e-ISSN : *2808-1218*
p-ISSN : *2808-1226*

ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia)
Volume 3 Nomor 3, Desember 2022, 26 - 35
http://ojs.unm.ac.id/index.php/ChemEdu/index
email : chemedu@unm.ac.id

Pengaruh Kuis Interaktif *Kahoot!* Menggunakan Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MIPA SMA Negeri 6 Bone (Studi pada Materi Pokok Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit)

The Effect of Kahoot! Interactive Quiz using the Discovery Learning Model on the Learning Outcomes of Students in Class X MIPA SMA Negeri 6 Bone (Studies on the Subject Matter Electrolyte and Nonelectrolyte Solutions)

Andi Sri Mutmainna[1], Army Auliah[2*], Ahmad Fudhail Majid[3]
[1,2,3] Jurusan Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar., Jalan Dg. Tata Raya, Makassar 90224
**Email: auliaarmy@ymail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh kuis interaktif *Kahoot!* menggunakan Model *Discovery Learning* pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *post-test only control group design*. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil analisis deskriptif diperoleh rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen 82,74 lebih tinggi dari kelompok kontrol yaitu 69,61. Hasil analisis statistik inferensial terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari varians yang homogen tetapi tidak terdistribusi normal. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *Mann-Whitney* dengan $\alpha = 0{,}05$ dan diperoleh $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ (4,62 > 1,64). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kuis interaktif *Kahoot!* menggunakan Model *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 6 Bone pada materi pokok larutan elektrolit dan nonelektrolit.

Kata Kunci: Kuis interaktif *Kahoot!*, *Discovery Learning*, Hasil Belajar, Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit

ABSTRACT

This is a quasi experiment research that aimed to know the effect of the Kahoot! interactive quiz using the Discovery Learning Model toward students' learning outcomes class X MIPA SMA Negeri 6 Bone on electrolyte and nonelectrolyte solutions subject matter. Research design of this study was post-test only control group design. The research instrument was learning achievement test. This research used descriptive and inferential statistical analysis.The results of descriptive analysis showed the average of learning outcomes of experimental group was 82.74 higher than the control group was 69.61. The results of inferential statistical analysis of learning outcomes showed that the experimental group and the control group data come from homogeneous variances but not normally distributed.The hypothesis test used is the Mann-Whitney test with $\propto = 0.05$ and obtained $Z_{count} > Z_{table}$ (4.62 >1.64). Based on these data, it can be concluded that the Kahoot! using the Discovery Learning model influences the learning outcomes of students of class X MIPA SMA Negeri 6 Bone on the subject matter of electrolyte and nonelectrolyte solutions.

Keywords: *Kahoot! interactive quiz, Discovery Learning, learning outcomes, electrolyte and nonelectrolyte solutions.*

(Received: June-2022; Reviewed: November-2022; Accepted: November-2022; Published: December-2022)**©2022 – ChemEdu Jurusan Kimia FMIPA** Universitas Negeri Makassar. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0 (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan abad 21 bertujuan untuk mendorong peserta didik agar menguasai keterampilan–keterampilan abad 21 yang penting dan berguna bagi mereka agar lebih responsif terhadap perubahan dan perkembangan zaman melalui pembentukan kerangka pembelajaran di abad 21. Hal tersebut menuntut peserta didik dan pendidik membentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan 6C, yaitu *collaboration, communication, critical thinking, critizenship, creative, dan connectivity* (Gusti, 2020). Selain itu, peserta didik dituntut memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan di bidang teknologi.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dapat digunakan sebagai alat dan sarana untuk mendukung proses pembelajaran. Di bidang pendidikan, teknologi merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Teknologi pembelajaran dapat diartikan sebagai teori dan praktik proses pembelajaran serta perencanaan sumber daya, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi (Setyosari, 2016). Penggunaan teknologi dalam pendidikan untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik agar peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin canggih serta penyebaran informasi dan akses telekomunikasi semakin cepat dan mudah. Penggunaan teknologi sangat menjanjikan pada bidang pendidikan adalah dengan menghasilkan pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan desain eksperimental. Media yang diharapkan adalah media yang mampu menarik perhatian peserta didik.

