

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Pemahaman siswa

1. Pengertian Pemahaman Siswa

Pemahaman berasal dari kata paham, menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti faham, mengerti, maklum, mengetahui, aliran ajaran. Sedangkan pemahaman mempunyai arti proses, perbuatan, cara memahami/ memahamkan (Daryanto, hlm. 454)

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menjelaskan atau menguraikan sesuatu dengan menggunakan kata-kata sendiri setelah mengetahui dan mengingat informasi tersebut. Benyamin S. Bloom (dalam Netriawati, 2018) menyatakan bahwa seseorang dikatakan memahami sesuatu jika dia mampu memberikan penjelasan yang lebih rinci tentang hal tersebut menggunakan bahasanya sendiri setelah mengetahui dan mengingat informasi tersebut.

Ngalim Purrwanto (2017, hlm. 30) menyatakan bahwa pemahaman atau komprehensi melibatkan kemampuan individu atau seseorang untuk memahami arti, konsep, situasi, dan fakta yang telah dikenalnya. Hal ini tidak hanya melibatkan hafalan verbal, tetapi juga melibatkan pemahaman konseptual dari masalah atau fakta yang diajarkan. Sadiman (dalam Ulfah 2017) mengartikan pemahaman sebagai penguasaan sesuatu dengan pikiran, semerntara Winkel menyoroti kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari materi yang dipelajari.

Setiap teori ini memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana siswa belajar, memproses informasi, dan memahami konsep. Pemahaman yang mendalam tentang teori-teori ini dapat membantu guru merancang pengajaran yang lebih efektif dan mendukung perkembangan kognitif serta akademik siswa secara optimal.

Adapun beberapa teori pemahaman siswa menurut para ahli yang cukup berpengaruh dalam pendidikan dan psikologi sbagai berikut:

a. Jean Piaget

Teori Pengembangan Kognitif. Menurut (Huang, 2021) Piaget berpendapat bahwa anak-anak aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dengan dunia fisik. Dia mengidentifikasi tahap-tahap perkembangan kognitif yang mencakup sensorimotor, praoperasional, konkret operasional, dan formal operasional.

b. Lev Vygotsky

Teori Pembelajaran Sosial: Menurut Huang (2021) Vygotsky menekankan peran penting interaksi sosial dalam pembelajaran. Konsep zona perkembangan proximal (ZPD) adalah inti dari teorinya, yang menunjukkan bahwa siswa dapat belajar dengan lebih baik ketika mereka dibantu oleh orang lain yang lebih kompeten.

c. David Ausubel

Teori Pembelajaran Signifikan: Menurut Harefa (2020) Ausubel mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa mengaitkan materi baru dengan konsep yang sudah ada dalam struktur kognitif mereka. Belajar lebih efektif ketika materi baru relevan dan dapat diintegrasikan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki.

d. Jerome Bruner

Teori Konstruktivisme Sosial: Menurut Sundari dan Fauziati (2021) Bruner menekankan peran penting cerita dan narasi dalam pembelajaran. Dia mengusulkan tiga mode representasi pengetahuan: enaktif (belajar melalui tindakan), ikonik (belajar melalui gambar), dan simbolik (belajar melalui bahasa).

e. Howard Gardner

Teori Kecerdasan Majemuk: Menurut Fathoni (2016) Gardner mengusulkan bahwa ada berbagai jenis kecerdasan, termasuk verbal-linguistik, logika-matematis, visual-spatial, interpersonal, intrapersonal, musikal, kinestetik, dan naturalis. Setiap individu atau seseorang memiliki kombinasi yang unik dari kecerdasan ini.

f. Albert Bandura

Teori Pembelajaran Sosial: Menurut Shalma (2023) Bandura menekankan peran penting model dalam pembelajaran. Dia mengajukan konsep pemodelan, di mana individu belajar melalui observasi dan peniruan perilaku orang lain.

g. Robert Gagne

Teori Pembelajaran Hierarkis: Menurut Oka, dkk (2023) Gagne mengusulkan bahwa pembelajaran melibatkan serangkaian tahapan yang berurutan, termasuk penerimaan stimulus, memahami informasi, dan mengingatnya. Dia mengidentifikasi delapan jenis pembelajaran yang berbeda, termasuk penerimaan informasi verbal dan penerapan aturan.

