

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Dalam pendidikan kita didekatkan dengan istilah pendidikan dengan pembelajaran. Pada UU No.2 Tahun 1989 pada pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan cara dalam mempersiapkan peserta didik dengan kegiatan bimbingan, pembelajaran dan latihan untuk perannya dimasa depan. Maka pembelajaran itu adalah elemen dari pendidikan (Harefa,dkk, 2020: 9)

Pada masa darurat penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19) ini pendidikan di Indonesia tetap diselenggarakan, namun melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ) sebagaimana hal tersebut tercantum dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yaitu pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID-19 menyampaikan bahwa belajar dari rumah selama darurat penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19) melalui pembelajaran jarak jauh daring/ luring.

Pembelajaran pada saat ini menggunakan pembelajaran jarak jauh dengan daring/luring. Menurut Malyana (2020: 71) mengemukakan bahwa pembelajaran daring adalah metode dalam belajar yang menggunakan model interaktif berbasis internet, contohnya belajar menggunakan aplikasi *Zoom*, *Google Meet* dan lain-lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring ini merupakan proses belajar mengajar secara online atau tatap maya dengan menggunakan aplikasi pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat praktik lapangan Sekolah Dekat Rumah (PPL-SDR), didapatkan banyak siswa yang responnya kurang ketika kegiatan pembelajaran daring ini. Kurang responnya itu baik dalam absensi, diskusi selama pembelajaran berlangsung, dan yang utamanya adalah dalam mengumpulkan tugas. Banyak siswa yang terlambat dalam pengumpulan tugas bahkan ada siswa yang tidak mengumpulkan tugas tetapi hadir pada saat pembelajaran. Hal ini terjadi disebabkan karena pada pembelajaran jarak jauh ini kelemahannya tidak dapat mengawasi siswa secara langsung (Lampiran B.1).

Pada saat praktik lapangan (PPL-SDR) peneliti juga menemukan siswa yang merasa bosan saat pembelajaran, terlihat siswa yang aktif dan pasif, siswa yang aktif hanya sedikit dan banyak sekali siswa yang pasif ketika diskusi. Hal ini ditemukan pada saat tanya jawab, sedikit sekali siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan guru pada pembelajaran daring tersebut. Siswa yang merasa bosan atau jenuh ini karena kurangnya motivasi dalam belajar, model pembelajaran yang kurang sesuai dan media yang digunakan guru kurang menarik siswa, karena media yang digunakan pada saat praktik lapangan (PPL) yakni lembar kerja siswa (Lampiran B.2).

Menurut Octavia (2020: 13) Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang digunakan untuk pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ini sangat efektif untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar dan mengajar, karena pada kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Dilihat dari pengalaman pada kondisi seperti ini dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, semangat dan tidak merasa bosan pada saat pembelajaran daring. Model pembelajaran yang efektif digunakan yaitu model *discovery learning*.

Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang mengacu pada konstruktivisme, yang lebih memfokuskan kepada pemahaman susunan dalam mata pelajaran melalui partisipasi aktif siswa agar mampu membuat suatu kumpulan tanya jawab yang aktif ketika pembelajaran berlangsung dan mampu menemukan sesuatu di lingkungannya. Pembelajaran tersebut diantaranya paham terhadap materi, makna dan interaksi secara intuitif, kemudian menarik sebuah gagasan singkat (Budiningsih, 2005: 98).

Kondisi seperti ini juga dapat memanfaatkan metode gamifikasi pada saat pembelajaran di kelas. karena metode gamifikasi saat pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar dan dapat memotivasi peserta didik untuk dapat meraih kesuksesan. Ambisius siswapun terbentuk untuk mendapatkan nilai terbaik. Perpaduan pembelajaran dan gamifikasi ini dapat meningkatkan pemahaman pelajaran bagi peserta didik. Aplikasi gamifikasi yang

efektif digunakan dalam proses pembelajaran yakni aplikasi kahoot (Ramadhan, dkk.2020: 587).

Kahoot adalah *alternative* pilihan dari beberapa media pembelajaran interaktif yang akan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi siswa maupun guru. Hal ini disebabkan karena kahoot ini menekankan pada gaya belajar siswa yang melibatkan keaktifan siswa dengan teman-temannya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang dipelajari atau yang telah dipelajari (Prieto, dkk. 2019: 4).

