

ABSTRAK

PENGARUH METODE *INQUIRY DISCOVERY LERANING* BERBANTUAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh :

MASRINAH

Pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan kepribadian seseorang dalam tingkah laku dan pemikiran melalui pengajaran dan latihan. Adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat mempermudah perkembangan pendidikan, mengingat pendidikan saat ini lebih banyak memanfaatkan kemajuan teknologi dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Pada penelitian ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh metode *inquiry discovery learning* berbantu media *kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. Dengan menggunakan desain penelitian *Pre-Experiment Design* dengan rancangan *one group pretest-posttest*.

Hasil penelitian pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry discovery learning* berbantu media *kahoot* pada siswa kelas IV tema 1 subtema 1 SDN Wonokasian II dapat dilihat dari hasil belajar siswa, serta respon siswa terhadap model pembelajaran *inquiry discovery learning* berbantu media *kahoot*. Diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *inquiry discovery learning* dengan menggunakan media aplikasi *kahoot* sebagai evaluasi pembelajaran. Terjadi peningkatan 63,48. Pada hasil *posttest* diperoleh nilai terendah sebesar 30 dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai rata-rata sebesar 77,04. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai terendah untuk *pretest* 16 dengan nilai tertinggi 93 adapun nilai rata-rata sebesar 69,76. Pada hasil *posttest* diperoleh nilai terendah 44 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai rata-rata 84,08.

Kata Kunci : *Inquiry discovery learning*, kahoot, hasil belajar

ABSTRAC

PENGARUH METODE *INQUIRY DISCOVERY LERANING* BERBANTUAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

By :

MASRINAH

Education is an attempt to develop one's personality in behavior and thought through teaching and training. The existence of advances in science and technology can facilitate the development of education, considering that education currently makes more use of technological advances in carrying out the tasks assigned. In this study, researchers were interested in conducting research with the title of the influence of the inquiry discovery learning method assisted by kahoot media on student learning outcomes in class IV SD. By using the Pre-Experiment Design research design with a one group pretest-posttest design.

The results of learning research using the inquiry discovery learning model assisted by kahoot media in class IV students theme 1 subtheme 1 SDN Wonokasian II can be seen from student learning outcomes, as well as student responses to the inquiry discovery learning model assisted by kahoot media. It is known that there is an increase in learning outcomes after learning with the inquiry discovery learning model using the kahoot application media as a learning evaluation. There was an increase of 63.48. The posttest results obtained the lowest score of 30 with the highest score of 100 and the average value of 77.04. Whereas in the experimental class the lowest score for the pretest was 16 with the highest score 93 while the average value was 69.76. The posttest results obtained the lowest score of 44 with the highest score of 100 and the average value of 84.08.

Keywords: *Inquiry discovery learning*, kahoot, learning outcomes

