

PENGARUH METODE *INQUIRY DISCOVERY LERANING* BERBANTUAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Masrinah¹, Budhi Rahayu Sri Wulan, ², Rosyidah Umami Octavia
³¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sidoarjo

[¹hurinrinah@gmail.com](mailto:hurinrinah@gmail.com), [²brswulan86@gmail.com](mailto:brswulan86@gmail.com),
[³rosyidahumami2510@gmail.com](mailto:rosyidahumami2510@gmail.com)

Abstrak

Pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan kepribadian seseorang dalam tingkah laku dan pemikiran melalui pengajaran dan latihan. Adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat mempermudah perkembangan pendidikan, mengingat pendidikan saat ini lebih banyak memanfaatkan kemajuan teknologi dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Pada penelitian ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh metode *inquiry discovery learning* berbantu media *kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. Dengan menggunakan desain penelitian *Pre-Experiment Design* dengan rancangan *one group pretest-posttest*. Dari hasil penelitian pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* berbantu media *kahoot* pada siswa kelas IV tema 1 subtema 1 SDN Wonokasian II dapat dilihat dari hasil belajar siswa, serta respon siswa terhadap model pembelajaran *inquiry discovery learning* berbantu media *kahoot*. Diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dengan menggunakan media aplikasi *kahoot* sebagai evaluasi pembelajaran. Terjadi peningkatan 63,48. Pada hasil *posttest* diperoleh nilai terendah sebesar 30 dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai rata-rata sebesar 77,04. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai terendah untuk *pretest* 16 dengan nilai tertinggi 93 adapun nilai rata-rata sebesar 69,76. Pada hasil *posttest* diperoleh nilai terendah 44 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai rata-rata 84,08.

Kata Kunci: Pengaruh *Google Classroom*, Berpikir Kritis, Pembelajaran Tematik.

Abstract

Education is an attempt to develop one's personality in behavior and thought through teaching and training. The existence of advances in science and technology can facilitate the development of education, considering that education currently makes more use of technological advances in carrying out the tasks assigned. In this study, researchers were interested in conducting research with the title of the influence of the inquiry discovery learning method assisted by kahoot media on student learning outcomes in class IV SD. By using the Pre-Experiment Design research design with a one group pretest-posttest design. And the results of learning research using the inquiry discovery learning model assisted by kahoot media in class IV students theme 1 subtheme 1 SDN Wonokasian II can be seen from student learning outcomes, as well as student responses to the inquiry discovery learning model assisted by kahoot media. It is known that there is an increase in learning outcomes after learning with the inquiry discovery learning model using the kahoot application media as a learning evaluation. There was an increase of 63.48. The posttest results obtained the lowest score of 30 with the highest score of 100 and the average value of 77.04. Whereas in the experimental class the lowest score for the pretest was 16 with the highest score 93 while the average value was 69.76. The posttest results obtained the lowest score of 44 with the highest score of 100 and the average value of 84.08.

Keywords: *The influence of google classroom, critical thinking, Thematic Learning*

1. PENDAHULUAN

Dasar penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara adalah pendidikan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Tujuan pembelajaran merupakan inti dari proses pengajaran, dilakukan oleh guru sebagai pemegang peran utama, yang meliputi rangkaian interaksi antara guru dan siswa yang terjadi dalam situasi pendidikan dan untuk mencapai tujuan tertentu (rifa'i, dkk 2022:8). Inti dari pembelajaran adalah adanya interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa, memberikan siswa materi dengan menggunakan lingkungan dan model belajar yang menarik serta menciptakan interaksi belajar yang aktif.

