

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT BERBASIS
INQUIRY TERHADAP HASIL BELAJAR BAGI SISWA
KELAS III SDN PETUNGROTO MOJO**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



OLEH:

NADY ALIF APRILIN

NPM: 2114060013

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

Skripsi oleh:

NADY ALIF APRILIN
NPM: 2114060013

Judul:

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT BERBASIS INQUIRY
TERHADAP HASIL BELAJAR BAGI SISWA KELAS III SDN
PETUNGROTO MOJO**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

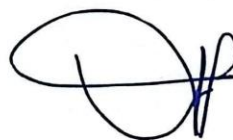
Tanggal: 14 Juli 2025

Dosen Pembimbing I,



Nurita Primasatya, M.Pd.
NIDN: 0722039001

Dosen Pembimbing II,



Dr. Aprillia Dwi Handayani, M.Si.
NIDN: 072148402

Skripsi oleh:

NADY ALIF APRILIN
NPM: 2114060013

Judul:

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT BERBASIS INQUIRY
TERHADAP HASIL BELAJAR BAGI SISWA KELAS III SDN
PETUNGROTO MOJO**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Nurita Primasatya, M.Pd
2. Penguji I : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
3. Penguji II : Aprilia Dwi Handayani, M.Si



Mengetahui,
Ketua Panitia FKIP

Drs. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Nady Alif Aprilin
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, tanggal Lahir : Kediri, 17 April 2002
NPM : 2114060013
Fak/Prodi : FKIP / PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam naskah ini.

Kediri 14 Juli 2025

Yang menyatakan



Nady Alif Aprilin

NPM: 2114060013

MOTTO

“Aku membahayakan nyawa ibuku untuk lahir kedunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya”

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Fa inna ma ‘al- ‘usri yusrā

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S. Al-Insyirah: 6)

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

Lā yukallifullāhu nafsā illā wus ‘ahā.

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S. Al-Baqarah: 286)

بَلْ تُؤْثِرُونَ الْحَيَاةَ الدُّنْيَا • وَالْآخِرَةُ خَيْرٌ وَأَبْقَىٰ

Bal tu ‘sirūnal-ḥayāta-d-dunyā • Wal-āakhiratu khayrun wa abqā.

“Tetapi kamu lebih mengutamakan kehidupan dunia, padahal kehidupan akhirat itu lebih baik dan lebih kekal.”

(QS. Al-A‘la: 16–17)

PERSEMBAHAN

1. Kepada Allah SWT, Zat Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas segala nikmat, kekuatan, dan kemudahan yang telah diberikan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kepada Nabi Muhammad SAW, teladan sepanjang masa. Semoga shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada beliau.
3. Untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Roji dan Ibu Siti Munawaroh, terima kasih atas segala doa, kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan tanpa henti yang menjadi sumber kekuatanku dalam menempuh pendidikan ini.
4. Kepada Ibu Nurita Primasatya, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Aprilia Dwi Handayani, M.Si. selaku dosen pembimbing II, terima kasih atas ilmu, bimbingan, kesabaran, serta waktu yang telah diluangkan selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Untuk seluruh dosen PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah membimbing dan mengajarkan ilmu dengan sepenuh hati selama masa perkuliahan.
6. Untuk sahabat-sahabat terbaikku: Sherly, Risa, Risma, Nana, Lia, dan Mbak Asma, terima kasih atas segala doa, canda tawa, semangat, dan dukungan yang tak pernah habis.
7. Untuk Kepala Sekolah, Bapak/Ibu Guru, dan siswa-siswi SDN Petungroto Mojo, yang telah memberikan izin, bantuan, dan partisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Untuk diri sendiri, terima kasih telah kuat, tidak menyerah, dan tetap berjuang sampai titik ini.
9. Untuk semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas setiap bantuan, doa, dan dukungan yang sangat berarti.
10. Untuk masa depan yang lebih cerah, semoga skripsi ini menjadi langkah awal dalam menebar manfaat melalui ilmu dan pengalaman yang didapat.

