

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pada hakikatnya awal manusia diciptakan diciptakan tuhan seperti kertas putih kosong tanpa sedikitpun coretan di dalamnya lalu kemudian kertas putih tersebut akan diisi oleh ilmu pengetahuan dan pengalaman selama manusia hidup di muka bumi Allah ini, ayat Al-Quran yang pertama turun ke muka bumi mengandung perintah untuk mencari ilmu, ayat tersebut berbunyi “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpah darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaraan Qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*” (Q.S Al-Alaq 1-5).

Sekolah dasar merupakan tahap awal dalam Pendidikan bagi individu yang ingin meneruskan ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu penting untuk memiliki guru-guru yang profesional dan kreatif dalam memberikan pendidikan di tingkat tersebut, agar dapat menghasilkan siswa yang berkualitas dan kompeten. Dalam konteks pendidikan, kita sering mendengar istilah pembelajaran menurut UUD No.2 Tahun 1989. pembelajaran didefinisikan sebagai suatu cara untuk mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan, proses belajar agar siap mengemban peran di masa depan. Oleh karena itu, pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses pendidikan. (Ayunda et al, 2024, hlm. 260).

Tujuan pendidikan nasional berdasarkan UUD 1945 pasal 4 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yakni manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha serta memiliki akhlak yang mulia dan budi pekerti luhur, dan untuk mewujudkan tujuan tersebut menjadi seorang guru profesional adalah cara untuk meningkatkan kualitas bangsa dan negara. Seperti pepatah Sunda mengatakan “*Kudu nyanghulu ka hukum, nunjang ka nagara, mupakat ka balarea*” yang

artinya Harus mengacu ke hukum, menjunjung negara dan mufakat untuk kebaikan bersama.

Sistem pembelajaran yang digunakan di sekolah selalu mengalami perubahan dengan tujuan untuk kemajuan pendidikan di Indonesia, KTSP kemudian diganti dengan kurikulum 2013 dan yang terbaru yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum merdeka. Proses pembelajaran yang semakin kini 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, maka dari itu penulis berencana untuk ikut sedikitnya membantu memberikan inovasi terhadap perkembangan sistem pendidikan di Indonesia.

Pemahaman siswa merupakan aspek krusial dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang menekankan pada penguasaan konsep dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman tidak hanya sebatas hafalan, melainkan mencakup kemampuan siswa dalam menjelaskan, menganalisis, dan mengaitkan konsep-konsep ilmiah secara logis. Namun, secara global, hasil asesmen seperti *Programme for International Student Assessment (PISA)* menunjukkan bahwa banyak siswa di dunia masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan konsep sains secara mendalam. Negara-negara maju seperti Finlandia dan Jepang mampu meraih hasil baik karena menerapkan pendekatan pembelajaran aktif yang mendorong eksplorasi dan berpikir kritis.

Sebaliknya, Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional dalam capaian pemahaman sains. Salah satu penyebabnya adalah pendekatan pembelajaran yang masih konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini juga tercermin di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Bandung, tempat penelitian ini dilakukan, yaitu di SDN Majasetra 01. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPA, khususnya topik "Energi dan Perubahannya", masih

rendah. Siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan kesulitan menjelaskan kembali konsep yang telah diajarkan.

Menurut Faruqi (2018, hlm. 295), keberhasilan suatu proses belajar mengajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu pengelolaan kelas dan pengajaran itu sendiri. Kedua faktor ini saling berkaitan. Keberhasilan pengajaran, dalam hal tercapainya tujuan instruksional, sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kelas. Kelas yang dikelola dengan baik menciptakan situasi yang mendukung siswa untuk belajar, sehingga menjadi titik awal keberhasilan pengajaran. Siswa dapat belajar dengan nyaman tanpa tekanan dan dalam kondisi yang merangsang motivasi belajar. Mereka membutuhkan bimbingan untuk memahami materi melalui berbagai kegiatan belajar. Agar suasana kelas dapat meningkatkan minat belajar, prestasi siswa, dan memudahkan guru dalam memberikan bimbingan, diperlukan pengelolaan kelas yang efektif. Pengelolaan kelas mencakup serangkaian kegiatan guru untuk membangun dan mempertahankan organisasi kelas, termasuk penetapan tujuan pengajaran, pengaturan waktu, pengaturan ruang dan perabotan, serta pengelompokan siswa dalam proses belajar.