Menurut Rusman (2017:133) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat mempermudah perkembangan pendidikan, mengingat pendidikan saat ini lebih banyak memanfaatkan kemajuan teknologi dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Salah satu cara guru dapat melibatkan siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *discovery inquiry*. Pembelajaran berbasis inkuiri merupakan pembelajaran yang menitik beratkan pada proses pemecahan masalah, sehingga siswa harus menggali berbagai informasi untuk menentukan pemahamannya sendiri dengan mengikuti petunjuk guru berupa pertanyaan yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Banawi (2019:92)

Salah aplikasi yang dapat membantu untuk melihat hasil belajar siswa dalam

pembelajaran yaitu dapat menggunakan aplikasi *kahoot* yang dapat membantu siswa untuk lebih kreatif dan fokus karena dalam aplikasi tersebut terdapat permainan yang menyenangkan sehingga siswa lebih senang mengerjakan soal latihan yang diberikan guru. platform gratis yang dikenal karena kemampuannya untuk meningkatkan interaktivitas di kelas melalui pembuatan kuis atau survei, yang dibuat oleh guru untuk ujian atau tujuan penilaian formatif dan akhir. Kahoot juga dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi kelas dan menilai tingkat kognitif peserta didik dalam bentuk permainan (Waworuntu dan Suyoto, 2021:212).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *kahoot* sangat bermanfaat bagi guru dan murid kaarena aplikasi *kahoot* adalah aplikasi yang game kuis yang membuat siswa tertarik. Di dalam penelitian ini penulis menggunakan *pretest* dan *posttes* untuk mengetahui pengaruh aplikasi *kahoot* terhadap ketercapaian hasil belajar siswa kelas IV dengan model pembelajaran *discovery inquiry learning* yaitu mencari dan menemukan jawaban di dalam menjawab pertanyaan. digunakan sebagai alat penilaian di akhir sesi pembelajaran untuk melihat seberapa baik pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Aplikasi *Kahoot* merupakan game edukasi online yang menawarkan suasana belajar kuis yang hidup dan dapat memotivasi siswa untuk menjawab pertanyaan dengan tuntas. Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian mengambil judul "Pengaruh Metode *Inquiry Discovery Learning* Berbantu Media Aplikasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas IV Sekolah Dasar".

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni penelitian kuantitatif dengan desain Pre-

Experiment Design, desain ini masih belum eksperimen sesungguhnya. Karena, masih ada variabel dari luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (terikat) itu bukan hanya dipengaruhi oleh variabel independen (bebas) karena sampel tidak dipilih secara random dan tidak adanya variabel kontrol.

Menurut Sugiyono (2017: 74) desain one group pretest-posttest design digambarkan seperti berikut:

Tabel 2.1

O1	X	O2
----	---	----

Keterangan:

O1 = Pre-test (tes awal sebelum dilakukan treatment)

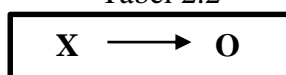
X = Pemberian perlakuan (treatment)

O2 = Post-test (tes akhir sesudah diberi perlakuan)

Pada penelitian untuk mengetahui peningkatan kompetensi hasil belajar siswa pada ranah kognitif, desain one group pretest-posttest design dilakukan sebanyak 2 kali perlakuan penelitian ini, kelompok diuji dengan tes sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media aplikasi *kahoot*.

Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan kompetensi hasil belajar siswa dengan menggunakan desain one-shot case study. Dalam desain penelitian ini, kelompok diobservasi atau diberi posttest hanya sesudah diberi perlakuan model pembelajaran *discovery inquiry* dengan media aplikasi *kahoot*.

Tabel 2.2



Gambar Desain Penelitian

X = *Treatment* yang diberikan (Variabel Independen)

O = Observasi (Variabel dependen)

Keterangan :

Terdapat satu kelompok yang diberikan *treatment* perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya. X

merupakan pengaruh aplikasi *kahoot* sedangkan O merupakan hasil belajar siswa. Sampel penelitian terdiri dari 25 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol.

