaban mereka secara bersama-sama.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis dari kedua pertemuan dalam siklus pertama, diperoleh data bahwa terdapat peningkatan pemahaman peserta didik tentang unsur-unsur kalimat, meskipun masih terdapat kekeliruan dalam membedakan kalimat transitif dan intransitif. Penggunaan *Quizizz* membantu dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, namun belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan pemahaman mengenai perbedaan kedua jenis kalimat tersebut.

Berikut adalah tabel yang menyajikan indikator keberhasilan pada Siklus 1 untuk mengukur perkembangan pemahaman dan motivasi siswa:

Tabel 1. Hasil Siklus 1

Indikator Keaktifan	Siklus 1
Pemahaman unsur-unsur kalimat	75%
Pemahaman perbedaan kalimat transitif	60%
Pemahaman perbedaan kalimat intransitif	55%
Partisipasi aktif dalam kelompok	80%
Motivasi belajar menggunakan <i>Quizizz</i>	85%

Berdasarkan hasil dari tabel di atas, terlihat bahwa pemahaman peserta didik tentang unsur kalimat sudah cukup baik, namun perbedaan antara kalimat transitif dan intransitif masih menjadi tantangan utama. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran juga cukup tinggi, terutama dengan penggunaan media interaktif seperti *Quizizz* yang dapat menarik minat belajar siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya mendukung penggunaan media digital dan model pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Salsabila dkk., 2020; Angelina dkk., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang memerlukan pemahaman konsep dasar. *Quizizz* dianggap efektif karena sifatnya yang interaktif dan kompetitif, yang mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian oleh (Dafrita, 2017) juga menemukan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Pembelajaran berbasis penemuan seperti *Discovery Learning* memungkinkan siswa untuk menemukan konsep-konsep penting secara mandiri, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman jangka panjang mereka. Kombinasi antara *Discovery Learning* dan media digital seperti *Quizizz* dalam penelitian ini menawarkan pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis di Siklus 1, dapat disimpulkan bahwa meskipun terdapat peningkatan pemahaman peserta didik mengenai unsur-unsur kalimat, mereka masih mengalami kesulitan dalam membedakan antara kalimat transitif dan intransitif.

Kesalahan dalam mengidentifikasi unsur objek dan predikat masih sering terjadi, meskipun sudah dilakukan stimulasi menggunakan *Quizizz* dan aktivitas diskusi kelompok. Selain itu, walaupun motivasi belajar siswa terlihat meningkat, terutama melalui penggunaan media interaktif, hasil pembelajaran masih belum sepenuhnya optimal. Oleh karena itu, diperlukan intervensi lanjutan melalui Siklus 2, di mana materi mengenai kalimat transitif dan intransitif akan diperkuat, dan strategi pembelajaran serta penggunaan media akan disesuaikan untuk lebih fokus pada perbaikan kesalahan konsep yang masih terjadi. Siklus 2 diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan meningkatkan partisipasi serta hasil belajar secara lebih signifikan.

Siklus 2

Setelah pelaksanaan Siklus 1, hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik mengenai unsur-unsur kalimat, namun pemahaman terhadap kalimat transitif dan intransitif masih perlu ditingkatkan. Sehingga, Siklus 2 difokuskan untuk memperbaiki kesalahan konsep yang masih terjadi di Siklus 1, terutama terkait pemahaman tentang perbedaan kalimat transitif dan intransitif. Pada Siklus 2 ini, metode pembelajaran *Discovery Learning* tetap digunakan, dengan penekanan pada kegiatan yang lebih terstruktur serta penggunaan *Quizizz* untuk sintaks *stimulation* yang lebih intensif.

Pada pertemuan pertama dalam Siklus 2, fokus pembelajaran ditujukan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap perbedaan antara kalimat transitif dan intransitif. Guru memulai pertemuan dengan memberikan penjelasan ulang tentang karakteristik kalimat transitif (S-P) dan intransitif (S-P-O/S-P-O-K) dengan lebih banyak contoh-contoh kalimat yang relevan dari teks sehari-hari. Setelah memberikan penjelasan, peserta didik diajak untuk berdiskusi dalam kelompok kecil guna menganalisis kalimat-kalimat dalam teks bacaan. Masing-masing kelompok diminta mengidentifikasi jenis kalimat yang digunakan dalam teks tersebut, apakah termasuk kalimat transitif atau intransitif, dan memberikan alasannya.