Dari teori ini, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa mencakup kemampuan mererka dalam mendefinisikan konsep dan menguasai materi terserbut melalui pemahaman maknanya. Ini menunjukkan bahwa pemahaman melibatkan proses mermaknai informasi yang terkandung dalam terori atau konsep yang dipelajari.

2. Indikator Pemahaman Siswa

Indikator pemahaman siswa adalah kriteria atau tanda-tanda yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah memahami suatu konsep, topik, atau materi pembelajaran. Indikator ini membantu guru untuk mengukur tingkat pemahaman siswa secara objektif dan dapat digunakan untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif.

Sanjaya (2016, hlm, 24) mengatakan pemahaman memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Pemahaman lebih tinggi tingkatnya dari pengetahuan.
- b. Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetap berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep.
- c. Dapat mendeskripsikan, mampu menerjemahkan.
- d. Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara variabel.
- e. Pemahaman eksplorasi, mampu membuat estimasi

Pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

a. Menerjemahkan

Menerjemahkan di sini bukan saja pengelihan Bahasa yang satu ke bahasa yang lain, tetapi dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi satu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya.

b. Menginterpretasikan/ Menafsirkan

Menginterpretasi ini lebih luas dari pada menerjemahkan. Menginterpretasi adalah kemampuan untuk mengenal atau memahami ide-ide utama suatu komunikasi.

c. Mengekstrapolasi

Sedikit berbeda dengan menerjemahkan dan menafsirkan, ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi yaitu dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsentrasi atau dapat memperluas masalahnya.

Indikator pemahaman siswa haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan dapat disesuaikan dengan konteks serta materi pembelajaran yang spesifik. Dengan menggunakan indikator ini, guru dapat memberikan umpan balik yang lebih mendalam dan relevan kepada siswa untuk membantu mereka memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merujuk pada serangkaian kegiatan pembelajaran yang mencakup penggunaan pendekatan, metode, dan teknik tertentu dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Istarani (2019, hlm. 10) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan serangkaian penyajian materi ajar yang mencakup semua elemen sebelum, selama, dan setelah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, beserta semua fasilitas yang digunakan secara langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan belajar

mengajar. Model pembelajaran memiliki banyak kegunaan, termasuk dalam perencanaan pembelajaran, perencanaan kurikulum, dan perencanaan materi pembelajaran, termasuk program multimedia.

Menurut Udin (dalam Hermawan, 2016, hlm. 3), model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berperan sebagai panduan atau dasar bagi para perancang pembelajaran dalam menjalankan kegiatan pembelajaran.

Menurut Faturrohmah (2017, hlm. 29), model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sementara menurut Komalasari (2015, hlm. 57), model pembelajaran meujuk pada bentuk pembelajaran yang terstruktur dari awal hingga akhir, yang dipresentasikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai rangkaian rencana atau strategi yang digunakan untuk merancang materi pembelajaran dan mengarahkan kegiatan belajar di dalam kelas.

Berdasarkan pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dari awal hingga akhir untuk merencanakan dan merancang pembelajaran dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian *Model Discovery Learning*

Menurut Solikhah (2017, hlm. 30), model *pembelajaran Discovery Learning* merupakan pendekatan yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa, dengan fokus pada proses, mendorong diri sendiri, eksplorasi mandiri, dan refleksi. Keterlibatan siswa selama pembelajaran tidak hanya memeriahkan suasana kelas, tetapi juga memberikan pengalaman yang berarti. Melalui kesempatan untuk mencari informasi sendiri dan memecahkan masalah, siswa didorong untuk berpikir secara kritis dan kreatif, sehingga mereka tidak hanya menjadi penonton

dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran yang terbatas pada ceramah dianggap monoton karena minimnya keterlibatan siswa.

