Implementasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Median *Flash Card* Berbasis *QR Code* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Dwi Diana Risda[1], Sri Hardianti Sartika[2], Rendra Gumilar[3]
[1,2,3] Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia
E-mail: 202165121@student.unsil.ac.id[1], sri.hardianti@unsil.ac.id[2] , rendragumilar@unsil.ac.id[3]
,

Article History:
Received: 11 Juli 2024
Revised: 17 Agustus 2024
Accepted: 21 Agustus 2024

Keywords: *Discovery Learning*, *Flash card*, Hasil Belajar

Abstract: *Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi di SMAN 3 Ciamis yaitu kurang optimalnya hasil belajar peserta didik khususnya dalam pelajaran ekonomi. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis eksperimen semu, dengan desain penelitian menggunakan desain non equivalent kontrol group design, Serta Teknik pengumpulan data melalui test uraian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X di SMAN 3 Ciamis pada tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 373 siswa. Sampel yang digunakan yaitu kelas X-E 2 yang berjumlah 34 orang sebagai kelas ekperimen dan kelas X-E 1 yang berjumlah 35 orang sebagai kelas kontrol dengan pengambilan sampel menggunakan teknik sampling purpose. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh implementasi model discovery learning berbantuan media flash card berbasis QR code terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat pengaruh model discovery learning berbantuan media flash card berbasis QR code terhadap hasil belajar peserta didik pada materi harga keseimbangan pasar, dimana Ha diterima jika nilai sig.(2-tailed) ≤ 0.05 dan berddasarkan penelitian diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar 0.000 < 0.05. Rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan demikian dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa model discovery learning berbantuan media flash card berbasis QR code dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.*

PENDAHULUAN

Pada saat ini kita telah berada dalam abad 21 dimana pada abad ini ditandai dengan abad keterbukaan atau abad globalisasi, Kemajuan yang terjadi pada abad 21 ini memiliki hasil yang positif pada bidang pendidikan, perubahan dan percepatan pada bidang ilmu

pengetahuan,ekonomi hingga bidang teknologi, dengan begitu sumber daya manusia pada abad 21 ini mengalami banyak perubahan yang mengarah pada perbaikan kualitas dalam segala hasil usaha dan hasil kerjanya.

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) menyebutkan abad 21 merupakan abad pengetahuan dimana informasi banyak tersebar dan teknologi berkembang. Karakteristik abad 21 ditandai dengan semakin bertautnya dunia ilmu pengetahuan sehingga sinergi diantaranya semakin cepat, Munawwaroh (2017:72).

Dalam menghadapi sebuah tantangan tentunya diperlukan sebuah cara atau strategi dalam menghadapinya. Strategi atau cara dalam menghadapi tantangan tersebut dapat melalui pengembangan dibidang pendidikan. Salah satunya dengan pengembangan kompetensi abad 21 melalui pengembangan keterampilan abad 21 di ruang lingkup pembelajaran, ada empat kompetensi yang harus dikuasai pada bidang pendidikan abad 21 yaitu keterampilan berfikir kritis, keterampilan kreativitas, keterampilan berkomunikasi serta keterampilan berkolaborasi. Dengan mengembangkan kompetensi abad 21 diharapkan karakteristik seseorang dapat berubah sehingga sumber daya manusia dapat berkembang Efendi et al., (2023:78). UU Sisdiknas No.20/2003 pada pembelajaran abad 21 terjadi pergeseran paradigma dari *teacher center* atau pembelajaran yang berpusat pada guru berubah menjadi *student center* atau pembelajaran yang berpusat pada siswa yang menunjukan pergeseran kearah kontruktivisme yang menekankan pada peran pengajar sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajaran aktif Hardjito (2019:85). Pemahaman guru mengenai pembelajaran sangat berpengaruh terhadap cara mengajarnya, seorang guru itu harus tahu strategi dalam mengajar yaitu meliputi model pembelajaran Ali & Setiani (2018:60), teknik dan metode pembelajaran, selain itu harus mengetahui bagaimana menciptakan suasana yang kondusif, aman, nyaman dan menyenangkan serta mampu memicu kreatifitas peserta didik dan memicu pemikiran yang kritis terhadap suatu materi atau permasalahan yang ada dilingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan Palayukan et al., (2023:5) pada penelitiannya mengenai peraturan pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan yang terus memperbarui standar pendidikan untuk memenuhi nilai nilai karakter Pancasila. Menurut Permendikbud No.22 tahun 2022 tentang Rencana Strategis “Profile Pelajar Pancasila” harus diterapkan dalam kurikulum merdeka. Pembelajaran pada Penguatan Profile Pelajar Pancasila bertujuan untuk meningkatkan karakter siswa, desain, manajemen, evaluasi, pengolahan assesmen dan pelaporan hasilnya. Namun, hal ini tidak selaras dengan kenyataan dilapangan, Salah satunya di SMAN 3 Ciamis. Dimana di SMAN 3 Ciamis khususnya kelas X Fase E pada mata pelajaran ekonomi ditemukan permasalahan berupa kurang optimalnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi.

