

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* DENGAN
BANTUAN APLIKASI *KAHOOT* TERHADAP KEMAMPUAN
SISWA DALAM PEMBELAJAN IPA**

AJI NUGRAHA

195060109

ABSTRAK

Proses pembelajaran yang semakin interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang bagi siswa terhadap kreativitas dan kemandirian. Hal tersebut merupakan usaha dan strategi pemerintah untuk dapat meningkatkan efektifitas dan lebih mudah tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan fenomena yang ada, beberapa pembelajaran di sekolah dasar belum mencapai pembelajaran di harapkan dan seringkali siswa mengalami kejenuhan saat mengikuti pembelajaran, itu dikarenakan kondisi sistem pembelajaran yang kurang interaktif yang berpusat pada guru, menjadikan siswa kurang motivasi dan juga sehingga tidak tercapainya prestasi belajar yang baik Dengan permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model *Discovery Learning* sebagai salah satu upaya untuk meingkatkan kualitas dan keterampilan pembelajaran. Dalam pendekatan penelitian kuantitatif ini menggunakan metode berupa *quasy experimental design* dan setelah dilakukan penelitian dan analisis dengan menggunakan uji *Independent Sample T Test* maka terlihat pengaruh hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *Sig. Two-Sided p* sebesar $<0,023$. Dapat dilihat berdasarkan hasil nilai *posttest* pada kelas eksperimen dari 53,00 menjadi 78,00 sedangkan hasil nilai *posttest* pada kelas kontrol dari 50,00 menjadi 69,00. Berdasarkan hasil yang didapat peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap pemahaman siswa berpengaruh.

Kata Kunci: Pemahaman Siswa, *Discovery Learning*, *Kahoot*