Kahoot merupakan sebuah aplikasi permainan seperti kuis online yang berbasis website untuk pembelajaran. Dengan pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, menghindari kuis yang menegangkan melainkan kuis yang menyenangkan bagi peserta didik. Kahoot inipun dapat membuat suasana kelas menjadi meriah. Peserta didik dapat mudah menggunakannya, karena bisa akses melalui handphone, laptop dan tablet (Christiani, dkk. 2019: 5).

Menurut Darmawan (2020: 92) Aplikasi kahoot adalah alat teknologi penilaian peserta didik dalam menjawab pertanyaan pilihan ganda yang sangat kompetitif. Kahoot juga tidak hanya mudah digunakan untuk peserta didik namun mudah digunakan oleh guru untuk membuatnya.

Menurut Khairaty (2018:12) mengemukakan pada hasil penelitiannya bahwa materi Sistem Peredaran Darah ini menunjukkan bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam memahami bagaimana organ-organ dalam sistem peredaran darah bekerja dan saling berkesinambungan, sehingga siswa tidak mampu untuk menjelaskan dan mengerti dengan baik mengenai sistem peredaran darah. Hal ini disebabkan salah satunya siswa kurangnya minat belajar karena menganggap materi biologi itu sebagai mata pelajaran yang sulit. Maka dari itu peneliti sangat tertarik memilih materi Sistem Peredaran Darah untuk mengukur efektifnya media kahoot dalam materi Sistem Peredaran Darah yang materinya harus dihafal tersebut. Selain itu peneliti mengajak siswa agar bersikap lebih aktif dalam pembelajaran daring dengan menggunakan media kahoot tersebut supaya nantinya

materi Sistem Peredaran Darah yang sulit ini menjadi lebih mudah dipahami sekaligus pembelajaran tersebut tidak membuat siswa menjadi bosan atau jenuh.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka dilakukan penelitian berjudul: “**Pengaruh Model *Discovery Learning* Dengan Berbantu *Assesment Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Daring Materi Sistem Peredaran Darah**”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi bahwa permasalahan yang akan diteliti yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlaksanaan model *discovery learning* dengan berbantu *assesment kahoot* pada pembelajaran daring materi sistem peredaran darah ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model *discovery learning* dengan berbantu *assesment kahoot* terhadap pembelajaran daring pada materi sistem peredaran darah ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan model *discovery learning* dengan berbantu *assessment kahoot* terhadap pembelajaran daring pada materi sistem peredaran darah ?
4. Bagaimana pengaruh model *discovery learning* dengan berbantu *assessment kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran daring materi sistem peredaran darah ?
5. Bagaimana respon siswa menggunakan pengaruh model *discovery learning* dengan berbantu *assesment kahoot* terhadap pembelajaran daring pada materi sistem peredaran darah ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dirumuskan tujuan penelitiannya sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pengaruh model *discovery learning* dengan berbantu *assesment kahoot* pada pembelajaran daring pada materi sistem peredaran darah.

2. Untuk menganalisis pengaruh hasil belajar siswa menggunakan pengaruh model *discovery learning* dengan berbantu *assesment kahoot* terhadap pembelajaran daring pada materi sistem peredaran darah.
3. Untuk menganalisis pengaruh hasil belajar siswa tanpa menggunakan pengaruh model *discovery learning* dengan berbantu *assesment kahoot* terhadap pembelajaran daring pada materi sistem peredaran darah.
4. Untuk menganalisis pengaruh pengaruh model *discovery learning* dengan berbantu *assesment kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran daring materi sistem peredaran darah.
5. Untuk mendeskripsikan respon siswa menggunakan pengaruh model *discovery learning* dengan berbantu *assesment kahoot* terhadap pembelajaran daring pada materi sistem peredaran darah.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

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

1. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat menambah wawasan guru, sebagai bahan untuk memberikan *alternative* model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai *alternative* guru dalam proses pembelajaran yang menyenangkan melalui media kahoot pada pembelajaran daring terutama pada materi sistem peredaran darah.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian dapat memberikan pengalaman belajar baru dan menambah pengetahuan bagi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu kahoot, pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, kompetitif dan membuat suasana belajar tidak menegangkan. Sehingga siswa akan lebih paham dan tidak merasa bosan saat pembelajaran daring pada materi sistem peredaran darah. Pembelajaran kahoot ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Menambah ilmu dan wawasan peneliti menjadikan sarana belajar dan latihan dalam upaya memberikan kontribusi di bidang pendidikan. Menganalisis pengaruh model *discovery learning* dengan berbantu *assessment media kahoot* terhadap hasil belajar siswa.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Menurut Prawirohartono (2016: 185) mengemukakan bahwa materi Sistem Peredaran Darah adalah salah satu materi konsep Biologi di SMA/MA pada kelas XI yang membahas komponen dan fungsi darah, struktur dan fungsi jantung serta pembuluh darah, proses peredaran darah, penggolongan darah dan transfuse darah dan penyakit pada sistem peredaran darah. Menurut Suryadi (2019: 90) mengemukakan bahwa agar siswa dapat menguasai materi sistem peredaran darah ini proses pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum, kompetensi inti dan kompetensi dasarnya.