Mata pelajaran kimia yang merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu karakteristik ilmu kimia yaitu keterkaitan antar konsep. Konsep yang sederhana akan berkembang menjadi konsep yang bersifat kompleks, sehingga butuh proses pembelajaran yang bersifat simetris agar dapat memahaminya.

Konsep yang terdapat pada mata pelajaran kimia bersifat abstrak sehingga sulit bagi peserta didik untuk memahaminya. Upaya yang dilakukan dapat melalui pembelajaran yang melibatkan peserta didik. Hal ini sesuai dengan kurikulum 2013 melalui pendekatan saintifik. Pelaksanaan proses pembelajaran di SMA Negeri 6 Bone, menurut guru kimia di sekolah tersebut telah menggunakan model dan pendekatan berdasarkan kurikulum 2013. Salah satu model yang digunakan adalah Model *Discovery Learning.*

Hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran kimia di SMA Negeri 6 Bone mengatakan bahwa dalam melakukan kegiatan evaluasi pada tahap penutup pembelajaran masih menggunakan tes tertulis. Selain itu, terkadang guru memberikan evaluasi dengan mengerjakan soal di

buku paket kemudian peserta didik akan mengumpulkan pada pertemuan berikutnya. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran terdapat beberapa masalah yang dihadapi guru. Seperti, peserta didik yang tidak mengumpulkan tepat waktu, banyak peserta didik yang tidak mengerjakan sungguh-sungguh, bila diberikan latihan soal yang sulit , peserta didik tidak mengerjakan soal dan tidak termotivasi untuk mencari penyelesaian dari soal. Peserta didik lebih senang menunggu guru menyelesaikan soal. Selain itu, pemeriksaan jawaban peserta didik baru dapat dilakukan setelah pembelajaran berakhir. Guru belum dapat melakukan refleksi pembelajaran untuk mengetahui pencapaian tujuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Hal tersebut berakibat pada munculnya kecenderungan peserta didik menjadi malas, bosan dan pada akhirnya kurang termotivasi untuk belajar kimia. Sehingga hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Hasil observasi juga dilakukan di SMA Negeri 6 Bone menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran kimia merupakan salah satu pelajaran yang sulit dipahami. Materi larutan elektrolit dan nonelektrolit merupakan materi yang sulit dipahami oleh peserta didik karena membutuhkan analisis yang tinggi untuk memahami konsepnya. Hal ini terlihat dari pencapaian ketuntasan di setiap kelas sangatlah rendah yaitu 50% - 60% dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 78.

Permasalahan di atas dapat diatasi dengan melaksanakan evaluasi ke arah tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu cara yang dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan media untuk evaluasi pembelajaran. Oleh karenanya seorang guru diharuskan memahami media pembelajaran yang bersifat interaktif. Dalam pelaksanaan pembelajaran, seorang guru memerlukan suatu inovasi- inovasi yang tidak hanya pada media pembelajaran namun teknik evaluasi juga perlu dilakukan inovasi. Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kimia adalah dengan memberikan kuis berbantuan media *Kahoot!* pada setiap akhir pertemuan kepada peserta didik. Pemberian kuis *Kahoot!* di akhir pertemuan dapat menghadirkan suasana edukatif yang meriah dan heboh di dalam kelas, yang dapat memotivasi semangat dan perhatian peserta didik menyelesaikan soal- soal kuis sebagai bagian dari evaluasi pada kegiatan penutup pembelajaran.

Pemberian kuis interaktif pada tahap evaluasi dalam Model *Discovery Learning* merupakan salah satu cara untuk melatih peserta didik melakukan refleksi terhadap materi yang baru diajarkan, sehingga membantu peserta didik membangun kemampuan melakukan asesmen diri atas tingkat pemahaman yang dicapai. Pemberian kuis pada tahap evaluasi pembelajaran akan membuat peserta didik lebih bersemangat dan aktif mengikuti

pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiawati dkk, (2018) yang menyatakan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *game Kahoot!* mengalami peningkatan yang pesat.