ABSTRAK

Nady Alif Aprilin. 2114060013. “Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Berbasis Inquiry Terhadap Hasil Belajar Bagi Siswa Kelas III SDN Petungroto Mojo”, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025

Kata kunci : Pengaruh, Kahoot, Hasil Belajar Siswa

Media merupakan perangkat yang mempunyai peran sebagai perantara dalam penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Dalam perkembangannya media berkembang menjadi berbagai macam jenis, salah satunya adalah media digital seperti Kahoot. Kahoot sebagai platform digital dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan model inquiry dalam aplikasi media Kahoot dalam pembelajaran diharapkan dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kahoot berbasis inquiry terhadap hasil belajar bagi siswa kelas III SDN Petungroto Mojo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan bentuk penelitian berupa *Quasi eksperimen*, desain eksperimen penelitian ini adalah *pretest-posttest design*.

Dalam konteks penelitian ini, populasi yang dipilih adalah 43 Siswa kelas III SDN Petungroto Mojo. Populasi ini terdiri dari 23 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampling jenuh, dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Instrumen dalam penelitian ini adalah pretest sebanyak 20 soal dan post test sebanyak 20 soal. Tes ini diberikan sebelum dan sesudah penerapan media Kahoot berbasis inquiry dalam pembelajaran. Pre test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal dalam yang dimiliki siswa selanjutnya diberikan perlakuan berupa penggunaan media Kahoot berbasis inquiry. Sedangkan (posttest) diberikan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah perlakuan. Analisis data yang dilakukan menggunakan metode statistik, seperti uji t atau ANOVA.

Data hasil pre-test dan post-test memiliki distribusi normal dan homogen. Hal ini dibuktikan dari hasil uji normalitas dan homogenitas yang menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$. Data pretest hasil belajar sebelum menggunakan media Kahoot berbasis inquiry dalam pembelajaran menunjukkan nilai yang jauh dibawah KKM, nilai rata-rata siswa adalah 41,75 untuk kelas kontrol dan 60,65 untuk kelas eksperimen yang berada berada pada kategori “Kurang”. Setelah diaplikasikan perlakuan, terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Nilai post test menunjukkan rata-rata 62,25 pada kelas kontrol dan 88,26 pada kelas eksperimen. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) $= 0,000 < 0,05$ dan thitung (10,355) $>$ ttabel (2,020), yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Kahoot berbasis inquiry terhadap hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Berbasis Inquiry Terhadap Hasil Belajar Bagi Siswa Kelas III SDN Petungroto Mojo” dengan lancar dan tanpa kendala yang berarti. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri. Dalam proses penyusunan, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Nurita Primasatya, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah dengan sabar membimbing dan memberikan masukan berharga dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Aprilia Dwi Handayani, M.Si., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan arahan dan bimbingan.
3. Sahabat-sahabat terbaik yang telah menemani penulis dalam suka dan duka selama proses kuliah hingga penyusunan.
4. Bapak/Ibu guru dan siswa-siswi kelas III SDN Petungroto Mojo yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Kediri, _____
Yang menyatakan

Nady Alif Aprilin
NPM: 2114060013

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Teori Dan Penelitian Terdahulu.....	7
1. Pengertian Media Pembelajaran	7
2. Jenis Jenis Media Pembelajaran	8
3. Ciri-ciri Media Pembelajaran	14
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
5. Kahoot.....	16
6. Materi Perkalian.....	18

7. Pengertian Model <i>Inquiry</i>	21
8. Penelitian Terdahulu	28
B. Kerangka Berfikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Variabel Penelitian.....	32
1. Identifikasi Variabel Penelitian	32
B. Pendekatan dan Teknik Penelitian.....	33
1. Pendekatan Penelitian	33
2. Teknik Penelitian	33
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
1. Tempat Penelitian	34
2. Waktu Penelitian.....	35
D. Populasi dan Sampel.....	35
1. Populasi.....	35
2. Sampel	35
E. Instrument Penelitian	36
1. Pengembangan Instrumen.....	36
2. Validitas dan Rehabilitas Instrumen	36
F. Teknis Analisis Data.....	38
1. Uji Prasyarat	38
2. Uji T.....	39
3. Norma Keputusan	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Instrumen Data.....	42
1. Uji Validitas	43
2. Uji Reliabilitas	46

3. Analisis Data	47
B. Interpretasi Hasil Analisis Data	53
BAB V PENUTUP	55
A. Simpulan	55
B. Saran	56
1. Bagi Guru	56
2. Bagi Siswa	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN – LAMPIRAN	61
DOKUMENTASI PENELITIAN	214