Alat pengumpulan data untuk penelitian diatas dengan menggunakan lembar validasi soal dan materi pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery inquiry learning*, penilaian pada validasi ini terbagi menjadi beberapa tingkat, yaitu Instrumen validasi ahli soal dan validasi ahli materi adalah lembar yang digunakan untuk mengumpulkan data penilaian validator tentang kevalidan soal dan materi pembelajaran Penilaian dalam lembar validasi ini terbagi menjadi empat tingkat yaitu: (1) tidak sesuai (2) cukup sesuai (3) sesuai (4) sangat sesuai. Teknik analisis data untuk penelitian tersebut adalah menggunakan uji validitas yang digunakan untuk menunjukkan kevalidan *instrument* (Arikunto, 2013:211). Validasi pada penelitian ini berbentuk lembar observasi dan lembar soal. Uji Reliabilitas tes digunakan untuk menghitung reliabilitas item soal tes. Perhitungan tersebut ditunjang menggunakan SPSS 20.0. Analisis soal tes yang dikerjakan pada awal pembelajaran dan akhir pembelajaran guna untuk mengetahui peningkatan siswa secara individu tentang materi kayanya negeriku pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 1 di kelas IV dengan rentan nilai sebagai berikut.

Tabel 2.3

Konversi Nilai	Klasifikasi
86-100	Sangat baik
71-85	Baik
56-70	Cukup
≤ 55	Perlu Bimbingan

Uji Normalitas Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data (Arikunto, 2013:143). Uji

normalitas dilakukan untuk menentukan teknik statistika yang digunakan pada uji korelasi. Bila terdistribusi normal maka digunakan teknik statistika parametris jika tidak maka digunakan teknik statistika nonparametris (Sugiyono, 2012:75).

Uji normalitas dalam penelitian ini adalah uji normalitas *Kolmogorov Smirnov*, kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika $\text{sig} < \alpha (0,05)$, H_0 ditolak, distribusi populasi tidak normal

Jika $\text{sig} > \alpha (0,05)$, H_0 diterima, Distribusi populasi normal

Dapat disimpulkan bahwa sebelum pengujian hipotesis maka harus diuji normalitas dahulu dengan menggunakan *software* yang telah ditentukan yakni SPSS.

Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas dan homogenitas. Karena pada uji normalitas, data terdistribusi normal maka dianalisis dengan teknik statistik parametrik. Uji hipotesis yang dilakukan adalah uji-t. Uji -t yang dihitung dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

1. Untuk menghitung nilai t hitung :

$$t \text{ hitung} = r \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-e^2}}$$

2. Untuk menghitung t tabel :

$$t \text{ tabel} = t\left(\frac{\alpha}{2}\right); (n-2)$$

Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, maka H_0 diterima

Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, maka H_0 ditolak berdasarkan hipotesis yang telah ditetapkan adalah:

$$H_0 : \rho = 0$$

$$H_1 : \rho \neq 0$$

Keterangan :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan akibat penggunaan aplikasi *kahoot* dengan model pembelajaran *inquiry discovery learning* terhadap hasil belajar siswa.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* dengan model pembelajaran *inquiry discovery learning* terhadap hasil belajar siswa.

3.1 Hasil Penelitian

Tabel 2.4
Hasil uji validasi materi

Item	r hitung	r tabel	Kesimpulan
1	0,644	0,396	Valid
2	0,531	0,396	Valid
3	0,867	0,396	Valid
4	0,758	0,396	Valid
5	0,867	0,396	Valid
6	0,758	0,396	Valid
7	0,531	0,396	Valid
8	0,867	0,396	Valid
9	0,682	0,396	Valid
10	0,531	0,396	Valid
11	0,867	0,396	Valid
12	0,758	0,396	Valid
13	0,531	0,396	Valid
14	0,867	0,396	Valid
15	0,477	0,396	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, diketahui bahwa setiap item memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel. Maka dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian sudah dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 2.5
Hasil Uji Validitas Media

Item	r hitung	r tabel	Kesimpulan
1	0,611	0,396	Valid
2	0,821	0,396	Valid
3	0,720	0,396	Valid
4	0,821	0,396	Valid
5	0,720	0,396	Valid
6	0,611	0,396	Valid
7	0,821	0,396	Valid
8	0,453	0,396	Valid
9	0,686	0,396	Valid
10	0,452	0,396	Valid
11	0,720	0,396	Valid
12	0,611	0,396	Valid
13	0,452	0,396	Valid
14	0,821	0,396	Valid

3.HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji validitas di

atas, diketahui bahwa setiap item memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel. Maka dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian sudah dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Hasil Uji Reliabilitas

Data	Alpha	Kesimpulan
Materi	0,930	Reliabel
Media	0,902	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa setiap data memiliki nilai Alpha Cronbach yang lebih besar 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan reliabel.