Menurut Safitri & Mediatati, (2021, hlm. 1322) bahwa dengan menerapkan model Discovery learning dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas 4 SDN Majasetra 01. Kemampuan berpikir kritis siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa yang melampaui KKM (70) meningkat dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, model pembelajaran Discovery learning dapat dijadikan alternatif model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, dengan penerapan model Discovery learning siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya dalam menghadapi berbagai permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Majasetra 01 proses pembelajaran IPA cukup baik, yakni guru sudah bisa mengaitkan materi pembelajaran dengan hal-hal yang cukup rasional untuk siswa sehari-hari, akan tetapi metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode

ceramah sehingga peserta didik tidak bisa mengembangkan pemikiran kritisnya, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu pengajar di sekolah tersebut, walaupun pembelajaran cukup baik akan tetapi kondisi siswa tetap saja pasif, dari 25 siswa terdapat ada sekitar 10 siswa yang masih pasif dalam keaktifan pada proses pembelajaran. Guru berfungsi sebagai sumber pembelajaran utama yang memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Proses kegiatan pembelajaran dirasa masih perlu dikembangkan dalam interaksi antara peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan guru ataupun dengan sumber pembelajaran.

Berdasarkan fenomena yang ada, beberapa pembelajaran di sekolah dasar belum mencapai pembelajaran yang inovatif dikarenakan kondisi system pembelajaran yang kurang interaktif sehingga berpusat pada pendidik atau guru kemudian kurangnya motivasi dan juga seringkali siswa mengalami kejenuhan saat mengikuti pembelajaran sehingga tidak tercapainya prestasi belajar yang sangat baik. Dan juga berdasarkan data sekolah di Indonesia, masih banyak sekolah dasar di Indonesia yang belum bisa mencapai pembelajaran yang maksimal, dikarenakan model yang dipakai masih menggunakan metode lama sehingga membuat siswa mengalami kejenuhan saat belajar di sekolah, sehingga menyebabkan kurang efektifnya pembelajaran di SD. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA adalah model *Discovery learning*.

*Discovery learning* adalah suatu proses kognitif di mana peserta didik dapat menyerap konsep atau prinsip tertentu. Proses kognitif ini mencakup aktivitas seperti observasi, pemahaman, klasifikasi, membuat hipotesis, eksplanasi, pengukuran, penarikan kesimpulan, dan sebagainya. (Khasinah S, 2021, hlm. 403). Menurut Untari et al. (2024, hlm. 9), *Discovery learning* memang menjadi salah satu pendekatan yang sangat mendukung aktifitas belajar peserta didik. Ketika peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan sendiri, mereka cenderung lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Metode ini tidak hanya membangun pengetahuan, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Model pembelajaran *discovery learning* yang dibantu media Kahoot melibatkan seluruh siswa dalam proses belajar. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, metode ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, mendorong pembelajaran mandiri dengan memanfaatkan kemampuan kognitif dan motivasi, memperkuat kemampuan komunikasi, serta menumbuhkan kepercayaan diri melalui proses menemukan pengetahuan secara aktif (Asriningsih et al., 2021).

Penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran menawarkan strategi yang mampu membuat kegiatan belajar lebih menarik dan bermakna. Melalui integrasi berbagai unsur permainan—seperti sistem poin, tingkatan, serta tantangan pendekatan ini terbukti dapat memperkuat motivasi serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik (Amelia et al., 2025, hlm. 391). Salah satu platform yang banyak digunakan untuk mengimplementasikan prinsip-prinsip gamifikasi tersebut adalah Kahoot, yang memungkinkan siswa terlibat dalam aktivitas belajar secara lebih interaktif dan kompetitif (Amelia et al., 2025, hlm. 391).

Dengan menggabungkan *Discovery Learning* dan gamifikasi, pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Mereka tidak hanya belajar untuk mendapatkan nilai, tetapi juga untuk memahami dan menguasai materi secara mendalam. Hal ini memungkinkan pembelajaran yang berkelanjutan dan memberikan dampak positif dalam perkembangan akademik dan pribadi peserta didik (Aini & Husna, 2025, hlm. 64).