Menurut Saifuddin (dalam Kristin, 2018, hlm. 108), *Discovery Learning* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah yang dilakukan oleh siswa untuk mencapai kesimpulan dari hasil pengamatan tersebut. Noeraida (dalam Suherti, 2017, hlm. 55) menjelaskan bahwa dalam *Discovery Learning*, materi tidak disampaikan secara langsung, tetapi siswa didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin mereka ketahui, mencari informasi sendiri, dan menyusun pengetahuan mereka dalam bentuk akhir yang mereka pahami.

Model pembelajaran ini bertujuan untuk mendorong siswa belajar memecahkan masalah secara mandiri sehingga mereka dapat belajar secara mandiri dan bertanggung jawab. *Discovery Learning* merupakan pendekatan *inquiry* yang menekankan pada perkembangan mandiri siswa, yang membutuhkan partisipasi aktif siswa dalam penyelidikan ilmiah. Sund (dalam Roestiyah, 2017, hlm. 20) menyatakan bahwa *Discovery Learning* melibatkan proses mental di mana siswa menggabungkan konsep atau prinsip, termasuk kegiatan seperti pengamatan, pemahaman, pengelompokan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* adalah model pembelajaran di mana siswa aktif dalam mencari, memahami, dan mengorganisir pengetahuan baru mereka, dan kemudian membuat kesimpulan secara mandiri.

b. Manfaat dan Kelebihan *Discovery Learning*

Istiana dkk (dalam Sari, 2017, hlm. 61) menyoroti beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Discovery Learning*, seperti kemampuannya dalam melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi dan keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta memotivasi mereka untuk belajar secara aktif selama proses pembelajaran. Pembelajaran dengan model

ini juga menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Selain itu, Sari (2017, hlm. 61) mengidentifikasi kelebihan lain dari model *Discovery Learning*, yaitu:

- 1) Meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.
- 2) Melatih siswa untuk belajar secara mandiri.
- 3) Memperkuat pemahaman, ingatan, dan transfer pengetahuan siswa, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil akhir.
- 4) Memberikan kesempatan yang banyak bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka dan dapat disesuaikan dengan minat serta kebutuhan individu.

Suherman, dkk (dalam Suherti, 2010, hlm. 59) juga menekankan beberapa kelebihan *Discovery Learning*, antara lain:

- 1) Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran karena mereka berpikir dan menggunakan kemampuan mereka untuk mencapai hasil akhir.
- 2) Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran meningkat karena mereka mengalami proses penemuan sendiri, yang membuat mereka mengingat materi lebih lama.
- 3) Proses penemuan sendiri memberikan kepuasan batin kepada siswa, mendorong mereka untuk ingin menemukan lebih banyak lagi, dan meningkatkan minat belajar mereka.
- 4) Pembelajaran ini melatih siswa untuk belajar secara mandiri.

Dengan demikian, *Discovery Learning* memiliki beberapa keunggulan yang signifikan dalam mengembangkan keterampilan siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

Sementara, menurut Marzano (2014, hlm. 288), beberapa manfaat beserta kelebihan dari *Discovery Learning* adalah:

- 1) Dapat menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap *inquiry*.
- 2) Pengetahuannya dapat bertahan lama dan mudah diingat karena pengetahuannya itu didapatkan sendiri.

- 3) Hasil belajar memiliki efek bertukar komunikasi yang lebih baik
- 4) Meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan berfikir yang kritis dan bebas
- 5) Dapat juga melatih keterampilan kognitifnya untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa bantuan dari orang lain.