Kompetensi inti yaitu hal yang dibutuhkan untuk peserta didik mencapai rumusan kompetensi tersebut yaitu kompetensi inti spiritual (KI 1), kompetensi inti social (KI 2), kompetensi inti pengetahuan (KI 3) dan kompetensi inti keterampilan (KI 4). Kompetensi dasar adalah sumber kompetensi untuk menggapai kompetensi lulusan melalui kompetensi inti (At-Taubany, 2017: 133).

Berdasarkan analisis kurikulum 2013 pada mata pelajaran biologi kelas XI semester ganjil di tingkat SMA/MA. Terdapat materi Sistem Peredaran Darah. Kompetensi dasar (KD) pada materi Sistem Peredaran Darah yaitu KD 3.6 Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem sirkulasi dalam kaitannya dengan bioproses dan gangguan fungsi yang dapat terjadi pada sistem sirkulasi manusia dan KD 4.6 Menyajikan karya tulis tentang kelainan pada struktur dan fungsi darah, jantung, pembuluh darah yang menyebabkan gangguan sistem sirkulasi manusia serta kaitannya dengan teknologi melalui studi literatur (Kemendikbud, 2013). Pembelajaran yang akan digunakan yaitu menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Menurut Suprijono (2010: 45) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Model pembelajaran mengacu pada

pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Menurut (Markaban, 2006: 9) mengemukakan bahwa Model pembelajaran *discovery learning* adalah suatu pembelajaran untuk menemukan dimana seorang siswa dihadapkan dengan suatu masalah yang tampaknya ganjal sehingga siswa dapat mencari jalan pemecahannya. Jadi model pembelajaran *discovery learning* berusaha untuk meletakkan dasar dan untuk mengembangkan cara berpikir ilmiah, siswa sebagai subjek yang belajar, peran guru dalam model *discovery learning* sebagai pembimbing dan fasilitator belajar.

Menurut Syah (2017: 242) mengemukakan bahwa terdapat langkah-langkah dan prosedur pembelajaran menggunakan model *discovery learning* yaitu sebagai berikut :

1. *Stimulation* (stimulasi/ pemberian rangsangan) yaitu memulai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku;
2. *Problem statement* (pernyataan/ indentifikasi masalah) yaitu memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis;
3. *Data collection* (pengumpulan data) yaitu memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang akurat untuk membuktikan hipotesis;
4. *Data processing* (pengolahan data) yaitu mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa melalui wawancara, observasi dan sebagainya;
5. *Verification* (pembuktian) yaitu melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan lalu dihubungkan dengan hasil pengolahan data;
6. *Generalization* (generalisasi) yaitu menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dengan memperhatikan hasil pembuktian.

Adapun kelebihan dan kekurangan dari model *discovery learning*. Kelebihannya adalah dapat menimbulkan rasa senang pada siswa karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil, model ini dapat menjadikan siswa

berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatan sendiri, model ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik. Kekurangan dari model ini adalah model ini kurang efisien jika proses pembelajaran jumlah siswa yang terlalu banyak karena membutuhkan waktu yang lama, model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar dan pada model ini harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama (Kemendikbud, 2013: 4)

Belajar adalah perubahan kepribadian seseorang mulai dari tingkah laku, sikap, kebiasaan ataupun lainnya, sehingga dapat merubah dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa dan dari yang pandai menjadi lebih pandai. Belajar juga merupakan aktivitas bertujuan untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Terdapat tiga tahapan proses belajar yakni yang pertama proses informasi, yang kedua proses transformasi dan yang terakhir proses evaluasi (Makki, 2019: 2).

Pada proses pembelajaran daring menggunakan model *discovery learning* guru mempunyai sebuah alat bantu untuk evaluasi pembelajaran. Alat evaluasi pembelajaran adalah serangkaian alat yang digunakan untuk melakukan proses evaluasi hasil belajar. alat evaluasi yang digunakan yaitu alat ukur beserta kunci jawaban dan pedoman penskorannya (Arifin, 2017: 21). Alat evaluasi yang digunakan pada penelitian ini adalah kahoot.

