

PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI *KAHOOT* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SD

NURDIN SETIADI

NPM 225060112

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 031 Pelesiran, di mana hanya 12,5% siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen (nonequivalent control group design)*. Sampel penelitian terdiri dari kelas IV A sebagai kelas eksperimen (28 siswa) dan kelas IV B sebagai kelas kontrol (28 siswa). Teknik pengumpulan data menggunakan *pretest*, *posttest*, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar IPAS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 82,21 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 70,61 (nilai signifikansi $0,000 < 0,05$); (2) terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dengan nilai N-Gain rata-rata sebesar 54,43 yang termasuk kategori sedang; dan (3) model *Discovery Learning* berbantuan *Kahoot* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 031 Pelesiran. Penelitian ini merekomendasikan kepada guru untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, *Kahoot*, Hasil Belajar IPAS, Sekolah Dasar

**THE EFFECT OF THE DISCOVERY LEARNING MODEL
ASSISTED BY THE KAHOOT APPLICATION ON IMPROVING
THE SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF GRADE IV
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

NURDIN SETIADI

NPM 225060112

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of students in the Science and Social Studies (IPAS) subject in grade IV of SDN 031 Pelesiran, where only 12.5% of students achieved learning mastery. This study aims to determine the effect of the Discovery Learning model assisted by the Kahoot application on improving students' IPAS learning outcomes. The method used is a quantitative approach with a quasi-experimental design (nonequivalent control group design). The research sample consisted of class IV A as the experimental class (28 students) and class IV B as the control class (28 students). Data collection techniques used pretest, posttest, observation, and documentation. The results showed that: (1) there was a difference in the average IPAS learning outcomes between the experimental class and the control class, with the experimental class posttest average score of 82.21 being higher than the control class score of 70.61 (significance value $0.000 < 0.05$); (2) there was an improvement in learning outcomes in the experimental class with an average N-Gain score of 54.43 which is included in the medium category; and (3) the Discovery Learning model assisted by Kahoot had a positive effect on improving students' IPAS learning outcomes. Thus, it can be concluded that the Discovery Learning model assisted by the Kahoot application has a positive and significant effect on improving the IPAS learning outcomes of grade IV students at SDN 031 Pelesiran. This study recommends that teachers use innovative and interactive learning models and media to improve the quality of learning and student learning outcomes.

Keywords: *Discovery Learning, Kahoot, IPAS Learning Outcomes, Elementary School*

PANGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BANTUAN APLIKASI *KAHOOT* KANA PANINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SD

NURDIN SETIADI
NPM 225060112

ABSTRAK

Panalungtikan ieu dilatar balakangan ku rendahna hasil diajar murid dina mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 031 Pelesiran, dimana ngan ukur 12,5% murid anu ngahontal ketuntasan diajar. Panalungtikan ieu miboga tujuan pikeun nyaho pangaruh modél *Discovery Learning* anu dibantuan ku aplikasi *Kahoot* kana paningkatan hasil diajar IPAS murid. Métode anu digunakeun nyaéta pendekatan kuantitatif kalawan desain quasi ékspérimén (*nonequivalent control group design*). Sampel panalungtikan diwangun ku kelas IV A minangka kelas ékspérimén (28 murid) jeung kelas IV B minangka kelas kontrol (28 murid). Téhnik ngumpulkeun data ngagunakeun prétes, postés, obsérvasi, jeung dokumentasi. Hasil panalungtikan nunjukkeun yén: (1) aya bédana rata-rata hasil diajar IPAS antara kelas ékspérimén jeung kelas kontrol, kalawan nilai rata-rata postés kelas ékspérimén 82,21 leuwih luhur batan kelas kontrol 70,61 (nilai signifikansi $0,000 < 0,05$); (2) aya paningkatan hasil diajar dina kelas ékspérimén kalawan nilai N-Gain rata-rata 54,43 anu kaasup kana kategori sedeng; jeung (3) modél *Discovery Learning* anu dibantuan Ku *Kahoot* méré pangaruh positif kana paningkatan hasil diajar IPAS murid. Ku kituna, tiasa disimpulkeun yén modél *Discovery Learning* anu dibantuan ku aplikasi *Kahoot* méré pangaruh positif jeung signifikan kana paningkatan hasil diajar IPAS murid kelas IV SDN 031 Pelesiran. Panalungtikan ieu ngarékoméndasikeun ka guru pikeun ngagunakeun modél jeung média pangajaran anu inovatif jeung interaktif pikeun ngaronjatkeun kualitas pangajaran jeung hasil diajar murid.

Kecap Galeuh: *Discovery Learning, Kahoot, Hasil Diajar IPAS, Sakola Dasar*