Kurang optimalnya hasil belajar peserta didik dapat diketahui berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi dan hasil analisis terhadap jawaban-jawaban dari soal uraian pada pra penelitian. Dimana peserta didik masih belum bisa memberikan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang dibuat yang disajikan serta dikaitkan dengan konsep materi, sehingga jawaban singkat yang kurang mendalam dan kurang sesuai dengan intruksi yang diberikan oleh guru. Dengan adanya fenomena tersebut, dapat dikatakan bahwa pada saat proses pembelajaran peserta didik yang kurang maksimal berdampak pada hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik masih kurang optimal.

Hal tersebut didukung dengan adanya data Rekapitulasi Hasil Penilaian Akhir Semester ganjil 2023/2024 peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X, dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) Ganjil 2023/2024 Mata Pelajaran Ekonomi

No	Kelas	Nilai Rata-rata	Nilai KKM	Ketuntasan		Rata-Rata Nilai
				Tuntas KKM	Tidak Tuntas KKM	
1	X.E.1	35	75	4	31	44
2	X.E.2	34	75	11	23	44
3	X.E.3	33	75	3	30	43
4	X.E.4	34	75	21	13	45
5	X.E.5	32	75	6	26	46
6	X.E.6	33	75	15	18	45
7	X.E.7	33	75	14	21	46,9
8	X.E.8	33	75	10	23	47
9	X.E.9	36	75	21	15	48,4
10	X.E.10	35	75	24	11	48
11	X.E.11	35	75	21	14	48

Sumber: Arsip SMAN 3 Ciamis

Maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran, dalam mengisi soal masih kurang maksimal karena dilihat dari nilai para peserta didik belum semuanya mencapai nilai KKM. Hal tersebut diakibatkan oleh beberapa faktor, diantaranya penggunaan model pembelajaran yang diterapkan ketika proses pembelajaran dianggap masih kurang effektif dan kurang variatif oleh peserta didik karena langkah-langkah pembelajaran yang monoton sehingga peserta didik merasa jenuh ketika proses pembelajaran. Salah satu proses pembelajaran yang dianggap sesuai untuk meningatkan hasil belajar peserta didik dan sejalan dengan kurikulum yang berlaku, pada kurikulum merdeka memiliki konsep pendidikan yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Pada kurikulum merdeka, peserta didik diberikan kebebasan untuk menentukan proses pembelajaran sesuai dengan minat dan bakat mereka. Untuk itu pada penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* diharapkan mampu menjawab solusi dari permasalahan yang ada. Menurut Zagoto, (2022:1) Hasil belajar adalah pola pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan yang memproleh suatu bentuk perubahan yang relative menetap. Di mana model discovery learning ini dapat melibatkan kegiatan pembelajaran yang secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku Gulo, (2022:309). . Dalam penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* ini tentunya harus disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik agar peserta didik tidak merasa jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung. Adapun media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan yaitu media *Flash card* berbasis *QR Code.*

