

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN  
APLIKASI *KAHOOT* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA  
(Penelitian Kuasi Ekperimen pada Peserta Didik Kelas IV SDN Rahayu 01)**

**OLEH  
LITASARI NURULITA  
205060170**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan konsep matematis siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN Rahayu 01 serta masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran matematika hendaknya memberikan kesempatan pada siswa untuk bersikap aktif dalam menemukan konsep pembelajaran. Maka dari itu digunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* untuk memberikan pemahaman konsep pembelajaran matematika yang lebih menarik serta efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran proses belajar, mengetahui perbedaan rata-rata peningkatan konsep matematis, mengetahui peningkatan pemahaman konsep matematis, dan mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* terhadap pemahaman konsep matematis. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Class Design*. Teknik analisis data yang digunakan untuk rumusan masalah yang pertama yaitu menggunakan observasi dan wawancara, pada rumusan masalah kedua menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan hipotesis dari data *pretest* dan *posttest*, pada rumusan masalah ketiga menggunakan uji N-Gain, dan yang terakhir menggunakan uji *effect size* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* terhadap pemahaman konsep matematis siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka terdapat peningkatan pada kelas ekperimen sebesar 16,67 atau 16% dengan kategori rendah dan kelas kontrol 10,48 atau 10% dengan kategori rendah, sedangkan nilai rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis di kelas ekperimen yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* dengan kelas kontrol sebesar 0,039, maka dari itu model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* ini berpengaruh besar dengan hasil  $0,564 < 0,5$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SDN Rahayu 01.

**Kata Kunci:** Pemahaman Konsep Matematis, Model *Discovery Learning*, *Kahoot*.

**THE EFFECT OF THE DISCOVERY LEARNING MODEL  
ASSISTED BY THE KAHOOT APPLICATION TO IMPROVE  
STUDENTS' UNDERSTANDING OF MATHEMATICAL  
CONCEPTS**

**(Quasi-Experimental Research on Grade IV Students of SDN Rahayu 01)**

**BY**

**LITASARI NURULITA**

**205060170**

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the low mathematical conceptual ability of students in mathematics learning in the fourth grade of SDN Rahayu 01, as well as the limited use of learning media that should provide students with opportunities to actively discover learning concepts. Therefore, the Discovery Learning model assisted by the Kahoot application is used to provide a more engaging and effective understanding of mathematical concepts. This study aims to describe the learning process, determine the differences in the average improvement in mathematical concepts, assess the increase in understanding of mathematical concepts, and measure the influence of the Discovery Learning model assisted by Kahoot on the understanding of mathematical concepts. The research method used is a quasi-experiment with a Nonequivalent Control Group Design. The data analysis techniques used for the first research question are observation and interviews, for the second question, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing from pretest and posttest data are employed, for the third question, an N-Gain test is used, and lastly, the effect size test is used to measure how significant the influence of the Discovery Learning model assisted by Kahoot is on students' understanding of mathematical concepts. Based on the research results, there was an improvement in the experimental class of 16.67 or 16% in the low category, and the control class showed an increase of 10.48 or 10% also in the low category. Meanwhile, the average score of mathematical concept understanding in the experimental class using the Discovery Learning model assisted by Kahoot was 0.039 compared to the control class. Therefore, the Discovery Learning model assisted by Kahoot had a significant influence, with an effect size result of  $0.564 < 0.5$ . It can be concluded that the use of the Discovery Learning model assisted by the Kahoot application has a significant effect on improving students' understanding of mathematical concepts in fourth-grade mathematics learning at SDN Rahayu 01.*

**Keywords:** *Understanding of mathematical concepts, Discovery Learning Model, Kahoot*

**PANGARUH MODÉL PEMBELAJARAN DISCOVERY  
DIBANTUAN APLIKASI KAHOOT KANA KAMAMPUH  
PAMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA KELAS IV  
(Panalungtikan Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas IV SDN Rahayu 01)**

**KU  
LITASARI NURULITA  
205060170**

**ABSTRAK**

*Ieu panalungtikan didominasi ku handapna kamampuh konsép matematika siswa dina pangajaran matematika di kelas IV SDN Rahayu 01 jeung kawatesananna ngagunakeun média pangajaran matematika anu kudu méré kasempetan ka siswa pikeun aktif dina manggihan konsép pangajaran. Ku kituna, modél Discovery Learning digunakeun dumasar kana aplikasi Kahoot pikeun méré pamahaman anu leuwih narik jeung éféktif ngeunaan konsép pangajaran matematika. Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun ngadéskripsikeun gambaran prosés pangajaran, nangtukeun bédana rata-rata ningkatna konsép matematik, nangtukeun ngaronjatna pamahaman konsép matematik, jeung nangtukeun pangaruh modél Discovery Learning dibantuan ku aplikasi Kahoot kana pamahaman konsép matematik. Méthode panalungtikan anu digunakeun nya éta kuasi ékspérimén kalawan desain panalungtikan Nonequivalent Control Class Design. Téhnik analisis data anu digunakeun pikeun rumusan masalah kahiji nya éta ngagunakeun observasi jeung wawancara, dina kadua rumusan masalah ngagunakeun uji normalitas, uji homogénitas jeung hipotésis tina data pretest jeung posttest, dina katilu rumusan masalah ngagunakeun uji N-Gain, jeung ahirna ngagunakeun ukuran éfék tés pikeun mikanyaho sabaraha pangaruh modél Discovery Learning dibantuan ku aplikasi Kahoot kana pamahaman siswa kana konsép matematik. Dumasar kana hasil panalungtikan anu dilaksanakeun, aya kanaékan kelas ékspérimén 16,67 atawa 16% dina katégori handap jeung kelas kontrol nya éta 10,48 atawa 10% dina katégori handap, sedengkeun rata-rata niléy kamampuh mahan matematik konsép di kelas ékspérimén ngagunakeun modél Discovery Learning dibantuan ku aplikasi Kahoot kalawan kelas kontrol 0,039, ku kituna modél Discovery Learning dibantuan ku aplikasi Kahoot miboga pangaruh anu gedé kalawan hasil  $0,564 < 0,5$ , ku kituna bisa dicindekkeun yén aya mangrupa pangaruh ngagunakeun modél Discovery Learning dibantuan ku aplikasi Kahoot pikeun ngaronjatkeun kamampuh siswa dina mahan konsép-konsép matematik dina pangajaran matematika kelas IV di SDN Rahayu 01.*

**Kecap Pamageuh:** *Pamahaman Konsép Matematika, Modél Discovery Learning, Kahoot*