Adapun menurut Kurniasih & Sani (2019) beberapa manfaat dari *Discovery Learning* itu sendiri yaitu:

- 1) Menimbulkan rasa senang pada siswa karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil
- 2) Siswa akan lebih mengerti konsep dasar begitupula ide-ide yang lebih baik
- 3) Siswa juga akan belajar memanfaatkan berbagai macam sumber belajar

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa keunggulan utama dari model *Discovery Learning* adalah kemampuannya untuk mengajarkan siswa untuk belajar secara mandiri, mengembangkan kemampuan berpikir mereka, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menemukan serta memecahkan masalah secara mandiri dalam proses pembelajaran.

c. Kekurangan dari Model *Discovery Learning*

Tentunya, model *Discovery Learning* memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Menurut Honsan seperti yang dikutip dalam Solikhah (2017, hlm. 33), beberapa kekurangan dari model ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kadang-kadang guru tidak mampu mendeteksi masalah atau kesalahpahaman antara guru dan siswa dengan tepat.
- 2) Model ini memakan banyak waktu dalam proses pembelajaran.
- 3) Model ini dapat menyebabkan guru harus menghabiskan lebih banyak waktu untuk persiapan dan pengelolaan kelas.
- 4) Tidak semua siswa memiliki kemampuan untuk aktif dalam proses penemuan yang diajukan oleh model ini.

Berdasarkan pandangan Hosnan (dalam Suherti, 2015, hlm. 60), kekurangan dari model *Discovery Learning* dapat diringkas sebagai berikut:

- 1) Adanya kemungkinan ke-gagalan dalam mendeteksi masalah dan terjadi kesalah pahaman antara guru dan siswa.
- 2) Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan secara efektif.
- 3) Tidak semua topik pembelajaran cocok untuk diterapkan model ini.
- 4) Kemampuan berpikir rasional siswa mungkin masih terbatas.
- 5) Model *Discovery Learning* membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan dengan pendekatan ekspositori.

Dengan demikian, kekurangan utama *Discovery Learning* terletak pada efisiensi waktu dan keterbatasannya dalam relevansi dengan semua topik pembelajaran, yang hanya cocok digunakan untuk materi yang memungkinkan kegiatan pengamatan.

d. Langkah-Langkah penerapan *Discovery Learning*

Mengutip juga dari modul *Discovery Learning* Kemendikbud (2022):

- 1) Perencanaan
Menentukan KD dan mengembangkannya dalam tujuan dan indikator pembelajarannya, melakukan indentifikasi masalah dengan menganalisis tingkat kesulitan dan tingkat permasalahan agar siswa bisa menyelesaikannya dengan baik dan juga dengan menyusun pembelajaran yang dilakukan oleh siswa tentang penemuan dan perangkat belajar yang dibutuhkan oleh siswa
- 2) Stimulasi
Stimulasi bertujuan untuk menciptakan lingkungan interaktif yang dapat mendorong dan memfasilitasi perkembangan serta eksplorasi materi bagi peserta didik. Pengajar dapat merencanakan kegiatan pembelajaran dengan memunculkan pertanyaan atau masalah, memberikan sumber referensi, dan mengarahkan proses pemecahan masalah ke tahap-tahap pembelajaran lainnya.

3) Identifikasi Masalah

Di dalam tahapan ini sang guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah yang relevan dengan mata pelajaran yang sedang di pelajari, Teknik ini berguna untuk membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah tertentu.

4) Pengumpulan Data

Di dalam tahapan ini sang guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin yang berguna di dalam proses pembelajaran sehingga bisa dibuktikan tingkat kebenaran dan tidaknya suatu hipotesis, siswa mengamati objek ataupun mencoba literatur dan melakukan ujicoba sendiri

5) Pengolahan data

Semua informasi yang didapatkan oleh siswa diolah, diacak, diklasifikasi, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu kemudian di kembangkan pada tingkat keyakinan tertentu

6) Pembuktian

Siswa melakukan pemeriksaan secara teliti dan mendalam untuk bagaimana membuktikan kebenaran hipotesis yang telah ditetapkan kemudian sang guru memberikan sebuah kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep, teori dan pemahaman melali contoh yang telah dipelajari

7) Menarik Kesimpulan

Ini adalah Langkah terakhir di dalam proses, yaitu siswa harus memperlihatkan dengan sistematis akan pentingnya penguasaan materi pembelajaran atas makna, kaidah dan prinsip prinsip yang mendasari siswa tersebut mengenai pemahaman tersebut