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran.....	21
Tabel 3. 1 Definisi Operasional	32
Tabel 3. 2 Derajat Reliabilitas.....	37
Tabel 4. 1 Uji Validitas	44
Tabel 4. 2 Ringkasan Hasil Uji Validitas Intrumen Pre-Test.....	45
Tabel 4. 3 Ringkasan Hasil Uji Validitas Intrumen Post-Test	46
Tabel 4. 4 Uji Reliabilitas.....	46
Tabel 4. 5 Uji Normalitas Pre Test.....	47
Tabel 4. 6 Uji Normalitas Post Test.....	48
Tabel 4. 7 Uji Homogenitas Pre Test.....	49
Tabel 4. 8 Uji Homogenitas Post Test	49
Tabel 4. 9 Uji Hipotesis	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Rumus Nonequivalent control group desain	34
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Pengajuan Judul	62
Lampiran 2: Berita Acara.....	64
Lampiran 3: Surat Izin Penelitian	66
Lampiran 4: Surat Keterangan Melakukan Penelitian	68
Lampiran 5: Modul Ajar Kelas Eksperimen	70
Lampiran 6: Soal Pre Test Dan Post Test	156
Lampiran 7: Surat Perizinan Validator	169
Lampiran 8: Lembar Validasi Pretest Dan Post Test	170
Lampiran 9: Validasi Perencanaan Pengelolaan Kelas.....	183
Lampiran 10: Lembar Validasi Modul Ajar.....	185
Lampiran 11: Validasi Ahli Media	187
Lampiran 12: Surat Permohonan Izin Penelitian Kelas Kontrol.....	189
Lampiran 13: Surat Permohonan Izin Penelitian Ekperimen.....	190
Lampiran 14: Hasil Pre Tes Dan Post Test	191
Lampiran 15: Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	201
Lampiran 16: Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	202
Lampiran 17: Tabulasi Data Kelas Kontrol	203
Lampiran 18: Tabulasi Data Kelas Kontrol	204
Lampiran 19: Tabulasi Data Kelas Eksperimen.....	205
Lampiran 20: Tabulasi Data Kelas Eksperimen.....	206
Lampiran 21: Uji Validitas Pretest.....	207
Lampiran 22: Uji Validitas Posttest	208
Lampiran 23: Uji Reliabilitas Pretest.....	209
Lampiran 24: Uji Reliabilitas Posttest	209
Lampiran 25: Hasil Cek Plagiasi.....	210
Lampiran 26: Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	211
Lampiran 27: Media Kahoot	212
Lampiran 28: Dokumentasi Penelitian.....	214

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan matematika ialah bagian penting pada sistem pendidikan pada Indonesia. Siregar menegaskan bahwa harta paling berharga yang dimiliki setiap individu adalah pendidikan, dan tingkat pendidikan suatu negara dapat digunakan untuk menilai kebaikannya (Simbolon, Sapri and Sapri 2022). Salah satu cara manusia untuk menaikan keterampilan bawaannya melalui pendidikan merupakan proses belajar. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu utama, khususnya di sekolah dasar. Namun, beberapa anak, khususnya mereka yang berada di sekolah dasar, menganggap materi matematika menantang dan tidak menarik.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Petungroto Mojo, terdapat siswa yang masih kurang memahami materi perkalian. Hal ini karena guru belum memaksimalkan penggunaan media untuk pembelajaran matematika dapat menyebabkan anak kurang mengerti pola perkalian. Selain itu guru hanya memakai media buku maupun menggunakan cara konvensional berupa cara ceramah. Karena hal tersebut siswa lebih mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung, sehingga siswa kurang memahami pembelajaran.

Dalam upaya meningkatkan pemahaman matematika media pembelajaran yang inovatif pemakaian media untuk pembelajaran agar inovatif maupun menarik sangat diperlukan. Media pembelajaran matematika memiliki peran penting dalam membantu visualisasi pola-pola yang abstrak, menjadikan mempermudah siswa untuk mengerti materi dengan lebih baik. (Rahmawati, 2020). Dalam matematika, banyak konsep yang sulit dipahami hanya dengan penjelasan verbal atau tulisan saja.

Guru memanfaatkan media pembelajaran, yang merupakan seperangkat sumber daya yang dirancang untuk memfasilitasi penyampaian informasi dan solusi untuk membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan tidak merasa jenuh. Penerapan model pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran agar lebih maksimal. Sebagai seorang guru hendaknya menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik

siswa dengan di dukung oleh media pembelajaran interaktif. Menurut Suryadi (2022), Media digital juga bisa membantu para pendidik pada menyajikan materi perkalian dengan teknik yang bisa lebih menarik maupun dinamis. Sumber belajar ini diyakini bisa menolong siswa memahami pola matematika dengan lebih mudah. Media pembelajaran digital dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif, dan menyenangkan.