*Kahoot* merupakan permainan edukasi berupa laman web yang gratis. *Kahoot* dapat digunakan secara berkelompok maupun individu. Memiliki dua link website yakni untuk pengajar (<https://kahoot.com/>) dan satu lagi untuk peserta didik (<https://kahoot.it/>). Terdapat empat fitur didalamnya yaitu kuis online, survei, diskusi dan campuran. Aplikasi menggunakan kahoot membutuhkan jaringan internet. Terdapat langkah-langkah penggunaan aplikasi media kahoot, sebagai berikut :

1. Peserta didik mempersiapkan *handphone* atau laptop masing-masing dengan jaringan internet yang sudah terhubung.
2. Peserta didik membuka alaman web *kahoot* (<https://kahoot.it/>).

3. Peserta didik memasukan pin atau kode untuk kuis yang sudah guru sediakan.
4. Guru membacakan soal dan peserta didik mengklik jawaban yang tersedia di kahoot tersebut.
5. Setelah menyelesaikan soal, siswa akan mendapatkan skor yang sudah mereka peroleh dan terdapat perolehan peringkat bagi siswa yang mendapatkan skor tertinggi.

Media *kahoot* memiliki keunggulan yaitu (Bahar, 2020: 157) :

1. Aplikasi *kahoot* membuat suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik lebih aktif saat pembelajaran.
2. Media *kahoot* dapat membuat peserta didik lebih cepat berfikir, karena pengerjaan soal diwaktu sehingga membuat peserta didik harus berfikir cepat dan tepat.
3. Menjadikan peserta didik aktif dan interaktif.
4. Menarik.
5. Membuat peserta didik kompetitif dalam pembelajaran.

Selain media kahoot ini memiliki keunggulan atau kelebihan, tetapi media kahoot ini memiliki kelemahan yakni :

1. Tidak semua pendidik mengetahui media *kahoot*.
2. Karena dalam penggunaan media kahoot soal di waktu menjadikan peserta didik terkecoh dalam menjawabnya.
3. Keterbatasan pada jam pelajaran di kelas.

Namun jika kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantu *assessment kahoot* , pembelajaran akan menggunakan model ceramah dengan berbantu *google form* yang terdapat jangka waktunya. Model ceramah adalah salah satu model pembelajaran dengan mengutamakan pendekatan penyampaian satu arah dari guru. Terdapat tiga langkah pembelajaran menggunakan model ceramah yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan kesimpulan. Kelebihan dari model ini yaitu suasana kelas lebih kondusif, efisien dan efektif. Kekurangannya yaitu kurangnya umpan balik dari siswa ke guru dan kurangnya berfikir kritis siswa (Majid, 2009: 138).

*Google form* adalah *software* yang mudah diakses, sederhana dan cukup baik dikembangkan sebagai alat penilaian pada proses hasil pembelajaran. Adapun langkah-langkah menggunakan *google form* ialah (Wahyuni,dkk. 2020: 19):

1. Siswa memiliki akun *google*.
2. Lalu siswa membuka halaman web *google form* yang sudah disediakan guru.
3. Siswa mengisi nama, nomor absen dan kelas.
4. Setelah itu siswa memulai untuk mengerjakan soal dan diberi waktu yang telah ditentukan oleh guru.
5. Setelah waktu habis siswa sudah tidak bisa mengerjakan soal tersebut.
6. Setelah selesai mengerjakan soal siswa mengklik *submit* yang terletak di akhir soal bagian bawah.

Kelebihan dari *google form* adalah sebagai berikut :

1. Mudah di share
2. Pengoprasian sangat ringan
3. Akses mudah tanpa perlu mendownload app

Kekurangan dari *google form* adalah sebagai berikut :