Hal ini sesuai dengan pernyataan dalam penelitiannya Wahyuni, (2020:10) mengatakan *Flashcard* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu yang berisikan gambar maupun kata-kata dimana ukuran dari *Flashcard* ini bisa menyesuaikan dengan peserta didik yang ada. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu daya ingat, melatih kemandirian yang mampu membantu peserta didik dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran. *QR Code*, kependekan dari *Quick Response Code*, merupakan gambar dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data. *QR Code* bebas untuk menghasilkan dan mengakses data

dengan cepat, dan dapat dibaca dengan smartphone Ani et al., (2011:148). Dengan penggunaan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media *Flash card* berbasis *QR Code* diharapkan dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif dan kreatif dengan begitu akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang optimal. Berdasarkan uraian diatas maka hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *discovery Learning* berbantuan media *Flash card* berbasis *QR Code* pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *inquiry learning* pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *Flash card* berbasis *QR Code* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *inquiry learning*

LANDASAN TEORI

Hasil belajar merupakan perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti kegiatan proses belajar. Hasil belajar tersebut dapat digunakan untuk tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran. Menurut Sudjana dalam Tahar, (2016:94) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa berupa kemampuan kemampuan baru yang diperoleh saat proses belajar mengajar, yang berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sejalan dengan Milsan & Wewe, (2019:67) bahwa pada sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan Pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Menurut Benyamin Bloom revisi Anderson dan Kratwohl dalam Oktaviana & Prihatin, (2018:82) kemampuan berpikir kognitif dapat diklasifikasikan menjadi enam kategori : Mengingat (remember) ,Memahami (understand) ,Mengaplikasikan (apply) ,Menganalisis (analyze) ,Mengevaluasi (evaluate) ,Mencipta (create)

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri yang mampu mempengaruhi hasil belajar yang diterimanya. Sedangkan faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri siswa salah satunya yaitu dari metode pembelajaran guru yang monoton sehingga kurang diminati oleh siswa dan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan peningkatan hasil belajar.Menurut Moore, (2014) hasil belajar dapat diukur dari tiga ranah diantaranya: Ranah kognitif yang terdiri dari (pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi), Ranah afektif yang terdiri dari (penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai), dan Ranah psikomotorik, yang terdiri dari Pergerakan fundamental, pergerakan generic, pergerakan ordinatif, dan pergerakan kreatif. Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Menurut Imas Kurniasih, Berlin Sani (2014:54) *discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Selanjutnya, Ridwan dan Abdullah Sani (2014:97) mengungkapkan bahwa *discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan, Model

Discovery Learning ini memiliki pola strategi dasar yang dapat diklasifikasikan ke dalam empat strategi belajar, yaitu penentuan problem, perumusan hipotesis, pengumpulan dan pengolahan data, dan merumuskan kesimpulan.

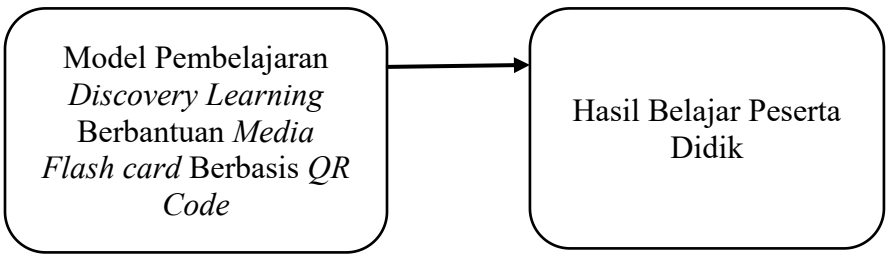
Flash card merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata Fitriyani & Nulanda, (2017:169). Jika dilihat dari bentuknya *flash card* termasuk media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar dan secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan, media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol atau lambang Febriyanto & Yanto, (2019:110).

QR merupakan kepanjangan dari *Quick Respons* yaitu kode batang dua dimensi yang diciptakan pada tahun 1994 oleh Denso, salah satu perusahaan besar di grup Toyota, dan disetujui sebagai standar internasional oleh ISO (ISO/IEC18004) pada bulan juni tahun 2000. Penyimpanan data yang dapat ditampung pada *QR Code* lebih banyak dibandingkan pada *barcode* yang terbatas satu dimendi saja sehingga penggunaan *QR Code* lebih efisien Yudho Yudhanto (2019:53).