Mengacu hasil observasi di SDN Petungroto Mojo, media yang digunakan selama pembelajaran terbatas, guru kurang bisa mengoptimalkan media dalam pembelajaran. Pengajar masih terfokus memakai buku LKS cetakan dari penerbit yang tentu mungkin belum sesuai pada keadaan yang ada pada kelas. Sumber belajar yang diberikan pada murid baru pun kurang bervariasi dan hanya berpedoman buku LKS. Selain itu juga ditemukan masalah berupa siswa kurang memperhatikan guru dikarenakan bosan maupun kurang berkonsentrasi. Sedangkan modul ajar kurikulum merdeka menuntut siswa harus lebih aktif saat proses terjadinya pembelajaran.

Selain itu permasalahan ditemukan juga berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas III. Berdasarkan hasil wawancara yang telah berlangsung ditemukan bahwa adanya ketidakmampuan siswa dalam memecahkan masalah dan tantangan mereka dalam memahami topik. Karena ketidakmampuan mereka dalam memahami materi yang diberikan, siswa tidak dapat memahami ide belajar matematika. Hal ini didasari oleh output belajar murid yang belum melebihi KKM yaitu senilai 50,5 pada materi perkalian.

Pada proses pembelajaran di kelas 3 SDN Petungroto, masih ditemukan berbagai kendala yang menyebabkan hasil belajar murid kurang optimal. Salah satu persoalan utama ialah penggunaan konsep pembelajaran terkesan cenderung monoton dan berpusat pada guru. Guru masih mendominasi kelas dengan teacher center dan latihan soal yang bersifat satu arah, sehingga siswa tidak diberi waktu untuk berpartisipasi secara aktif pada proses belajar. Akibatnya, motivasi dan minat belajar siswa menjadi

rendah. Menurut Dewi & Gazali (2022), model pembelajaran yang tidak bervariasi dan minim interaksi membuat siswa cepat bosan dan kurang mampu memahami materi secara mendalam.

Selain itu, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi juga turut memperburuk situasi. Di era digital saat ini, siswa cenderung lebih tertarik pada visualisasi dan interaksi berbasis teknologi, namun pembelajaran di SDN Petungroto masih banyak yang bersifat konvensional. Hal ini tidak sejalan dengan kebutuhan belajar siswa generasi sekarang yang lebih responsif terhadap media digital interaktif. Sebagaimana dikemukakan oleh Prasetyo & Hartati (2020), pemanfaatan media digital yang sesuai dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran serta memperkuat pemahaman konsep secara visual dan interaktif.

Model pembelajaran *inquiry* memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan tingkat keterlibatan dan pemikiran kritis siswa. Berdasarkan konsep ini, pengajar tidak hanya menyampaikan ilmu pada murid secara pasif, melainkan didorong untuk menggali pengetahuan melalui proses bertanya, mengamati, menganalisis, dan menyimpulkan sendiri informasi yang diperoleh. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik siswa di SDN Petungroto terutama kelas 3, yang saat ini berada pada proses pengembangan rasa ingin tahu yang tergolong tinggi. Menurut Sari & Puspitasari (2021), pembelajaran berbasis *inquiry* mampu mengembangkan pemikiran logis dan meningkatkan partisipasi anak pada proses transfer informasi secara aktif serta menarik.

Hubungan antara penggunaan model *inquiry* dan peningkatan hasil belajar terletak pada proses konstruktif dalam memahami materi. Siswa yang dilibatkan secara aktif dalam menemukan jawaban atau solusi dari suatu masalah bisa jauh lebih sederhana memahami maupun mengingat materi dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya diberikan secara satu arah. *Inquiry* juga menekankan pada proses penemuan konsep oleh siswa sendiri melalui pengalaman langsung jadi siswa tidak langsung diberi rumus tetapi di bimbing untuk menemukan sendiri makna perkalian. Hal ini sesuai

dari penelitian Utami & Herlina (2024), menyatakan bahwa siswa t yang belajar pada model *inquiry* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan karena mereka mengalami langsung proses pencarian dan pengolahan informasi.