Diskusi kelompok ini bertujuan untuk mendorong peserta didik dalam bekerja sama untuk menyelesaikan tugas secara kolaboratif, sekaligus memperdalam pemahaman mereka. Setiap kelompok kemudian mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, dan guru memberikan umpan balik untuk meluruskan kesalahan konsep yang muncul. Hasil dari pertemuan ini menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, dengan lebih banyak siswa yang mampu mengidentifikasi kalimat transitif dan intransitif dengan benar, meskipun beberapa kelompok masih mengalami kebingungan dalam membedakan unsur objek dari predikat dalam kalimat.

Pada pertemuan kedua di Siklus 2, *Quizizz* kembali digunakan sebagai media untuk merangsang pemahaman peserta didik terhadap materi. Soal-soal di *Quizizz* disusun lebih menantang dan difokuskan pada pengenalan kalimat transitif dan intransitif secara lebih mendalam, dengan soal yang menguji pemahaman unsur-unsur kalimat dalam konteks yang lebih kompleks. Peserta didik diberikan waktu untuk menyelesaikan soal-soal *Quizizz* secara individual, kemudian diskusi kelompok dilakukan untuk memperkuat hasilnya.

Selain itu, pada pertemuan ini, guru memberikan penugasan kepada setiap kelompok untuk membuat kalimat-kalimat yang mereka identifikasi sebagai kalimat transitif dan intransitif. Setiap kelompok kemudian diminta mempresentasikan kalimat yang mereka buat di depan kelas, dan kelompok lain diminta untuk memberikan masukan atau koreksi jika ada kesalahan. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa melalui proses penemuan (*discovery*) yang dilakukan secara berkelompok, sambil tetap melibatkan penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi dan motivasi.

Pada akhir Siklus 2, hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta didik tentang perbedaan kalimat transitif dan intransitif. Partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok juga meningkat, dan sebagian besar siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur kalimat dengan lebih tepat. Penggunaan *Quizizz* sebagai media stimulasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berikut adalah tabel yang menyajikan indikator keberhasilan pada Siklus 2, yang dibandingkan dengan hasil dari Siklus 1:

Tabel 2. Hasil Siklus 2

Indikator Keaktifan	Siklus 1	Siklus 2
Pemahaman unsur-unsur kalimat	75%	90%
Pemahaman perbedaan kalimat transitif	60%	85%
Pemahaman perbedaan kalimat intransitif	55%	80%
Partisipasi aktif dalam kelompok	80%	95%
Motivasi belajar menggunakan <i>Quizizz</i>	85%	95%

Berdasarkan tabel yang disajikan, terlihat jelas adanya peningkatan yang signifikan di beberapa aspek hasil belajar peserta didik pada Siklus 2 dibandingkan dengan Siklus 1. Pada indikator pertama, pemahaman unsur-unsur kalimat, terdapat peningkatan dari 75% di Siklus 1 menjadi 90% di Siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa penjelasan ulang mengenai unsur-unsur kalimat serta pemberian contoh yang lebih variatif telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa. Pemahaman perbedaan kalimat transitif juga mengalami peningkatan yang cukup besar, yaitu dari 60% pada Siklus 1 menjadi 85% di Siklus 2. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan aktivitas kelompok yang lebih intensif serta diskusi yang difokuskan pada analisis kalimat-kalimat dari teks bacaan. Demikian pula, pemahaman siswa mengenai kalimat intransitif juga meningkat, dari 55% menjadi 80%. Kesulitan yang dihadapi siswa pada Siklus 1 dalam membedakan unsur objek dan predikat tampaknya dapat diatasi melalui penggunaan soal-soal di *Quizizz* yang menstimulasi mereka untuk berpikir secara lebih mendalam tentang struktur kalimat.

Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok juga menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, dari 80% di Siklus 1 menjadi 95% di Siklus 2. Diskusi kelompok dan presentasi hasil temuan setiap kelompok berhasil mendorong keterlibatan lebih banyak siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar melalui penggunaan media interaktif seperti *Quizizz* terus meningkat, dari 85% menjadi 95%. *Quizizz* yang tidak hanya berfungsi sebagai alat

evaluasi tetapi juga sebagai media stimulasi berhasil menarik minat siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, menjadikannya sebagai media yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian sebelumnya oleh Andriani dkk., (2023) mendukung temuan ini, yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, seperti *Quizizz*, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Penelitian ini menemukan bahwa media digital yang interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sekaligus membantu mereka memahami materi dengan lebih baik melalui pengalaman yang menyenangkan dan kompetitif. Hal ini sesuai dengan temuan pada penelitian ini, di mana penggunaan *Quizizz* tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik tentang unsur-unsur kalimat, tetapi juga membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Selain itu, penelitian oleh Haeruman dkk., (2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa. Dalam *Discovery Learning*, siswa dituntut untuk menemukan konsep atau prinsip pembelajaran sendiri melalui aktivitas penyelidikan, yang memberikan dampak positif terhadap pemahaman mereka. Dalam penelitian ini, *Discovery Learning* diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membantu siswa menemukan perbedaan antara kalimat transitif dan intransitif melalui kegiatan berkelompok. Hasil dari penelitian ini mendukung temuan bahwa metode *Discovery Learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif siswa.

