

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN  
APLIKASI *KAHOOT* TERHADAP PEMAHAMAN SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN IPA**

**Lalang Muhammad Nazar  
195060055**

**ABSTRAK**

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA terutama materi energi dan perubahannya pada SDN Majasetra 01 selain itu 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 meningkatkan kualitas dan keterampilan pembelajaran. Dalam pendekatan penelitian kuantitatif ini menggunakan metode berupa *quasy experimental design*. Dan setelah dilakukan penelitian dan analisis dengan menggunakan *Independent Samples t-Test* terhadap skor *posttest* kelas eksperimen (menggunakan *Discovery Learning* berbantuan *Kahoot*) dan kelas kontrol (menggunakan model konvensional), diperoleh nilai  $t = 2,366$  dengan signifikansi  $p = 0,023$  ( $p < 0,05$ ). Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA siswa. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 78,00, lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh 69,00 (selisih 9,00 poin). Terdapat besaran pengaruh pada penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar dengan nilai *effect size* 2,07 yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat besar.

**Kata Kunci** : Pemahaman siswa, *Discovery Learning*, *Kahoot*, siswa sekolah dasar

***THE EFFECT OF MODEL DISCOVERY LEARNING WITH  
APPLICATION KAHOOT ON UNDERSTANDING STUDENT IN  
LEARNING IPA***

**Lalang Muhammad Nazar  
195060055**

***ABSTRAK***

*This research is motivated by the low understanding of students towards science learning, especially energy material and its changes at SDN Mjasetra 01. Besides that, students often experience boredom when participating in learning, it is due to the less interactive learning system conditions that are centered on teachers, making students less motivated and also so that they do not achieve good learning achievements. With these problems, researchers apply the Discovery Learning model as an effort to improve the quality and skills of learning. In this quantitative research approach, a quasi-experimental design method is used. And after conducting research and analysis using Independent Samples t-Test on the posttest scores of the experimental class (using Discovery Learning assisted by Kahoot) and the control class (using the conventional model), the value of  $t = 2.366$  was obtained with a significance of  $p = 0.023$  ( $p < 0.05$ ). These results indicate a significant difference in students' science learning outcomes. The average posttest score of the experimental class was 78.00, significantly higher than the control class which obtained 69.00 (a difference of 9.00 points). There is a significant influence on the use of the Kahoot-assisted Discovery Learning model on learning outcomes with an effect size value of 2.07 obtained, which is included in the very large category..*

**Keyword :** *Understanding Student, Discovery Learning, Kahoot, elementary school student*

**PANGARUH MODEL PANGAJARAN *DISCOVERY LEARNING* KU  
BANTUAN APLIKASI *KAHOOT* KANU PAMAHAMAN MURID DINA  
DIAJAR IPA.**

**Lalang Muhammad Nazar  
195060055**

**ABSTRAK**

Ieu panalungtikan téh didorong ku kurangna pamahaman siswa kana pangajaran IPA hususna matéri énergi jeung parobahanana di SDN Majasetra 01. Disagigireun ti éta, siswa mindeng ngalaman kabosenan nalika ilubiung dina diajar, hal ieu disababkeun ku kaayaan sistem pangajaran anu kurang interaktif anu museur ka guru, ngajadikeun siswa kurang motivasi sarta ogé henteu ngahontal préstasi diajar anu hadé. Dumasar kana éta masalah, panalungtik ngalarapkeun modél Discovery Learning salaku usaha pikeun ngaronjatkeun kualitas jeung kaparigelan diajar. Dina ieu panalungtikan kuantitatif digunakeun métode kuasi ékspérimén. Sarta sanggeus dilaksanakeun panalungtikan jeung analisis ngagunakeun Independent Samples t-Test kana peunteun postés kelas ékspérimén (ngagunakeun Discovery Learning dibantuan ku Kahoot) jeung kelas kontrol (maké modél konvensional), nilai  $t = 2,366$  dimeunangkeun kalayan signifikansi  $p = 0,023$  ( $p < 0,05$ ). Hasil ieu nunjukkeun béda anu signifikan dina hasil diajar sains siswa. Rata-rata peunteun postés kelas ékspérimén nya éta 78,00, nyata leuwih luhur batan kelas kontrol anu meunang 69,00 (bédana 9,00 poin). Aya pangaruh anu signifikan kana ngagunakeun modél Discovery Learning Berbantuan Kahoot kana hasil diajar kalawan niléy ukuran éfék 2,07 anu diala kaasup kana katégori anu kacida gedéna.

**Kecap Pamageuh:** Pamahaman siswa, *Discovery Learning*, *Kahoot*, Murid SD