Fungsi utama dari *QR Code* sendiri yaitu kode yang dapat dengan mudahdibaca oleh pemindai *QR Code* dan memiliki respon cepat,yang sesuai tujuannya adalah untuk meyampaikan informasi degan cepat dan mendapatkan respon yang cepat pula.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode survei, yang menurut (Sugiyono, 2013) merupakan teknik ppenelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dari Lokasi tertentu secara alami. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan kuisioner. Metode penelitian ini bersifat kuantitatif, artinya mengamati populasi atau sampel tertentu untuk menguji hipotesis yang telah diajukan Sampel penelitian ini terdiri dari peserta didik SMA Negeri 3 Ciamis kelas X. Penentuan besarnya sampel ditentukan berdasarkan *purpose Samplinng* dari peserta didik 34 orang pada kelas Eksperimen dan 35 orang pada kelas kontrol di SMA Negeri 3 Ciamis.
Variabel yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Variabel X yaitu Model pembelajaran Discovery learning berbantuan media Flash Card berbasis QR Code dan Variabel Y nya adalah hasil belajar peserta didik Berikut kerangka penelitian yang akan dilaksanakan:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini menggunakan desain quasi experiment dengan bentuk *Nonequivalent Kontrol Group Design*. Menurut Sugiyono (2013:79), pada bentuk *Nonequivalent Kontrol Group Design* kelompok eksperiment maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan menentukan kelas

kontrol sebagai pembanding

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Ciamis kelas 10 Fase E tahun ajaran 2023/2024 pada semester genap. Penelitian ini menggunakan dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas X E-2 yang merupakan kelas Eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model *discovery Learning* yang dibantu media *flash card* berbasis *QR Code*. Sedangkan kelas XE-1 yang menjadi kelas kontrol pada penelitian ini diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Inquiry Learning*.

Hasil Penelitian Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen

Data	Rata-rata Nilai	Rata-rata Peningkatan	N-Gain	Interpretasi
Pretest **Eksperimen**	26,2	53,5	0,72	Tinggi
Posttest **Eksperimen**	79,7			

Berdasarkan hasil N-Gain pada tabel di atas di peroleh N-Gain sebesar 0,72 dengan rata-rata nilai pretest dan posttest mengalami peningkatan sebesar 53,5 Dengan demikian hasil N-Gain tersebut memiliki interpretasi hasil yang tinggi karena lebih dari 0,70.

Hasil Penelitian Kelas Kontrol

Kelas Kontrol

Data	Rata-rata Nilai	Rata-rata peningkatan	N-Gain	Interpretasi
Pretest **Kontrol**	31,82	37,2	0,53	Sedang
Posttest **Kontrol**	69,02			

Sumber Data: Pengolahan Data 2024

Berdasarkan hasil N-gain pada tabel diatas diperoleh N-Gain sebesar 0,53 dengan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan sebesar 37,2.Dengan demikian hasil N-Gain tersebut memiliki interpretasi hasil yang Sedang berada pada 0,53.

Uji Normalitas

Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Test Of Normality				
Hasil	**Kelas**	**Kolmogorov-Smirnov**		
		Statistic	**Df**	**Sig.**
Hasil_Belajar	*Pretest* Eksperimen	.107	34	.200
	Posttest Eksperimen	.136	34	.112
	Pretest Kontrol	.134	35	.111
	Posttest Kontrol	.126	35	.175

Berdasarkan tabel di atas, maka kesimpulannya dari hasil uji normalitas dapat diketahui bahwa

data berdistribusi normal

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas Posttest

Test of homogeneity of Variance				
Data	**Levene Statistic**	**df1**	**df2**	**Sig.**
Based on Mean	2,646	1	67	0,109

Berdasarkan hasil uji homogenitas tersebut, diketahui nilai Signifikansi based on mean 0,109. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data *posttest* kelas eksperimen dan data *posttest* kelas kontrol adalah sama atau homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Uji Hipotesis Pertama

Hasil Uji Hipotesis Kesatu

Data	Mean	T	Df	Sig.(2-Tailed)
***Pretest* Eksperimen**	26,2	-27,327	33	.000
***Posttest* Eksperimen**	79,7			

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai sig. (2-tailed) adalah 0.000 yaitu <0.05 dengan demikian maka Ha diterima.