Tabel 2.6

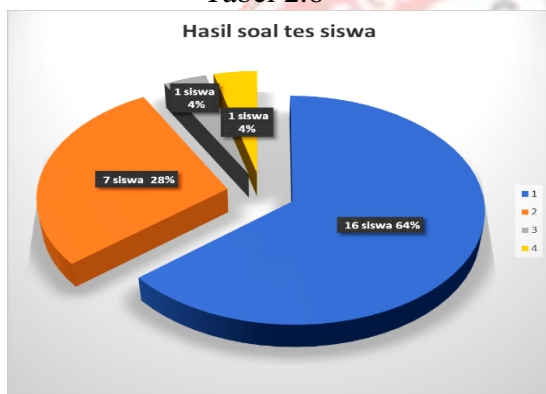


Diagram 4.2 hasil soal tes siswa Sumber: Data Penelitian (2022)

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, diketahui bahwa siswa dengan kemampuan mengingat dalam kategori sangat baik berjumlah 16 siswa dengan persentase 64%, kategori baik 7 siswa dengan persentase 28%, kategori cukup 1 siswa dengan persentase 4% dan kategori perlu bimbingan 1 siswa dengan persentase 4%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa IV Sekolah Dasar Negeri Wonokasian II memiliki kemampuan mengingat dalam kategori sangat baik.

Persentase hasil keseluruhan siswa yang menjawab soal tes benar:

$$\sum x = 319 \quad P = X 100\%$$

$$\sum xi = 375 \quad P = X 100\% = 85\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut disimpulkan bahwa kelas IV SD

wonokasian 2 memiliki kemampuan mengingat yang sangat baik karena hampir keseluruhan siswa menjawab soal tes dengan benar.

Tabel 2.7

Uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	PRETEST	POSTEST
N	50	50
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	69,76
	Std. Deviation	20,580
Most Extreme Differences	Absolute	0,273
	Positive	0,129
	Negative	-0,273
Test Statistic	0,273	0,188
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000 ^c	.023 ^c

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Tabel 2.8 Hasil Uji Hipotesis

One-Sample Test

Test Value = 0

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
pretest	23,306	49	0,000	68,220	62,34	74,10
posttest	34,974	49	0,000	80,700	76,06	85,34

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diketahui bahwa nilai uji-t signifikansi atau Asymp.Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 atau Ha diterima. Artinya terdapat perbedaan signifikan hasil belajar pretest dan posttest, dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* berbantu media *kahoot* pada tema 1 subtema 1 berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 2.9

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

nilai test	Based on	Levene Statistic			Sig.
		Statistic	df1	df2	
Based on Mean	Based on Mean	3,255	1	48	0,078
	Based on Median	1,224	1	48	0,274
Based on Median and with adjusted df	Based on Median	1,224	1	40,629	0,275
	Based on trimmed mean	2,944	1	48	0,093

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diketahui bahwa nilai uji homogenitas memperoleh sig > α (0,05),

maka H0 diterima, H1 ditolak, maka variabel x berasal dari populasi yang homogen. Artinya dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* berbantu media *kahoot* pada tema 1 subtema 1 berasal dari populasi yang homogen.

Tabel 2.10
Hasil Analisis Regresi Linier

Model	Coefficients ^a		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	
	Unstandardized Coefficients B	Std. Error				
1	(Constant)	31.745	2.682		11.838	.000
	x	.726	.038	.941	19.288	.000

a. Dependent Variable: hasilbelajar

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 31,745 + 0,726X + e$$

Mengacu persamaan di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut:

3. Nilai konstanta sebesar 31,745. Artinya tanpa adanya variabel model pembelajaran *inquiry discovery learning*, nilai hasil belajar siswa sebesar 32,471 satuan.