Menurut Sinambela (dalam Yulia, 2018, hlm. 22) ada beberapa langkah langkah untuk pelaksanaan pembelajaran discovery learning merupakan:

- 1) *Stimulation* (memberikan rangsangan) peserta didik diawal pembelajaran hanya diberikan suatu permasalahan kemudian peserta

didik merasa bingung, setelah itu peserta didik memicu rasa keingintauannya untuk menyelidiki hal tersebut. Kemudian setelah itu guru hanya mengkomunikasikan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan, cara membaca, serta proses pembelajaran yang berkaitan dengan model *discovery*.

- 2) *Problem statement* (mengidentifikasi masalah) guru memberikan giliran kepada peserta didik untuk mencari tau kejadian-kejadian serta masalah yang berkaitan dengan bahan ajar, setelah mendapatkan kesimpulan maka salah satunya dapat dipilih serta dirumuskan ke dalam bentuk hipotesis.
- 3) *Data collection* (pengumpulan data) bertujuan untuk membuktikan terkait pernyataan yang ada, setelah itu siswa diberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi-informasi yang sama, membaca dari sumber belajar yang sama, mengamati objek yang berkaitan dengan permasalahannya, mewawancarai narasumber yang berhubungan dengan masalahnya, serta melakukan uji coba secara mandiri.
- 4) *Data processing* (pengolah data), yaitu kegiatan mengelola data serta informasi-informasi yang sebelumnya sudah diketahui siswa. Semua informasi yang telah didapatkan diolah kembali untuk tingkat kepercayaan siswa.
- 5) *Verification* (pembuktian), kegiatan untuk mengkaji ulang serta membuktikan benar ataupun tidaknya pernyataan yang sebelumnya telah ada.
- 6) *Generalization* (menarik kesimpulan), kegiatan untuk menarik sebuah kesimpulan dari hasil informasi-informasi yang telah didapatinya.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan Langkah-langkah model *Discovery Learning* yaitu 1) Perencanaan pembelajaran, 2) memberikan stimulus kepada siswa, 3) mengidentifikasi masalah pembelajaran, 4) mengumpulkan data, 5) mengolah data yang sudah didapatkan, 6) membuktikan dengan mengkomunikasikan materi yang di dapatkan siswa 7) menyimpulkan hasil belajar

3. Aplikasi *Kahoot* Dalam Pembelajaran

a. Definisi Aplikasi *Kahoot*

Menurut Zaky Farid Luthfi dan Atri Walidi (2017), aplikasi *Kahoot* adalah sebuah permainan daring yang telah dirancang untuk menanggapi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran. Dengan menyediakan fitur-fitur edukatif, *Kahoot* dianggap sebagai sebuah platform daring yang mendukung pembelajaran. Dari sudut pandang lain, *Kahoot* dapat dianggap sebagai sebuah permainan edukatif yang berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Pentingnya konstruksi pembelajaran yang sesuai dengan persepsi dan perspektif siswa merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran yang efektif. Dalam era revolusi industri 4.0, di mana penggunaan teknologi berbasis jaringan, seperti *smartphone*, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks pendidikan. Dalam konteks ini, aplikasi *Kahoot* hadir sebagai respons terhadap perkembangan zaman yang semakin praktis dan berbasis teknologi, namun memberikan implikasi positif, terutama dalam pembentukan desain pembelajaran yang konstruktif.

Karakteristik permainan yang menyenangkan dari *Kahoot* sangat diminati, terutama oleh generasi digital saat ini, yang secara alami tertarik pada hal-hal yang berbasis teknologi. Dalam hal ini, *Kahoot* memenuhi gaya belajar generasi digital dan membantu dalam menarik perhatian serta memusatkan konsentrasi siswa pada kegiatan pembelajaran.