Uji Hipotesis Kedua

Hasil Uji Hipotesis Kedua

Data	Mean	T	Df	Sig.(2-tailed)
***Pretest* kontrol**	31,82	-17,834	34	.000
***Posttest* Kontrol**	69,02			

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat nilai sig(2-tailed) adalah 0.000 ,yaitu <0,05 dengan demikian maka Ha diterima

Uji Hipotesis Ketiga

hasil Uji Hipotesis Ketiga

Kelas	N	Mean	df	Sig.(2-tailed)
Posttest Eksperimen	34	79,7	67	.000
Posttest Kontrol	35	69,02	61,18	.000

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest* di kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *flash card* berbasis *QR code* lebih tinggi yaitu 79,7 dari pada rata-rata kelas kontrol yaitu 69,02. Berdasarkan hasil Uji Independent Samples test diperoleh nilai sig.(2-tailed) yaitu 0,000 < dari 0,05 maka ha diterima.

Effect Size

Uji Effect Size

Kelas					
Eksperimen			Kontrol		
Mean	Standar Deviasi	Sdpooled	Mean	Standar deviasi	Sdpooled
79,7	6,590	8.116	69,02	9,348	8.116

Effect Size :
D= 79,70-69,02/8.116
D= 1,31

Setelah melakukan uji effect size maka dapat diketahui bahwa hasil effect size pada penelitian ini yaitu 1,31 atau termasuk kedalam kategori Strong Effect, karena nilai D lebih dari 1.31 Dari pengujian dan berbagai analisis yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *flash card* berbasis *QR code* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, peran guru pada penerapan model *discovery learning* adalah sebagai fasilitator serta pembimbing pada proses pembelajaran berlangsung. Penerapan model *discovery learning* dapat memberikan pengaruh serta peningkatan cara berfikir peserta didik agar lebih kreatif dan mandiri sehingga tujuan akhirnya yaitu berupa hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan ditambah media *flash card* berbasis *QR code* membuat pembelajaran lebih bermakna serta pemanfaatan dari teknologi pun akan digunakan ke arah hal posistif. Dengan penerapan model *discovery learning* berbantuan media *flash card* berbasis *QR code* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membuat pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih aktif.

Berdasrkan hasil perhitungan effect size, penerapan model pebelajaran discovery learning berbantuan media flash card berbasis QR Code di peroleh nilai 1,31 yang memiliki arti bahwa penerapan model discovery learning berbantuan media flash card berbasis QR code dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi harga keseimbangan pasar sebesar 1,31 lebih efektif dari pembelajaran di kelas kontrol. Kategori effect size nilai 1,31 berkategori efek kuat (strong effect) selain itu, dilihat dari uji hipotesis ketiga yang menggunakan Uji Independen Sample T-test memperoleh nilai sig 2 tailed sebesar 0.000 yang artinya Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga terddapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas ekperimen dengan kelas kontrol setelah perlakuan.

Maka berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti saat ini bahwa model *discovery learning* berbantuan media *flash card* berbasis *QR code* berpengaruh postif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi khususnya pada materi konsep pasar dan keseimbanggan harga pasar di kelas X-E 2 SMAN 3 Ciamis. Namun penerapan model ini belum tentu sama-sama berpengaruh positif terhadap mata pelajaran dan pada materi lain. Sehingga diharapkan adanya penelitian serupa yang dilakukan oleh peneliti lainnya dengan materi yang berbeda.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *flash card* berbasis *QR code* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. 1)Terdapat perbedaan haisl belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *flash card*

berbasis *QR code* sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini dapat ditunjukan berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji paired samples T test. Dilihat juga dari nilai rata-rata yang meningkat pada saat *pretest* dan *posttest*, dari peningkatan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan.2)Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model *inquiry learning* pada pengukuran awal dan pengukuran akhir. Hal ini dapat ditunjukan berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji indepenpen sample test. Dilihat juga nilai rata-rata kelas kontrol saat *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan, dari peningkatan tersebut dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan.3)Terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *flash card* berbasis *QR code* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *inquiry learning*. Hal ini dapat ditunjukan berdasarkan hasil uji hipotesis dengan Independen sample T test dilihat juga dari nilai rata-rata *posttest* dikedua kelas tersebut yang menunjukan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata kelas yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pada kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar kelas ekperimen dan kelas kontrol sesudah perlakuan.