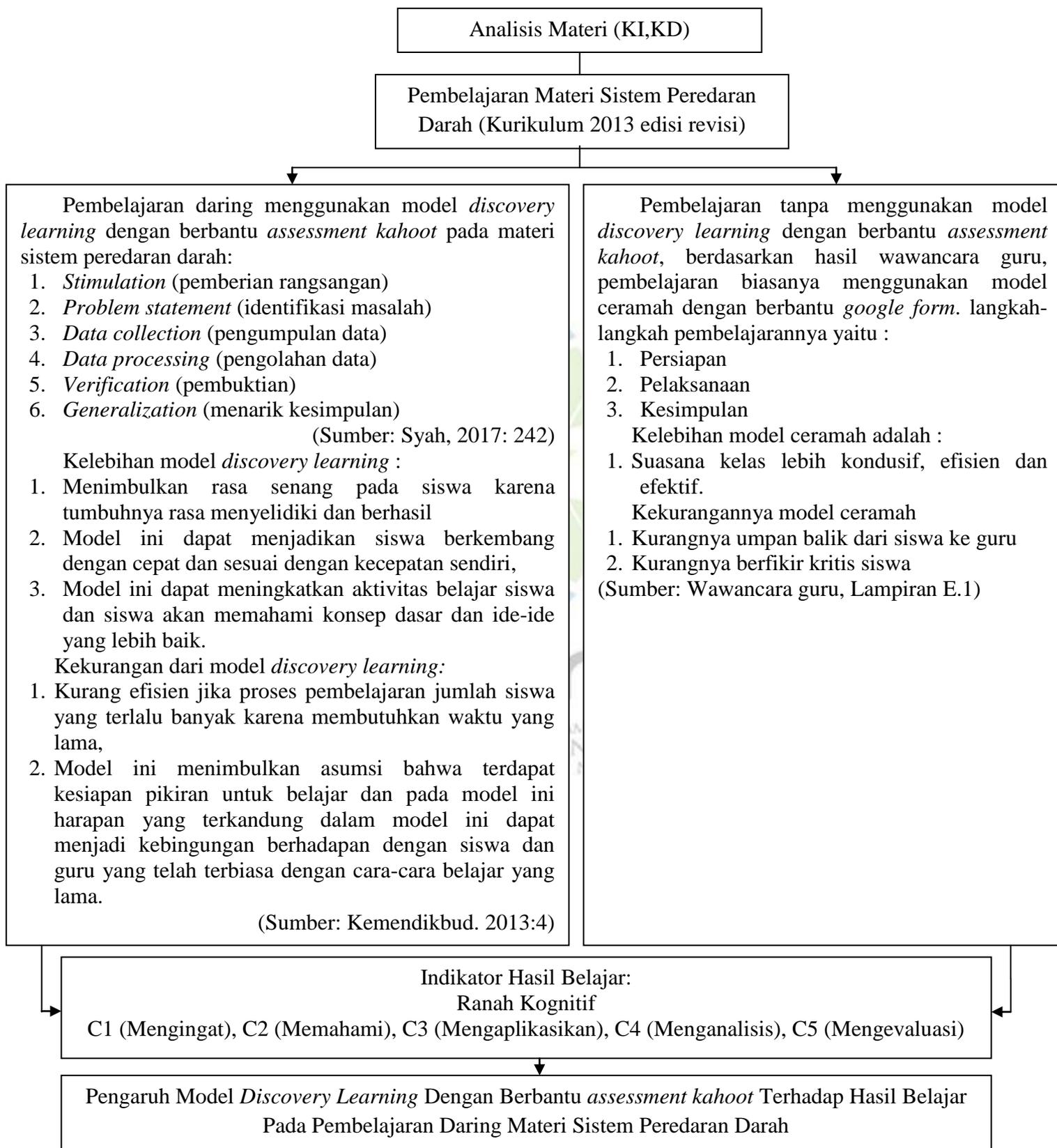
1. Siswa dapat mengganti pilihan jawaban ketika merasa pilihan jawaban sebelumnya tidak tepat.
2. Meskipun soal dan pilihan jawaban dapat di shuffle namun semua soal tetap berada pada 1 page yang sama, sehingga ada celah untuk siswa bekerjasama menyelesaikan soal tersebut.

Hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar yang siswa sudah terima dengan merujuk kepada perubahan sikap seperti ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Sinar (2018: 20) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah jika peserta didik telah mendapatkan pembelajaran maka peserta didik akan memiliki prestasi dari beberapa materi pembelajaran yang sudah dicapai. Jadi hasil belajar adalah sebuah prestasi atau hasil peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran. Hasil belajar bisa dinilai sebagai efektif tidaknya media pembelajaran yang dipakai. Menurut Ramadhan (2020:593) mengemukakan bahwa media kahoot ini dinyatakan efektif, hal ini karena dilihat dari meningkatnya nilai skor rata-rata siswa pada materi biologi yaitu senilai 8.49.