Aplikasi *kahoot* adalah salah satu opsi yang menarik dari berbagai macam media pembelajaran yang interaktif dapat menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan dinamis untuk siswa dan guru. Keunggulan *Kahoot* terletak pada fokusnya pada gaya belajar siswa yang mengedepankan interaksi dan keaktifan, terutama melalui kompetisi yang bersifat ramah dan mendukung pembelajaran yang sedang dipelajari. (Ayuningtias & Hajaroh, 2023, hlm. 835)

Kemampuan belajar adalah capaian anak dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat diukur dari kemampuan anak itu sendiri, kemampuan tersebut lebih

dititik beratkan pada kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan serta menyatakan kembali sesuatu pengetahuan ke dalam kata-kata baru sesuai dengan caranya sendiri (Dafira & Widodo, 2021, hlm. 183).

Kemampuan belajar mencerminkan hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar-mengajar, di mana pencapaian tersebut diukur melalui tes dan diekspresikan dalam berbagai bentuk simbolik seperti angka, huruf, atau deskripsi naratif. Perbedaan kemampuan belajar antar siswa—misalnya pandai, rata-rata, atau lambat—mengindikasikan bahwa pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran juga berbeda-beda (Mukarom, et al., 2024, hlm. 14457). Dengan demikian, pemahaman yang beragam ini menegaskan pentingnya pendekatan pembelajaran seperti *Discovery Learning*, di mana siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan memahami konsep secara mandiri, sehingga memungkinkan tercapainya pemahaman yang lebih dalam dan personal. (Fitriati, et al., 2023, hlm. 2105).

Jadi, *Kahoot* adalah sebuah platform permainan kuis online berbasis website yang dirancang khusus untuk pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik serta mengubah pengalaman kuis menjadi sesuatu yang menyenangkan daripada menegangkan. Selain itu, *Kahoot* mampu menciptakan suasana yang hidup dan bersemangat di dalam kelas. Keunggulan utama *Kahoot* adalah kemudahan aksesnya, karena peserta didik dapat menggunakannya melalui berbagai perangkat seperti handphone, laptop, dan tablet (Utami, et al., 2022, hlm. 38)

Dalam perspektif penilaian, menurut Darmawan & Dewi (2021, hal. 1648), *Kahoot* merupakan alat yang efektif untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik melalui pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda yang disajikan dalam format yang kompetitif. Selain mudah digunakan oleh peserta didik, *Kahoot* juga memudahkan guru dalam proses pembuatan konten kuis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran IPA”

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis buat, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dirasa perlu dikembangkan untuk menjadikan suasana belajar menjadi lebih kreatif dan inovatif
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga memerlukan metode baru yang menyenangkan.

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka ada tiga yang dibatasi dalam penelitian ini yakni :

1. Penelitian dilakukan di SDN Majasetra 01
2. Mata pelajaran yang diteliti yaitu pelajaran IPA dengan materi Energi dan perubahannya.
3. Aspek yang akan diteliti mengenai pemahaman siswa melalui penggunaan model *Discovery Learning* dengan bantuan aplikasi *kahoot*, khususnya dalam memahami konsep energi dan perubahannya pada mata pelajaran IPA.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks yang telah dijelaskan, permasalahan penelitian yang dapat diidentifikasi adalah :

1. Bagaimana gambaran pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Discovery Learning* dengan bantuan aplikasi *kahoot* ?
2. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Discovery Learning* dengan bantuan aplikasi *kahoot* jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh hasil belajar siswa yang menggunakan model *discovery learning* dengan bantuan aplikasi *kahoot* dan yang tidak menggunakan model *discovery learning* dengan bantuan aplikasi *kahoot* ?