Berdasarkan simpulan diatas terdapat beberapa saran Bagi Guru, dalam melaksanakan pembelajaran, guru disarankan apabila memilih model discovery learning berbantuan media flash card berbasis QR code dalam mata pelajaran ekonomi yang dianggap dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran dan juga dalam setiap harinya sering mengganti model pembelajaran agar lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bagi peserta didik, sebelum pembelajaran dilaksanakan, peran peserta didik harus terlebih dahulu membaca atau mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan tersebut, kemudian dalam mengikuti pembelajaran seluruh peserta didik harus berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi kelompok yang dilaksanakan dan menghilangkan mindset malu bertanya ataupun takut salah dalam menjawab, sehingga setiap peserta didik memiiliki kontribusi dalam proses pembelajaran.Bagi peneliti selanjutnya, peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang serupa dengan menggunakan model pembeljaran discovery learning berbantuan media flash card berbasis QR code, diharapkan dapat menyesuaikan dengan sekolah yang akan diteliti dengan memperhatikan sarana dan prasarana kemudian harus memastikan peserta didik memiliki Handphone agar bisa memudahkan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas kemudian mengkaji lebih dalam lagi mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik seperti kelengkapan fasilitas sekolah, penggunaan variasi model pembelajarran dan lingkungan keluarga peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

Ali, M., & Setiani, D. D. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Konsep Jamur. *Bioedusiana*, *3*(2), 59–63. http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bioed/index

Ani, N., Deby, R., Nugraha, M. P., & Munir, R. (2011). Pengembangan Aplikasi QR Code Generator dan QR Code Reader dari Data Berbentuk Image. *Konferensi Nasional Informatika – KNIF 2011*, 148–155.

Efendi, P. M., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Keterampilan Abad 21 Kaitannya dengan Karakteristik Masyarakat di Era Abad 21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *6*(1), 78–88.

Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Use of Flash Card Media to Improve Elementary Schools ’

Student Learning Outcomes Budi Febriyanto , Ari Yanto. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *3*(2), 108–116.

Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psympathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, *4*(2), 167–182. https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744

Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 307–313. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54

Hardjito, N. (2019). Peran Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Ditinjau Dari Prespektif Pendidikan Progresif. *Jurnal Teknodik*, *8*(14), 085. https://doi.org/10.32550/teknodik.v8i14.526

Imas Kurniasih, Berlin Sani. (2014). *Perancangan Pembelajaran Prosedur Pembuatan RPP yang sesuai dengan kurikulum 2013* (cet 1). kata pena.

Milsan, A. L., & Wewe, M. (2019). Hubungan Antara Kecerdasan Logis Matematis Dengan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*, *2*(2), 65. https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16183

Moore, K. D. (2014). *Effective instructional strategies: From theory to practice*. Sage Publications.

Munawwaroh, Z. (2017). Analisis Manajemen Risiko Pada Pelaksanaan Program Pendidikan Dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, *14*(2), 71–79. https://doi.org/10.17509/jap.v24i2.8295

Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *8*(2:), 81–88. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2:.1732.81-88

Palayukan, H., Palengka, I., Panglipur, I. R., & Mahendra, I. W. E. (2023). Pendampingan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Penerapan Merdeka Belajar Pada Tingkat Sma. *Communnity Development Journal*, *1*(4), 8403–8408.

Ridwan Abdullah Sani. (2014). *PEMBELAJARAN SAINTIFIK UNTUK IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013* (S. S. . Yayat Sri Hayati (Ed.)). Bumi Aksara.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALPABETA.

Tahar, I. (2016). Hubungan Kemandirian belajar dan hasil belajar pada pendidikan jarak jauh. *Pendidikan*, *7*(2), 91–101.

Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *4*(1), 9. https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734

Yudho Yudhanto. (2019). *Pengantar Teknologi Internet of Things*. UNSPress.

Zagoto, M. M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Akuntansi 1 Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Word Square. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 1–7. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.1