Dari hasil pelaksanaan dua siklus dalam penelitian ini, terlihat bahwa pendekatan yang digunakan, yakni perpaduan *Discovery Learning* dan media interaktif *Quizizz*, memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Meskipun pada Siklus 1 masih terdapat beberapa kelemahan dalam pemahaman siswa terhadap kalimat transitif dan intransitif, Siklus 2 menunjukkan adanya perbaikan yang signifikan. Penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi dan stimulasi terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa, sementara metode *Discovery Learning* mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar dan berpikir kritis.

Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa diperlukan lebih dari satu siklus untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Siklus 2 memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan Siklus 1, tetapi masih ada ruang untuk pengembangan lebih lanjut, terutama dalam hal penerapan metode yang lebih variatif dan penambahan media pembelajaran lainnya untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Pembahasan

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran telah menjadi topik yang semakin relevan dalam dunia pendidikan saat ini. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang menarik perhatian adalah penggunaan platform digital seperti *Quizizz*, yang berperan sebagai media pembelajaran interaktif. Dalam konteks penelitian ini, *Quizizz* digunakan sebagai alat bantu untuk menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan tujuan

meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Purwantoro 4 Malang. Secara teoretis, *Discovery Learning* merujuk pada pendekatan pembelajaran di mana peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pencarian dan penemuan pengetahuan baru melalui eksplorasi, observasi, dan analisis (Makmur, 2023). Model ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena memungkinkan siswa untuk menemukan aturan atau struktur bahasa melalui teks atau contoh-contoh nyata, dibandingkan dengan hanya menerima penjelasan dari guru secara pasif.

Dalam penelitian ini, *Quizizz* memainkan peran penting dalam sintaks pembelajaran *Discovery Learning*, terutama pada fase stimulasi. Fase stimulasi dalam *Discovery Learning* bertujuan untuk merangsang rasa ingin tahu siswa dan mempersiapkan mereka dalam proses eksplorasi. *Quizizz*, yang dikenal sebagai platform gamifikasi, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kuis interaktif yang berbasis permainan. Menurut Yunita & Indrajit, (2022), penggunaan gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, karena aspek-aspek permainan seperti penghargaan, skor, dan kompetisi mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, fitur-fitur ini memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi perbedaan antara kalimat transitif dan intransitif dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, pemanfaatan media digital seperti *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Lakilaki dkk., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep melalui latihan yang berulang dalam suasana kompetitif. *Quizizz* memungkinkan siswa untuk melihat hasil pekerjaan mereka secara langsung, yang mendorong refleksi dan peningkatan kemampuan dari waktu ke waktu. Hal ini konsisten dengan temuan dalam penelitian ini, di mana siswa yang pada awalnya kesulitan membedakan unsur objek dan predikat dalam kalimat, secara bertahap menunjukkan peningkatan pemahaman setelah beberapa kali mengerjakan soal-soal di *Quizizz*.

Selain *Quizizz*, model *Discovery Learning* yang digunakan juga memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar. Model ini menekankan peran aktif siswa dalam proses belajar, di mana mereka harus menemukan solusi atau konsep dari permasalahan yang diberikan. Azis, (2020) menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis penemuan mampu meningkatkan pemahaman konsep jangka panjang, karena siswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung. Hal ini diterapkan dalam penelitian ini melalui tugas-tugas kelompok di mana siswa harus bekerja sama untuk mengidentifikasi kalimat transitif dan intransitif dalam teks bacaan. Interaksi dalam kelompok memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi ide, berdiskusi, dan menguji pemahaman mereka, yang akhirnya membantu mereka menginternalisasi konsep-konsep yang dipelajari.

Lebih lanjut, Rochmawan, (2023) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran bahasa, di mana kolaborasi antara siswa dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan berbahasa. Dalam penelitian ini, partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok meningkat secara signifikan dari Siklus 1 ke Siklus 2, menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dalam *Discovery Learning* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih

dinamis. Siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman-teman mereka, yang memperkaya pengalaman belajar dan memperkuat motivasi untuk memahami materi.

