

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Wonokasian II yang terletak di Jl. Raya Desa Wonokasian, Wonokasian, Kec. Wonoayu, Kab. Sidoarjo dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan model pembelajaran *discovery inquiry learning* dengan menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai evaluasi hasil belajar memiliki pengaruh yang signifikan dari yang awal pretest rata-rata nilai 69,76 setelah dilakukan perlakuan dengan mengevaluasi hasil belajar siswa dengan soal tes menggunakan aplikasi *kahoot* rata-rata nilai menjadi 84,08 yang artinya mengalami peningkatan yang sangat baik. karena didalam aplikasi *kahoot* terdapat fitur *gamification* berupa (suara musik yang menegangkan dan tampilan soal berupa *platform online* untuk melakukan tes pilihan ganda dengan jawaban berwarna-warni) sehingga menimbulkan keinginan tahu kognitif siswa serta memotivasi semangat siswa dalam memecahkan dan menjawab soal tes yang diberikan oleh guru setelah materi pembelajaran sudah dipelajari di kelas dalam waktu yang singkat. Sehingga aplikasi *kahoot* adalah aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran sebagai evaluasi hasil belajar siswa.

1. Hasil Validasi Instrument

Validasi instrument yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan validasi para ahli yaitu satu dosen pgsd STKIP Sidoarjo dan satu guru kelas di SDN Wonokasian II Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. Proses

validasi berupa lembar memperoleh hasil kriteria baik. berikut adalah lembar hasil validasi materi yang dilakukan oleh wali kelas 4 SD Wonokasian 2.

a. Validitas Ahli Materi

Tabel 4.1
Validasi Ahli Materi

NO	Indikator	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Keakuratan konsep dan definisi keberagaman budaya bangsaku indonesia.				√
2	Keakuratan gambar dan ilustrasi pada keberagaman budaya bangsaku indonesia.			√	
3	Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.				√
4	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa.				√
5	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD.				√
6	Penyampaian materi menarik.				√
7	Kebenaran materi sesuai dengan buku tematik.				√
8	Kelengkapan materi pembelajaran 1 tentang keberagaman budaya bangsaku indonesia.				√
9	Materi keberagaman budaya bangsaku indonesia bermanfaat bagi siswa.			√	
10	Kelengkapan materi pembelajaran 1 tentang keberagaman budaya bangsaku indonesia.				√
11	Mendorong rasa ingin tahu pada siswa.				√
12	Kesesuaian soal latihan pada materi keberagaman budaya bangsaku indonesia.				√
13	Kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa.				√
14	Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari.				√
15	Keruntutan materi pada pembelajaran 1 keberagaman budaya bangsaku indonesia.				√
Jumlah		58			
Persentase		82%			
Kriteria Penilaian		Baik/Valid			

Persentase Kelayakan :

$$\sum x = 58 \qquad P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\sum xi = 70 \qquad P = \frac{58}{70} \times 100\% = 82\%$$

Berdasarkan hasil penilaian validasi materi, materi yang digunakan mendapatkan jumlah nilai 58 dengan persentase 82%. Maka dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran tema 1 termasuk dalam kategori valid atau dapat digunakan namun perlu adanya revisi kecil.

b. Analisis Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh dosen STKIP PGRI Sidoarjo yakni bapak Endang Wahjuandjariani, Spd.M.pd. pada tanggal 25 November 2022. Proses validasi berupa lembar angket memperoleh hasil kriteria baik. Hasil penilaian lembar validasi media adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2
Validasi ahli media

NO	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Bentuk Media kahoot yang disajikan menarik.				√
2	Tampilan media kahoot sederhana.			√	
3	Ukuran pada kahoot sesuai dengan media untuk pembelajaran.				√
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf pada media kahoot sesuai.				√
5	Media kahoot dapat digunakan dengan mudah.				√
6	Kemudahan penggunaan media kahoot dalam praktek pembelajaran.				√
7	Media kahoot menggunakan tata bahasa yang mudah dipahami.				√
8	Media kahoot yang disajikan sesuai dengan materi.				√
9	Media kahoot dapat membuat siswa belajar aktif.				√

10	Media kahoot dapat digunakan di dalam maupun diluar kelas.				√
11	Media kahoot mudah diaplikasikan.			√	
12	Media kahoot yang digunakan sesuai dengan materi pada pembelajaran 1.				√
13	Aplikasi kahoot membantu untuk penilaian evaluasi hasil belajar siswa				√
14	Aplikasi kahoot memotivasi siswa selalu menyelesaikan tugas tes tepat waktu				√
Jumlah		54			
Presentase		78 0/0			
Kriteria Penilaian					

Persentase Kelayakan :

$$\sum x = 54 \quad P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\sum xi = 70 \quad P = \frac{54}{70} \times 100\% = 78\%$$

Berdasarkan hasil penilaian validasi media, media yang digunakan mendapatkan jumlah nilai 54 dengan persentase 78%. Maka dapat disimpulkan bahwa media **kahoot** termasuk dalam kategori baik. Dalam penelitian tersebut, validator mengatakan bahwa secara keseluruhan media **kahoot** termasuk bagus, hanya saja perlu adanya panduan cara pembuatan atau penggunaan sebelum menggunakannya.