Hasil belajar ranah kognitif Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan (*Knowledge*), pemahaman (*Comprehension*), penerapan (*Application*), analisis (*Analysis*), sintesis (*Syntesis*) dan penilaian atau penghargaan (*Evaluation*). Keenam aspek tersebut bersifat kontinum, ranah yang paling tertinggi meliputi semua ranah yang terdapat di bawahnya.

Adapun skema kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar. 1 di bawah ini :





**Gambar.1 Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: “Model *Discovery Learning* Dengan Berbantu *Assesment Kahoot* berpengaruh positif terhadap pembelajaran daring materi sistem peredaran darah”. Sedangkan hipotesis statistiknya yaitu :

$H_0: \mu_1 = \mu_2$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *discovery learning* dengan berbantu *assesment kahoot* terhadap pembelajaran daring pada materi sistem peredaran darah.

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$  : Terdapat pengaruh penggunaan model *discovery learning* dengan berbantu *assesment kahoot* terhadap pembelajaran daring pada materi sistem peredaran darah.

## G. Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu :

1. Berdasarkan hasil dari penelitian Adnyani,dkk (2020: 406) menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantu media *audio visual* dan siswa dengan model pembelajaran konvensional. Model *discovery learning* dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA siswa dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil penelitian Ummah (2021: 2502) mengemukakan bahwa proses pelaksanaan model *discovery learning* dalam pembelajaran memperoleh hasil yang memuaskan berdasarkan hasil observasi pada kegiatan guru dengan hasil selama 2 kali pertemuan yaitu persentase sebesar 85% kriteria sangat baik dan pada peserta didik yaitu persentase sebesar 73,75% dengan kriteria baik. Selain itu terdapat perhitungan pada uji T diperoleh  $t_{hitung} 2,070 > t_{tabel}$  sebesar 1,662 yang menunjukkan signifikan, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh model *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik.
3. Berdasarkan hasil dari penelitian Ramadhan, dkk (2020:593) menyatakan bahwa dalam menggunakan media kahoot sebagai media pembelajaran pada

materi biologi dinyatakan efektif karena dilihat dari meningkatnya hasil skor rata-rata adalah 8,49 pada materi biologi. Respon dari peserta didik sangat baik, karena 85% peserta didik merespon positif dalam penggunaan media kahoot.

4. Hasil penelitian yang relevan selanjutnya dari penelitian Akhmad Darmawan (2020:98) mengemukakan bahwa kahoot pada materi ruang lingkup biologi mempengaruhi peningkatan hasil belajar yang signifikan. Pada penilaian post test dengan kelas eksperimen menggunakan kahoot rata-rata nilai 85,21 sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai 76,72.
5. Hasil penelitian dari peneliti Rikza Fauzan (2019: 261) menyatakan bahwa pemanfaatan dari menggunakan media kahoot sebagai media pembelajaran sangat menarik, efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.
6. Pada hasil penelitian Lisnani dan Gunadi Emmanuel (2020: 164) mengemukakan bahwa aplikasi kahoot bagi mahasiswa PGSD Universitas Katolik Misi Charitas yaitu aplikasinya sangat menarik, seru dan menantang. Hal ini tersebut aplikasi menarik karena banyak mahasiswa yang belum mengetahui aplikasi tersebut, lalu aplikasi tersebut tidak membosankan karena mengerjakan soal diiringi dengan musik dan aplikasi kahoot sangat menantang karena sangat berkompetisi dengan waktu dan sesama mahasiswa untuk menyelesaikan soal dan mendapatkan poin tertinggi. Dapat dibuktikan dengan nilai hasil yang diperoleh mahasiswa yaitu skor diatas 60. Mahasiswa pun memberikan respon positif pada aplikasi kahoot tersebut.
7. Hasil penelitian Eka Kusumaningrum dan Puri Pramudiani (2021: 2702) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran kahoot dapat menumbuhkan rasa semangat dalam mengerjakan pertanyaan yang diajukan oleh guru dalam pembelajaran daring. Penggunaan media kahoot ini memberi pengaruh lebih baik terhadap minat belajar siswa dibanding dengan pembelajaran konvensional. Maka media kahoot adalah salah satu alat evaluasi online yang dapat digunakan pada proses pembelajaran jarak jauh.
8. Hasil penelitian yang relevan terakhir yaitu hasil penelitian Aan Putra dan Kesi Afrilia (2020:118) menyatakan bahwa aplikasi kahoot sangat layak

digunakan pada pembelajaran matematika secara daring. Karena aplikasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa, lalu meningkatkan kemampuan berfikir siswa dan memotivasi siswa. Kahoot ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa menjadi semangat pada saat proses pembelajaran.