Penelitian terdahulu yang mendukung pemanfaatan *Discovery Learning* dalam pembelajaran bahasa juga menyebutkan bahwa siswa yang terlibat dalam proses penemuan cenderung lebih kritis dan reflektif terhadap pengetahuan baru. Purwaningrum, (2016) menemukan bahwa siswa yang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran melalui *Discovery Learning* memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap struktur bahasa, karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga harus mencari dan menemukan aturan-aturan yang berlaku dalam penggunaan bahasa. Hal ini relevan dengan temuan dalam penelitian ini, di mana siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menganalisis struktur kalimat setelah melalui proses diskusi dan eksplorasi dalam kelompok.

Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa penggunaan platform digital seperti *Quizizz*, dikombinasikan dengan model pembelajaran *Discovery Learning*, mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan memanfaatkan media digital yang menarik dan mendukung pembelajaran aktif, siswa tidak hanya menjadi lebih termotivasi, tetapi juga lebih terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Temuan ini mendukung penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dan penemuan dapat secara signifikan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, terutama dalam mata pelajaran bahasa.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan platform digital *Quizizz* dan model pembelajaran *Discovery Learning* secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Purwantoro 4 Malang. Melalui dua siklus pembelajaran, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman unsur-unsur kalimat, dengan persentase peningkatan dari 75% pada Siklus 1 menjadi 90% di Siklus 2. Pemahaman siswa tentang kalimat transitif dan intransitif juga meningkat dari 60% dan 55% di Siklus 1 menjadi 85% dan 80% di Siklus 2. Partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok meningkat dari 80% menjadi 95%, dan motivasi belajar melalui penggunaan *Quizizz* mencapai 95% pada Siklus 2. Kesimpulannya, penggunaan media digital yang interaktif dan model pembelajaran berbasis penemuan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Hasil penelitian ini menyarankan agar guru lebih mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menarik. Pelatihan penggunaan alat digital seperti *Quizizz* juga dianjurkan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran. Selain itu, kolaborasi siswa dalam diskusi kelompok perlu terus didorong untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka.

Daftar Rujukan

Al Firdausi, A., Zamani, A. F., & Rahma, A. A. (2021). Peran Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

- Menggunakan Wordwall dan Quizizz di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial Dan Budaya*, 6(2), 162–182.
- Andriani, D., Irawan, I., Effendi, E., & Sholikhah, A. U. (2023). Keefektifan Quizizz Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Inggris dan IPA Pada Siswa VIII MTs Nurul Huda. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 15(2), 103–112.
- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar: Efektivitas Media Paper Mode, Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3731–3742.
- Azis, E. (2020). *ROAR: solusi peningkatan pemahaman konsep pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Dafrita, I. E. (2017). Pengaruh discovery learning terhadap kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam menemukan konsep keanekaragaman tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 6(1), 32–46.
- Dari, F. W., & Ahmad, S. (2020). Model discovery learning sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sd. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1469–1479.
- Eriansyah, Y., & Baadilla, I. (2023). Model discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan pelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 151–158.
- Ervianti, E. (2024). Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan Media*, 13(1), 1–8.
- Haeruman, L. D., Rahayu, W., & Ambarwati, L. (2017). Pengaruh model discovery learning terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis dan self-confidence ditinjau dari kemampuan awal matematis siswa SMA di Bogor Timur. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(2).
- Lakilaki, E., Artamananda, A., Salsabila, A. F., Wijaya, P., & Abdillah, M. F. (2024). Eksplorasi Peran Gamifikasi Dan Motivasi Dalam Dinamika Utbk Di Perguruan Tinggi Negeri Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 2474–2492.
- Makmur, E. (2023). *Integrasi Model DL-CTL untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik*. Penerbit NEM.
- Purwaningrum, J. P. (2016). Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis melalui discovery learning berbasis scientific approach. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2).
- Rochmawan, M. R. (2023). Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini: Studi Literatur. *Sentra Cendekia*, 4(2), 100–108.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–173.
- Sari, F. F., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Inquiry dan Discovery Learning Bermuatan Karakter terhadap Keterampilan Proses Ilmiah Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 1–7.
- Setiawan, A. A., & Sudigdo, A. (2019). Penguatan literasi siswa sekolah dasar melalui kunjungan perpustakaan. *In Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 1(4).
- Sulfemi, W. B. (2019). Penerapan model pembelajaran discovery learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1).
- Wulandari, A., & Lestari, A. S. B. (2023). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Game Quizizz pada Materi Statistika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30265–

30271.

Yulisetiani, S. (2022). *Merancang Bahan Ajar Digital Berwawasan Budaya Nusantara Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Jejak Pustaka.

Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *GAMIFICATION: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit Andi.