Tabel 4.3

Hasil Uji Validitas Materi

Ite m	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 4.4
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

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.

c. Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *cron'ach's alpha*.

Berikut hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini:

Tabel 4.5

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,930	15
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,902	14

Sumber: Data Primer Diolah (2022)

Tabel 4.6
Hasil Uji Reliabilitas

Data	Alph a	Kesimpula n
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.

2. Hasil Belajar Siswa (*pretest - postest*)

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yaitu mengkaji pengaruh aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Wonokasian II. Penelitian ini melibatkan kelas IV yaitu dengan desain

penelitian *pre-experiment design*. Adapun hasil belajar siswa *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7

Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai Pre Tes	Nilai Post Tes
1	A R H	44	58
2	A Z M S	86	86
3	A D W	86	100
4	A P P	44	51
5	A A R	30	58
6	D K P J	72	86
7	D E	86	93
8	K I A P	79	86
9	K F A	79	86
10	K G P	79	93
11	M K A	79	79
12	M A Y	58	65
13	M A U	72	86
14	M F S H	86	93
15	M G A	86	100
16	M N I P	30	59
17	M R A	51	72
18	M R K P	65	79
19	M Y F	16	30

No	Nama	Nilai Pre Tes	Nilai Post Tes
20	N P R	44	58
21	P A R S	79	86
22	R P	86	93
23	R C P	79	86
24	W N H	86	100
25	B P	65	72
Minimal		16	30
Maksimal		86	100
Rata-Rata		63,48	77,04

Sumber: Data Penelitian (2022)

Tabel 4.8

Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai Pre Tes	Nilai Post Tes
1	A R H	58	79
2	A Z M S	93	100
3	A D W	93	100
4	A P P	51	79
5	A A R	44	72
6	D K P J	79	86
7	D E	86	93
8	K I A P	79	93
9	K F A	79	86
10	K G P	79	93

No	Nama	Nilai Pre Tes	Nilai Post Tes
11	M K A	79	86
12	M A Y	58	79
13	M A U	72	86
14	M F S H	93	100
15	M G A	86	100
16	M N I P	30	59
17	M R A	51	72
18	M R K P	65	79
19	M Y F	16	44
20	N P R	44	72
21	P A R S	79	86
22	R P	86	93
23	R C P	79	86
24	W N H	86	100
25	B P	79	86
	Minimal	16	44
	Maksimal	93	100
	Rata-Rata	69,76	84,08

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai terendah untuk kelas kontrol *pretest* sebesar 16 dengan nilai tertinggi sebesar 86 adapun nilai rata-rata sebesar 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.

3. Hasil Angket Respon Siswa

Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model *inquiry discovery learning* berbantu media kahoot dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan angket. Berikut hasil deskripsi respon siswa terhadap butir pernyataan pembelajaran dengan menggunakan model *inquiry discovery learning* berbantu media kahoot:

Tabel 4.9

Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Dengan Model *Inquiry Discovery Learning* berbantu media kahoot Kelas Experiment

No	Nama	Skor	Kategori
1	A R H	100	sangat baik
2	A Z M S	100	sangat baik
3	A D W	100	sangat baik
4	A P P	86	sangat baik
5	A A R	79	Baik
6	D K P J	86	Sangat Baik

No	Nama	Skor	Kategori
7	D E	79	Baik
8	K I A P	65	Kurang baik
9	K F A	72	Baik
10	K G P	100	Sangat baik
11	M K A	79	Baik
12	M A Y	72	Baik
13	M A U	86	Sangat Baik
14	M F S H	65	Kurang baik
15	M G A	72	Baik
16	M N I P	86	Sangat Baik
17	M R A	93	Sangat baik
18	M R K P	72	Baik
19	M Y F	86	Sangat Baik
20	N P R	93	Sangat Baik
21	P A R S	72	Baik
22	R P	86	Sangat Baik
23	R C P	72	Baik
24	W N H	86	Sangat Baik
25	B P	93	Sangat baik

Persentase Respon keseluruhan siswa menjawab YA:

$$\sum x = 290 \quad P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\sum x_i = 350 \quad P = \frac{290}{350} \times 100\% = 82\%$$

Dari hasil tersebut diketahui bahwa siswa yang menjawab Ya dalam angket respon sebanyak 82% artinya siswa kelas 1V sd wonokasian 2 menyukai dan termotivasi mengerjakan eveluasi soal tes dengan menggunakan aplikasi *kahoot*.

Berdasarkan tabel di atas, respon siswa peneliti sajikan pada garfik sebagai berikut:



Diagram 4.1 Respon Siswa Sumber: Data Penelitian (2022)

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, diketahui bahwa respon siswa terhadap pembelajaran dengan aplikasi *kahoot* dengan kategori kurang baik berjumlah 2 siswa dengan persentase 8%, kategori baik berjumlah 8 siswa dengan persentase 32% dan kategori sangat baik berjumlah 15 siswa dengan persentase 60%. Artinya sebagian besar siswa siswa IV Sekolah Dasar Negeri Wonokasian II memberikan respon yang sangat baik terhadap pembelajaran dengan aplikasi *kahoot*.