## E. Tujuan Penelitian

Jika penelitian ini berhasil maka dapat memberikan manfaat, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk memperkaya wawasan keilmuan mengenai penerapan model pembelajaran Discovery Learning dengan media berbasis teknologi, seperti Kahoot, dalam pembelajaran mata pelajaran IPA. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori-teori pembelajaran yang berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar, partisipasi aktif siswa, dan pencapaian hasil belajar yang lebih optimal melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

- 1) Peningkatan Pemahaman Materi: Dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dan media Kahoot, diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kompetitif, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran, khususnya mengenai energi dan perubahannya
- 2) Peningkatan Motivasi Belajar: Melalui pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak menegangkan, diharapkan siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar mereka.
- 3) Pengalaman Belajar yang Lebih Menyenangkan: Pembelajaran berbasis teknologi dengan aplikasi Kahoot memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan selama pembelajaran daring.

#### b. Bagi Pendidik

- 1) Pengetahuan Tentang Model Pembelajaran: Penelitian ini memberikan wawasan baru kepada pendidik mengenai penerapan model pembelajaran Discovery Learning yang

dikombinasikan dengan media Kahoot, serta dampaknya terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

- 2) Alternatif Pendekatan Pembelajaran: Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan dan memodifikasi strategi pembelajaran yang lebih inovatif, dengan memanfaatkan teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
  - 3) Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Penelitian ini memberikan gambaran tentang bagaimana penggunaan model pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuatnya lebih menarik bagi siswa.
  - 4) pendidik mengetahui langkah-langkah model pembelajaran discovery learning dalam proses pembelajaran
  - 5) Diharapkan dapat menjadi masukan penggunaan model pembelajaran dikelas agar sistem pembelajaran lebih variative saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah
- 1) Inovasi Pembelajaran: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pembaruan sistem pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Penggunaan model Discovery Learning dan aplikasi berbasis teknologi seperti Kahoot dapat menjadi bagian dari inovasi yang dapat diterapkan di mata pelajaran lain.
  - 2) Peningkatan Kualitas Pendidikan: Sekolah dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan berbasis teknologi, yang pada akhirnya akan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

d. Bagi Peneliti

Pengalaman Langsung dalam Pembelajaran: Peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam merancang dan menerapkan model pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini memberikan pengetahuan praktis bagi peneliti, khususnya sebagai calon pendidik, mengenai penerapan model pembelajaran yang efektif.

e. Bagi Pembaca

Referensi tentang Pembelajaran Berbasis Teknologi: Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tambahan atau referensi mengenai penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media *Kahoot* dalam pembelajaran IPA. Pembaca diharapkan dapat memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

## F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan tercapainya tujuan penelitian diatas, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menyajikan pengalaman belajar baru bagi siswa dengan memanfaatkan model pembelajaran *Discovery Learning* dan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Kahoot*. Diharapkan bahwa pengalaman belajar tersebut akan menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang tidak menegangkan. Dengan demikian, diharapkan siswa akan lebih memahami materi pembelajaran mengenai sistem peredaran darah dan tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran daring. Selain itu, melalui pembelajaran *Kahoot* ini, diharapkan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar mereka.

## 2. Manfaat Bagi Guru

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan wawasan para guru, memberikan mereka alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan menyediakan pilihan alternatif bagi guru dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik melalui penggunaan media *Kahoot*, terutama dalam konteks pembelajaran mata pelajaran IPA.

## 3. Manfaat Bagi Sekolah

Dapat menjadi sumbangan bagi sekolah dalam rangka memperbarui system pembelajaran IPA dan segala bentuk inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan di mata pembelajaran lainnya.

## G. Definisi Operasional

Untuk memperjelas maksud dan tujuan penelitian ini definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesahan penafsiran yang berkaitan dengan judul ”Pengaruh Model *Discovery Learning* Dengan Bantuan Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran IPA”

### 1. Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran IPA

Pemahaman siswa merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemahaman merupakan salah satu ranah kognitif, karena pemahaman merupakan tingkat kemampuan yang menuntut siswa mampu memahami tentang arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini siswa tidak hanya hafal secara verbalistis, tetapi mengerti atau paham terhadap konsep atau fakta yang ditanyakannya (Novita & Jumadi. 2022, hlm. 618).