Dengan merangkum beberapa pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* adalah sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menjawab tantangan dalam proses pembelajaran. Fitur edukatif yang ditawarkan oleh *Kahoot* juga menarik dan membantu dalam membuat pembelajaran lebih menarik daripada metode konvensional yang cenderung membosankan.

b. Manfaat Aplikasi *Kahoot*

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran seperti *Kahoot*, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan siswa lebih termotivasi untuk belajar. Beberapa manfaat dari aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran antara lain:

1) Berbasis *Game*:

Implementasi *Kahoot* sebagai permainan berbasis *game* memberikan manfaat konstruktif yang signifikan. Hal ini mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

2) Asesmen yang Menarik

Sharon E Smaldino, seperti yang dikutip oleh Irwan Hamdi, menjelaskan mengapa asesmen dengan permainan menjadi menarik. Pembelajaran melalui permainan cenderung lebih atraktif, memberikan nuansa baru, suasana rileks, dan mengeliminasi kebosanan, karena memberikan variasi dan pola pembelajaran yang berbeda.

3) Efektivitas *Games Based Learning*

Desain pembelajaran berbasis *game* seperti *Kahoot* menjadi instrumen pembelajaran yang efektif dalam menjaga ritme dan motivasi siswa. Fleksibilitas *Kahoot* dalam dimainkan secara individu maupun kelompok, serta variasi konten materi yang ditawarkan, memberikan guru banyak pilihan dalam menyajikan kuis dengan berbagai karakteristik soal.

Dalam konteks penerapan aplikasi *Kahoot* dalam proses pembelajaran, terdapat tiga faktor penting yang memberikan implikasi manfaat:

1) Variasi Konstruktif Pembelajaran

Kahoot memberikan variasi konstruktif dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hal ini membantu meningkatkan kesadaran belajar, penghargaan terhadap proses pembelajaran, dan tanggung jawab siswa, yang pada akhirnya meningkatkan seluruh aspek pembelajaran termasuk hasil belajar.

2) Partisipasi Siswa

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti yang terlihat dalam pola aplikasi *Kahoot*, memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Ini tidak hanya mengenalkan teknologi pada siswa tetapi juga meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada peningkatan motivasi belajar, kesadaran kerjasama, dan rasa percaya diri.

3) Hasil Pembelajaran yang Holistik

Melalui eksplorasi pembelajaran dengan *Kahoot*, diharapkan dapat dicapai hasil pembelajaran yang lebih holistik, termasuk motivasi, kesadaran, tanggung jawab, kepercayaan diri, dan kerjasama. Hal ini menjadi hasil pembelajaran yang lebih berarti selain dari sekadar nilai berbasis angka.

Implementasi aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, seperti disebutkan oleh Muhammad (2020) sebagai berikut:

- 1) Menjadikan pembelajaran lebih seragam dalam penyampaian materi.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.
- 3) Pembelajaran jadi lebih interaktif dengan adanya unsur kecerdasan buatan dalam media tersebut.
- 4) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 5) Pembelajaran menjadi lebih produktif dan kreatif.

Dari penelitian Aan Budianto (2019), terdapat beberapa kelebihan dalam penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran, seperti:

- 1) Membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.
- 2) Melatih siswa dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.
- 3) Melatih kemampuan motorik siswa dalam mengoperasikan *Kahoot*.
- 4) Memberikan evaluasi pembelajaran terhadap pemahaman siswa.
- 5) Memungkinkan siapa pun untuk membuat kuis baik guru maupun orang tua.
- 6) Dapat diakses secara fleksibel melalui perangkat apa pun.

- 7) Menarik untuk belajar dengan banyak pilihan kategori.
- 8) Dapat digunakan secara bersama-sama.
- 9) Mudah dalam proses pendaftaran.

Namun, ada beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penggunaan aplikasi *Kahoot*, menurut prespektif guru-guru yang diambil dari artikel yaitu:

- 1) Tidak semua guru terbiasa atau menguasai teknologi.
- 2) Fasilitas sekolah yang kurang memadai dapat menjadi hambatan.
- 3) Siswa dapat terdistraksi dengan hal lain selama proses pembelajaran.
- 4) Terbatasnya waktu pertemuan di kelas.
- 5) Tidak semua guru memiliki waktu untuk menyusun rancangan pembelajaran dengan *Kahoot*.
- 6) Adanya risiko siswa mencontek jawaban dari teman.
- 7) Pembelajaran dengan *Kahoot* memerlukan perangkat proyeksi.
- 8) Bergantung pada koneksi internet.
- 9) Terdapat batasan jumlah kata saat membuat soal.

Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, namun perlu diperhatikan juga beberapa hambatan teknis dan logistik yang dapat mempengaruhi efektivitasnya.

C. Peneliti Terdahulu

Beberapa peneliti sebelumnya telah melakukan penelitian tentang penggunaan model *Discoverry Learning* dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Berikut adalah beberapa hasil penelitian yang relevan yang dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti dalam penelitian yang akan dilakukan. penelitian tersebut antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hayyu, Eka dkk, (2018) dengan judul “Pengaruh *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Blitar” Berdasarkan peneliti tersebut pengaruh *Kahoot* terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen

(menggunakan aplikasi *kahoot*) dan kelas control (tidak menggunakan aplikasi *kahoot*)

2. Hasil penelitian oleh Fidya Novita, Sri dkk (2018) melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Melalui Model *Discovery Learning* Dengan Pendekatan Saintifik”. Hasil penelitiannya adalah Model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas VIII SMPN 4 Kota Bengkulu
3. Hasil penelitian oleh Cut Lailatul Qodri (2020) dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Memudahkan Siswa Memahami Materi Archabacteria dan Eukabacteria” di SMAN 1 Kejuruhan Muda Kabupaten Aceh Tamiang dengan hasil penelitian bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas X MIA2 Melalui model pembelajaran ini terciptalah suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan
4. Solissa et al. (2022) dalam penelitiannya tentang "Pengaruh Ukuran Efek Model *Discovery Learning* terhadap Berpikir Kritis Siswa" menemukan bahwa rata-rata ukuran efek model tersebut mencapai 0.90, menunjukkan tingkat pengaruh yang sangat tinggi. Kelas eksperimen mencatat nilai rata-rata sebesar 85,90, sedangkan kelas kontrol mencatat 72,10. Selain itu, nilai peningkatan (N-gain) sebesar 0,52 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berpikir kritis siswa setelah menggunakan model *Discovery Learning*. Temuan ini menegaskan bahwa model *Discovery Learning* memiliki dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa serta meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir tingkat tinggi.

Dari beberapa penelitian yang telah dilaksanakan oleh beberapa penulis di atas tentang model *Discovery Learning* terhadap pemahaman siswa dalam Pembelajaran IPA, maka dapat diketahui bahwa Pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* dapat mempengaruhi pemahaman siswa dalam Pembelajaran IPA di sekolah dasar. Pembeda dari

beberapa penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah tempat pelaksanaannya yang dilaksanakan di SDN Cicayur 002 dan variabel terikat yang digunakan adalah pemahaman siswa.

