

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA *KAHOOT* TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN
MATEMATIKA PADA SISWA KELAS IV SD
GUGUS V MENGWI TAHUN AJARAN 2025/2026**

Oleh

Ade Rangga Krishna Putra Suweca, NIM 2211031276

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Hasil belajar matematika di Indonesia masih terbilang rendah. Rendahnya hasil belajar dikarenakan kurangnya minat belajar serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran serta media pendukung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap kompetensi pengetahuan matematika pada siswa kelas IV SD Gugus V Mengwi tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu *quasi experimental design* dengan desain *non-equivalent pre-test post-test control group design* menggunakan populasi penelitian sebanyak 273 seluruh siswa kelas IV SD Gugus V Mengwi. Sampel diambil dengan teknik *cluster random sampling* dengan siswa kelas IV SDN 2 Abianbase sebagai kelompok eksperimen sebanyak 28 orang dan siswa kelas IV SDN 1 Buduk A sebagai kelompok kontrol sebanyak 29 orang. Metode pengumpulan data menggunakan tes objektif pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban (a,b,c,d). Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial (uji-t) *polled variants*. Hasil analisis data diperoleh bahwa rata-rata skor *post-test* kelompok eksperimen 81,25 yang berada pada kategori tinggi, sedangkan rata-rata kelompok kontrol 68,45 yang berada pada kategori sedang. Hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 6,243$ dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 55$ adalah 2,004. Hal ini menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih dari t_{tabel} ($6,243 > 2,004$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini menunjukkan adanya perbedaan kompetensi pengetahuan antara kedua kelompok. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap kompetensi pengetahuan matematika pada siswa kelas IV SD Gugus V Mengwi.

Kata kunci : *Discovery Learning* ; *Kahoot* ; Kompetensi Pengetahuan

ABSTRAC

Mathematics learning outcomes in Indonesia are still relatively low. This condition is influenced by students' limited interest and lack of active participation in the learning process. Such issues are closely related to the inappropriate selection of instructional models and the limited use of supportive learning media. This study aimed to examine the effect of the Discovery Learning model assisted by Kahoot media on the mathematics knowledge competency of fourth-grade students in Cluster V Mengwi during the 2025/2026 academic year. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically a non-equivalent pre-test post-test control group design. The population consisted of 273 fourth-grade students from elementary schools in Cluster V Mengwi. The sample was selected using cluster random sampling, with 28 students from SDN 2 Abianbase assigned to the experimental group and 29 students from SDN 1 Buduk A assigned to the control group. Data were collected using an objective multiple-choice test consisting of four answer options (a, b, c, d). The data were analyzed using descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis (pooled variance t-test). The results showed that the mean post-test score of the experimental group was 81.25, categorized as high, while the control group achieved a mean score of 68.45, categorized as moderate. The t-test analysis indicated that $t_{\text{calculated}} = 6.243$ and t_{table} at a 5% significance level with 55 degrees of freedom was 2.004. This indicates that the calculated t-value was greater than the critical t-value ($6.243 > 2.004$), leading to the rejection of H_0 and the acceptance of H_a . Therefore, it can be concluded that there was a significant difference in knowledge competency between the two groups. In conclusion, the Discovery Learning model assisted by Kahoot media has a significant positive effect on the mathematics knowledge competency of fourth-grade students in Cluster V Mengwi.

Keywords: Discovery Learning; Kahoot; Knowledge Competency