Menurut Budiharso et al. (2024, hlm. 148) Pemahaman siswa dapat diindikasikan ketika mereka mampu menyampaikan kembali isi bacaan atau pendengaran dengan menggunakan kalimat sendiri, menyediakan contoh baru yang berbeda dari contoh awal, atau menerapkan petunjuk ke dalam situasi lain sebagai bentuk transfer.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa dalam pembelajaran itu krusial, bukan sekedar hafalan. Bayangkan begini: kalau siswa cuma menghafal, mereka seperti kaset recorder yang memutar ulang suara, tapi tidak mengerti artinya. Pemahaman itu beda. Itu artinya siswa benar-benar mengerti apa yang diajarkan, sampai ke akar-akarnya.

Ketika siswa paham, mereka bisa Menjelaskan ulang pakai kata-kata sendiri. Ini tanda bahwa mereka sudah memproses informasi itu di otaknya, bukan cuma meniru. Contoh lain jika cuma hafal contoh dari guru, itu belum tentu paham. Tapi kalau bisa kasih contoh baru, artinya konsepnya sudah menempel. Menerapkan apa yang dipelajari ke masalah baru. Ini puncaknya pemahaman mereka bisa mengambil inti dari pelajaran dan menggunakannya untuk menyelesaikan tantangan yang belum pernah dilihat sebelumnya.

Jadi, tujuan utama kita dalam mengajar itu bukan membuat siswa pintar menghafal, tapi membuat mereka pintar memahami. Karena dari pemahaman itulah mereka bisa berpikir kritis, memecahkan masalah, dan terus belajar hal-hal baru.

## 2. Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berakar pada teori konstruktivisme, di mana siswa berperan secara aktif dalam membangun pengetahuannya melalui eksplorasi dan penemuan mandiri. Melalui keterlibatan aktif tersebut, siswa diberikan kesempatan untuk menggali konsep secara mendalam, mengajukan pertanyaan, dan menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut selama proses pembelajaran. Dengan demikian, model ini mendukung pemahaman intuitif terhadap materi, interaksi di antara konsep, serta mendorong siswa menghasilkan ide-ide yang relevan dan kontekstual terhadap topik yang dipelajari. (Munawati & Suardi, 2024, hlm.161).

Jadi, bisa dibilang, *Discovery Learning* ini mengubah peran guru dari "pemberi ilmu" menjadi "fasilitator" atau "pembimbing". Guru

menyediakan jalannya, tapi kamu yang berjalan dan menemukan harta karun pengetahuannya sendiri. Hasilnya? Pemahaman yang lebih kuat, keterampilan berpikir yang lebih tajam, dan pembelajaran yang jauh lebih bermakna.

### 3. Aplikasi *Kahoot*

*Kahoot* adalah platform permainan kuis online yang dirancang untuk pembelajaran, berbasis website. Penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan mengubah suasana kelas menjadi menyenangkan, menghindari ketegangan yang mungkin muncul dalam kuis. Aplikasi ini juga memungkinkan akses yang mudah bagi peserta didik melalui berbagai perangkat seperti handphone, laptop, dan tablet (Utami, et al., 2022, hlm. 38). Menurut saya *Kahoot* ini sangat populer di kalangan guru dan siswa karena beberapa alasan:

- a. Siswa Lebih Aktif: dibandingkan hanya duduk diam mendengarkan, siswa jadi semangat untuk tanya jawab. Mereka jadi lebih fokus dan mau terlibat langsung dengan materi pelajaran.
- b. Di Kelas menjadi Jadi Tidak Kaku: Suasana belajar yang tadinya tegang atau monoton bisa langsung berubah jadi ceria dan menyenangkan. Kuis yang biasanya bikin stres, jadi terasa kayak lagi main game bareng teman-teman. Jadi, enggak ada lagi rasa takut salah atau malu.
- c. Gampang Dipakai: Hampir semua siswa sekarang punya HP atau bisa akses internet. Jadi, mau di mana pun atau pakai alat apa pun, *Kahoot!* gampang banget diakses dan dimainkan.

Singkatnya, *Kahoot* ini seperti membawa keseruan bermain game ke dalam suasana belajar. Guru bisa pakai ini buat mengecek pemahaman siswa, mengulang materi, atau bahkan cuma sekadar pemanasan di awal pelajaran. Hasilnya? Belajar jadi lebih efektif, menyenangkan, dan siswapun jadi lebih semangat!