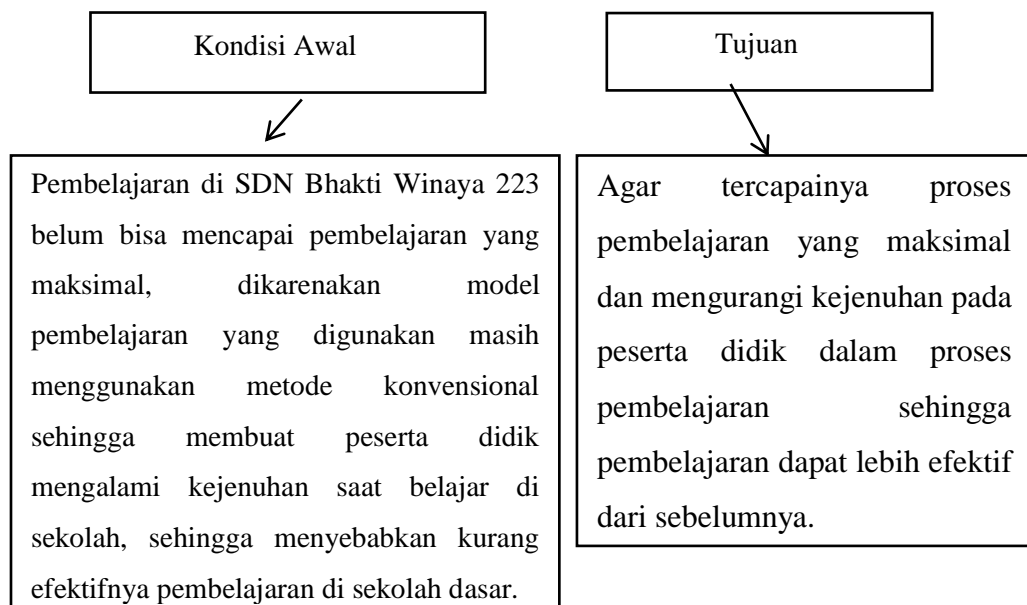
D. Kerangka Berfikir

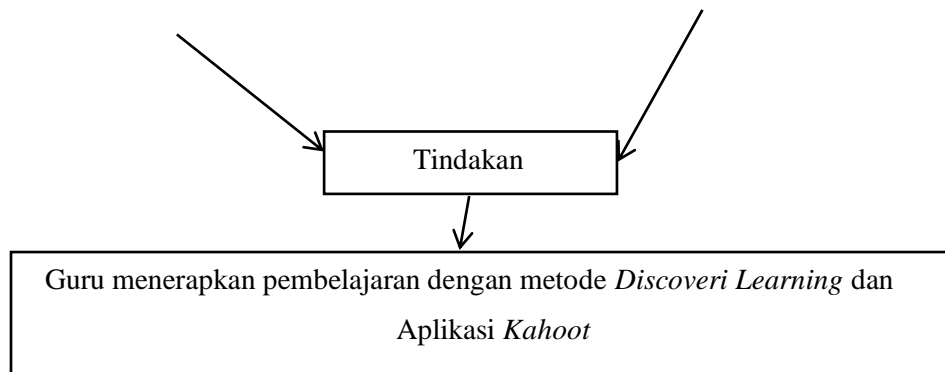
Berdasarkan pengamatan dan wawancara di SDN Bhakti Winaya 223, ditemukan bahwa beberapa siswa kelas IV menghadapi kesulitan dalam mata pelajaran IPA dengan nilai di bawah KKM. Penyebab kesulitan ini antara lain kurangnya model pembelajaran, kurangnya pemahaman, dan kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan praktis.

Untuk mengatasi masalah ini, penulis memilih menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Alasan pemilihan model ini adalah karena memiliki beberapa point keunggulan, yaitu:

1. Meningkatkan motivasi siswa.
2. Memperkuat kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.
3. Mendorong ke-terlibatan dan ke-aktifan siswa dalam pembelajaran.
4. Melatih siswa untuk belajar secara mandiri.

Dalam pelaksanaan pembelajaran *Discovery Learning*, diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penulis menyusun kerangka berfikir sebagai panduan untuk implementasi model pembelajaran ini.





E. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Belajar sejatinya merupakan usaha proses perubahan yang akan terjadi pada individu sebagai hasil pengalaman interaksi dengan lingkungannya (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, 2007.329 dalam jurnal Fakhurrazi 2018). Belajar dalam arti yang lain adalah suatu upaya untuk menguasai sesuatu yang baru. Yakni pertama usaha untuk menguasai dalam belajar dan sesuatu yang baru dalam hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar (Prayitno, 2009, hlm 201 dalam jurnal Fakhurrazi 2018).

2. Hipotesis

Dengan mengacu pada tinjauan literatur, hasil penelitian terkait, dan kerangka berpikir yang telah disusun, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *Discoverry Learning* dengan bantuan aplikasi *Kahoot* terhadap pemahaman siswa

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan model *Discoverry Learning* dengan bantuan aplikasi *Kahoot* terhadap pemahaman siswa.