4. Hasil soal tes siswa

Pada penelitian ini siswa dikatakan memiliki hasil belajar yang baik jika memiliki kemampuan mengingat yang kuat dengan nilai yang diperoleh mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk materi indahny keberagaman di negeriku pada tema 1 subtema 1 pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar Negeri Wonokasian II. Bentuk soal tes yakni pilihan ganda yang berjumlah 15 soal. Siswa mengerjakan soal-soal tersebut pada akhir pembelajaran. Berikut hasil analisis soal tes kemampuan mengingat siswa:

Tabel 4.10
Hasil soal tes belajar siswa kelas *experiment*

No	Nama	Hasil Nilai posttests	Skor perhitungan nilai	Klasifikasi
1	A R H	79	79%	Baik
2	A Z M S	100	100%	Sangat baik
3	A D W	100	100%	Sangat baik
4	A P P	79	79%	Baik
5	A A R	72	72%	Baik
6	D K P J	86	86%	Sangat baik
7	D E	93	93%	Sangat baik
8	K I A P	93	93%	Sangat baik
9	K F A	86	86%	Sangat baik
10	K G P	93	93%	Sangat baik
11	M K A	86	86%	Sangat baik
12	M A Y	79	79%	Baik

No	Nama	Hasil Nilai posttests	Skor perhitungan nilai	Klasifikasi
13	M A U	86	86%	Sangat baik
14	M F S H	100	100%	Sangat baik
15	M G A	100	100%	Sangat baik
16	M N I P	59	59%	Cukup
17	M R A	72	72%	Baik
18	M R K P	79	79%	Baik
19	M Y F	44	44%	Perlu bimbingan
20	N P R	72	72%	Baik
21	P A R S	86	86%	Sangat baik
22	R P	93	93%	Sangat baik
23	R C P	86	86%	Sangat baik
24	W N H	100	100%	Sangat baik
25	B P	86	86%	Sangat baik

Sumber: Data Penelitian (2022)

Persentase hasil keseluruhan siswa yang menjawab soal tes benar:

$$\sum x = 319 \quad P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\sum xi = 375 \quad P = \frac{319}{375} \times 100\% = 85\%$$

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.

Berdasarkan tabel di atas, peneliti sajikan kemampuan mengingat siswa dalam bentuk grafik sebagai berikut:



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.

1. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah skor tes berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas *liliefors*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu data dapat dinyatakan normal jika memperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Berikut hasil uji normalitas dalam penelitian ini:

Tabel 4.11
Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

		PRETEST	POSTEST
N		50	50
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	69,76	84,36
	Std. Deviation	20,580	13,518
Most Extreme Differences	Absolute	0,273	0,188
	Positive	0,129	0,124
	Negative	-0,273	-0,188
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.

Sumber: Data Penelitian (2022)

Berdasarkan tabel di atas, untuk hasil belajar pada nilai *pretest* memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sedangkan nilai *posttest* memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,005 < 0,05$. Sehingga diketahui bahwa untuk *pretest* dan *posttest* dinyatakan normal.

2. Uji Hipotesis

Dasar pengambilan keputusan dalam pengujian *mann-whitney test* yaitu jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka H_a diterima. Berikut hasil uji hipotesis dalam penelitian ini:

Tabel 4.11
Hasil Uji Hipotesis
Coefficientsa

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

a. Dependent Variable: HASIL BELAJAR

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diketahui bahwa nilai uji-t signifikansi atau *Asymp.Sig.(2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ atau H_a 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.

3. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh homogen atau tidak. Homogenitas dari suatu data berarti data tersebut memiliki variasi atau keragaman nilai sama (Kadir,2015:159). Pengujian homogenitas yang digunakan pada penelitian dengan menggunakan SPSS. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas *levene*.

Tabel 4.12

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilaites t	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	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 $\text{sig} > \alpha$ (0,05), maka H_0 diterima, H_1 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.

5. Analisis Regresi Linier Sederhana

Untuk mengetahui pengaruh antara variabel dependen dan variabel independen, peneliti menggunakan rumus regresi linier sederhana untuk

memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen apabila nilai dependen dirubah atau dinaik turunkan. Berikut hasil analisis regresi linier sederhana dalam penelitian ini.

Tabel 4.13
Hasil Analisis Regresi Linier

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
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:

1. Nilai konstanta sebesar 31,745. Artinya tanpa adanya variabel model pembelajaran *inquiry discovery learning*, nilai hasil belajar siswa sebesar 32,471 satuan.
2. Nilai koefisien variabel aplikasi kahoot sebesar 0,726 dengan nilai positif. Artinya setiap kenaikan 1 satuan variabel model pembelajaran

inquiry discovery learning, akan berdampak pada kenaikan hasil belajar siswa sebesar 0,726 satuan.

B. 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 H_a 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.