Berdasarkan penelitian Rahim et al (2020), menunjukkan bagaimana penggunaan platform Kahoot untuk belajar secara efisien dan sesuai bagi siswa. Itu juga sesuai dengan Sakdah et al (2021) diklaim jika media Kahoot adalah alat pendidikan hebat yang meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model *inquiry* menjadi semakin efektif ketika dikombinasikan dengan media digital seperti *Kahoot*. Kahoot, sebagai platform kuis interaktif, mampu mengakomodasi tahapan-tahapan *inquiry* dengan menyajikan pertanyaan-pertanyaan yang menantang serta memberikan umpan balik langsung. Dalam konteks ini, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana eksplorasi pengetahuan. Penggunaan Kahoot berbasis *inquiry* dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis sebelum menjawab, mendiskusikan pilihan jawaban dengan teman sekelas, serta memperkuat penalaran mereka secara menyenangkan. Menurut Putri & Kurniasih (2022), kombinasi antara model *inquiry* dan media interaktif seperti Kahoot menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan bermakna, yang berkontribusi langsung terhadap peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan dan latar belakang yang telah dipaparkan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Berbasis *Inquiry* Terhadap Hasil Belajar Bagi Siswa Kelas III SDN Petungroto Mojo”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas III SDN Petungroto Mojo sebelum menggunakan media Kahoot berbasis *inquiry* pembelajaran siswa kelas III SDN Petungroto Mojo?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Kahoot berbasis *inquiry* terhadap hasil belajar siswa siswa kelas III SDN Petungroto Mojo?
3. Adakah perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media Kahoot berbasis *inquiry* dengan model konvensional ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Kahoot berbasis *inquiry* terhadap hasil belajar bagi siswa kelas III SDN Petungroto Mojo.
2. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan penggunaan media Kahoot berbasis *inquiry* terhadap hasil belajar bagi siswa kelas III SDN Petungroto Mojo.
3. Untuk Membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan media Kahoot berbasis *inquiry* dengan yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian *Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Berbasis Inquiry Terhadap Hasil Belajar Bagi Siswa Kelas III di SDN Petungroto Mojo* ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepentingan teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat teoritis merupakan suatu kelebihan yang dapat membantu dalam memahami teori atau gagasan suatu disiplin ilmu. Diharapkan

penelitian ini akan memberikan kontribusi terhadap perluasan informasi mengenai kelebihan dan penerapan media berbasis teknologi serta penilaian tingkat pemahaman siswa.

2. Manfaat praktis merupakan manfaat yang dapat digunakan oleh para pendidik untuk murid-muridnya. Manfaat praktis dari penelitian ini termasuk menyediakan informasi bagi pendidik lain, lembaga pendidikan, dan peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana, O. E., Kurniawan, S. B., & Budiharto, T. (2022). Peningkatan kemampuan menghitung perkalian melalui metode jarimatika pada siswa kelas III SD. *Didaktika Dwija Indria*, 10(6),. <https://doi.org/10.20961/ddi.v10i6.66726>
- Christine Joy Bogador, Michael K. G. Camarao, Charlotte G. Matunding, & Khezel J. F. Sombria. (2024). *Challenges and Benefits of Inquiry-Based Learning in Physics*. *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research*, 5(7), 2716–2732. <https://doi.org/10.11594/ijmaber.05.07.26>
- Detagory, W. N., Hanurawan, F., & Mahanal, S. (2023). *Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA siswa SD*. *Journal of Science and Mathematics Education Focus*, 6(1), 1–20.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: Rajawali Persada.
- Dewi, C. K., Rakhmawati, R. R. M., & Mujib, M. (2021). *Alat evaluasi menggunakan Kahoot! pada pembelajaran matematika kelas III*. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 4(2), 82–95
- Fitriyani, Iswandi & Setiabudi (2023). *Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika*.
- Fitriyani, D. A., Budi, P., & Hamzah, R. A. (2023). *Kajian literatur mengenai penggunaan media pembelajaran di SD*. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 45–60. <https://doi.org/10.47178/b7mq7j61>
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1971). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Hani, S. U., Pandji, V. C., Hikmah, N., Rahmat, A., & Wahab, A. (2023). *Penerapan metode cepat menghafal perkalian untuk anak di Sekolah Dasar*. *JUDIKA: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 1–12. <https://doi.org/10.35706/judika.v11i1.8642>
- Hasan, M., Milawa, T., Darodjat, N., Khairani, S., & Ma'ruf, M. I. (2021). *Peran*

- dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Jurnal IKA: PGSD Unars*, 15(2), 205–218
- Hasanah, M., Irawati, R., & Maulana. (2024). *Peningkatan pemahaman konsep perkalian bilangan cacah menggunakan media Kabulan di SD kelas III. Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(3), 147–162.
- Komalasari, D., Hanif, M., & Sutarjo, A. (2023). *Penggunaan games interaktif Kahoot! sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. Didaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(4), 66–90. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v3i4.49955>
- Lestari, I., Kuswandi, D., & Sudjimat, D. A. (2023). *The influence of guided inquiry learning strategies assisted with virtual laboratories in thematic learning on the critical thinking abilities of primary school students. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(Special Issue), 967–973. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9iSpecialIssue.6262>
- Mahmud, A. (2023). *Efektivitas media V-MAU berbasis Realistic Mathematics Education dalam mengajarkan konsep perkalian. Jurnal Penelitian PGSD Unesa*, 12(9), 1742–1758.
- Niyati, S. (2023). *Konsep dasar media pembelajaran: Visualisasi dan simulasi sebagai strategi transfer pengetahuan. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Multimedia*, 5(2), 100–110
- Noermanzah, N., & Friantary, I. (2020). *Inovasi pembelajaran digital: Meningkatkan keterampilan abad ke-21 melalui teknologi interaktif di kelas. Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(1), 12–20.
- Nugroho, A., & Mustofa, R. H. (2021). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Aplikasi Online dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Global Education*, 3(2), 220–225. <https://doi.org/10.55681/jige.v3i2.408>
- Pasaribu, A., & Prasetyo, E. (2024). *Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan hasil belajar IPA materi tata surya. Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3), 1550–1565.
- Prasetyo, Z. K., & Suyanto. (2020). *Penerapan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. Jurnal Teknologi*

- Pendidikan, 22(3), 198–207.
- Pratiwi, D. E., & Mawardi, M. (2020). *Penerapan model pembelajaran inquiry dan discovery learning ditinjau dari keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 4(2), 288–294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.345>
- Putri, P. N., & Kurniasih, R. (2022). *Penerapan Model Inquiry Berbantu Media Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran, 8(2), 115–124. <https://doi.org/10.31227/jipp.v8i2.2022>
- Putri, I., & Wulan, R. (2021). *Analisis pemahaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang*. DEJ: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(2), 231–237. e-ISSN: 2962-1143.
- Rahim et al. (2020) menerangkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran daring terbukti efektif dan layak digunakan, sesuai dengan kebutuhan siswa selama pandemi. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/math/article/view/1111>
- Ramli, M. (2022). *Media Pembelajaran: Jenis, Fungsi, dan Aplikasinya dalam Proses Belajar Mengajar*. Ittihad Journal of Educational Media, 13(1), 98–110.
- Rahmawati, S., & Sari, D. (2022). *Deskripsi konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang dalam pembelajaran matematika dasar*. Jurnal Penalaran dan Riset Matematika, 4(1), 22–34. DOI: (jurnal internal)
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Santoso, A., & Wulandari, P. (2020). *Peran media pembelajaran dalam mendukung komunikasi pendidikan antara guru dan siswa*. Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran, 3(2), 45–56.
- Unaenah, E., Sartika, D., Syurgaini, J., & Ramadanti, S. (2022, Agustus). Analisis pemahaman konsep siswa pada operasi hitung pembagian dan perkalian pada bilangan bulat. ARZUSIN, 2(4), 294–310. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v2i4.450>
- Unaenah, U., Hasbulloh, H., & Fikriyah, F. (2022). *Pemahaman konsep perkalian:*

- operasi biner dalam pembelajaran matematika dasar*. Jurnal Pendidikan Matematika Fundamental, 8(1), 45–55.
- Utami, E. S., & Hartini. (2024). *Penerapan Model Inquiry Learning Berbantuan Media Interaktif Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(3), 373–386. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/5795>
- Wardoyo, C. (2021). *Do technological knowledge and game-based learning promote students' achievement: Lessons from Indonesia*. Heliyon, 7(11), 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08467>
- Yuliana, E., & Andriyani, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 9(1), 41–48.
- Yusuf, Y. (2024). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran proyeksi jenis In-Focus dan LCD projector dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP*. Jurnal Kependidikan Media, 12(1), 1–10. <https://doi.org/10.26618/jkm.v12i1.15476>