4. Nilai koefisien variabel aplikasi *kahoot* sebesar 0,726 dengan nilai positif. Artinya setiap kenaikan 1satuan variabel model pembelajaran *inquiry discovery learning*, akan berdampak pada kenaikan hasil belajar siswa sebesar 0,726 satuan.

3.2 Pembahasan

Pengaruh aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 1 subtema 1 SDN Wonokasian II.

Hasil penerapan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* berbantu media *kahoot* pada siswa kelas IV tema 1 subtema 1 SDN Wonokasian II dapat dilihat dari hasil belajar siswa, serta respon siswa terhadap model pembelajaran *inquiry discovery learning* berbantu media *kahoot*. Dari hasil analisis hasil belajar siswa, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah dilakukan pembelajaran dengan model

pembelajaran *inquiry discovery learning* dengan menggunakan media aplikasi *kahoot* sebagai evaluasi pembelajaran. Terjadi peningkatan 63,48. Pada hasil posttest diperoleh nilai terendah sebesar 30 dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai rata-rata sebesar 77,04. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai terendah untuk pretest 16 dengan nilai tertinggi 93 adapun nilai rata-rata sebesar 69,76. Pada hasil posttest diperoleh nilai terendah 44 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai rata-rata 84,08.

Dari hasil analisis respon belajar siswa, diketahui bahwa sebagian besar siswa siswa IV Sekolah Dasar Negeri Wonokasian II memberikan respon yang sangat baik terhadap kegiatan pembelajaran dikelas dengan model pembelajaran *inquiry discovery learning* berbantu media *kahoot*. Artinya siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* berbantu media *kahoot*. Aplikasi *Kahoot* sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan game interaktif dan dilengkapi system monitoring aktifitas para peserta didik. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diketahui bahwa perbedaan signifikan hasil belajar pretest dan posttest, diketahui bahwa nilai uji-t signifikansi atau Asymp.Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 atau Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa menggunakan media aplikasi *kahoot* dengan model pembelajaran *inquiry discovery learning* pada tema 1 subtema 1 berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

4. Kesimpulan

Penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery inquiry learning* menggunakan media aplikasi *kahoot* mampu meningkatkan hasil belajar siswa terhadap evaluasi materi pembelajaran, Dan dari hasil

penelitian disimpulkan bahwa sebagian besar siswa siswa IV Sekolah Dasar Negeri Wonokasian II menunjukkan respon yang sangat baik terhadap pembelajaran dengan aplikasi *kahoot* sebagai media berbantu untuk hasil belajar siswa.

5. SARAN

Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV dengan tema 1 subtema 1 keragaman budaya diindonesia yang menggunakan media berbantu aplikasi *kahoot* metode pembelajaran *inquiry discovery learning* lebih mengalami peningkatan secara signifikan daripada siswa yang tidak menggunakannya, oleh sebab itu peneliti memberi masukan kepada guru untuk kedepannya guru dapat memanfaatkan aplikasi *kahoot* sebagai salah satu belajar yang dapat meningkatkan suasana belajar lebih positif sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. untuk kedepannya guru dapat memanfaatkan aplikasi *kahoot* sebagai salah satu belajar yang dapat meningkatkan suasana belajar lebih positif sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Renika Cipta.
- Banawi, A. (2019). Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Sintaks *Discovery/Inquiry Learning*, Based Learning, Project Based Learning. *Biosel: Biology Science and Education*, 8(1). <https://doi.org/10.33477/bs.v8i1.850>
- Rifa'i, M. M., Tanuki, Jalal, N. M., Sudarmaji, I., Lubis, N. F., Hudiah, A., ... Mangsi, R. (2022). *Model Pembelajaran Kreatif, Inspiratif dan Motivatif*. Cirebon: Anggota IKAPI.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (23rd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Waworuntu, B. J., & Suyoto. (2021). Application of Kahoot as Learning Media for Junior High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1933(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012020>.