Penggunaan media pembelajaran di sekolah akan lebih efektif apabila dikolaborasikan dengan model pembelajaran yang tepat dan disarankan dalam pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013. Model *Discovery Learning* adalah model yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Pada model ini, peserta didik belajar melalui keterlibatan aktif dengan konsep dan prinsip sedangkan guru bertugas mendorong peserta didik untuk mendapatkan pengalaman dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan mereka menemukan konsep dan prinsip dalam pembelajaran (Widiadyana dkk, 2014). Selain itu, penerapan Model *Discovery Learning* dapat menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena membangkitkan keingintahuan peserta didik dalam memotivasi peserta didik untuk bekerja terus sampai menemukan jawaban dari yang ditanyakannya (Depdiknas, 2005).

Latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan sebuah penelitian tentang pengaruh kuis interaktif *Kahoot!* menggunakan Model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik Kelas X MIPA SMA Negeri 6 Bone pada materi pokok larutan elektrolit dan non elektrolit.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh kuis interaktif *Kahoot!* menggunakan Model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar kimia peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 6 Bone pada materi pokok larutan elektrolit dan nonelektrolit. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Design*. Pada desain *Posttest-Only Control Design* akan diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua macam yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Variabel bebas yaitu adalah kuis interaktif *Kahoot!* menggunakan Model *Discovery Learning* dan Model *Discovery Learning* tanpa kuis interaktif *Kahoot!*. Variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 6 Bone pada materi pokok larutan elektrolit dan nonelektrolit.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 6 Bone tahun pelajaran 2021/2022 yang terdiri dari enam kelas. Semua kelas X MIPA SMA Negeri 6 Bone memiliki tingkat kemampuan yang sama (homogen).

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *simple random technique* yaitu pengambilan kelompok sampel dari populasi secara acak. Dari enam kelas dipilih satu kelas sebagai kelompok eksperimen yaitu kelas X MIPA2 dan kelompok kontrol yaitu kelas XI MIPA 1. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 di SMA Negeri 6 Bone Provinsi Sulawesi Selatan.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar kimia bertujuan untuk mengukur aspek kognitif yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Pengumpulan data hasil belajar dilakukan dengan pemberian tes akhir (*posttest*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tes akhir (posttest) yang diberikan berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 25 item dengan lima pilihan jawaban. Setiap jawaban yang benar diberi skor 1 dan jawaban yang salah diberi skor 0**.** Hasil tes dari kedua kelompok ini kemudian dibandingkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh kuis interaktif *Kahoot!* menggunakan Model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit**.**

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran umum mengenai karakteristik pencapaian hasil belajar kimia di SMA Negeri 6 Bone untuk materi pokok larutan elektrolit dan nonelektrolit pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar kelas X MIPA 2 sebagai kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan kuis interaktif *Kahoot!* menggunakan model *Discovery Learning* dan kelas X MIPA 1 sebagai kelompok kontrol yang dibelajarkan menggunakan Model *Discovery Learning* tanpa kuis interaktif *Kahoot!*, maka diperoleh data hasil belajar peserta didik sesuai Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Statistik Deskriptif	Nilai Statistik (*Posttest*)	
		KLP Eksperimen	KLP Kontrol
1.	Ukuran Sample	35	34
2.	Nilai tertinggi	96	80
3.	Nilai terendah	56	36
4.	Nilai rata-rata	82,74	69,61
5.	Median	86,23	74,14
6.	Modus	88,54	83,5
7.	Standar deviasi	15,40	12,14

Nilai yang diperoleh peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan standar ketuntasan hasil belajar kimia kelas X MIPA SMA Negeri 6 Bone dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai	Kriteria	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
		F	%	F	%
≥ 78	Tuntas	24	68,57%	16	47,05%
< 78	Tidak Tuntas	11	31,42%	18	52,94%
Jumlah		**35**	**100%**	**34**	**100%**

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik pada kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan kuis interaktif *Kahoot!* menggunakan Model *Discovery Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik pada kelompok kontrol yang dibelajarkan menggunakan Model *Discovery Learning* tanpa kuis interaktif *Kahoot!*.

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu pengaruh kuis interaktif *Kahoot* menggunakan Model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Kedua pengujian ini merupakan asumsi dalam pengujian hipotesis.

a. Uji Prasyarat

1). Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan, pada kelompok eksperimen diperoleh nilai X^2_{hitung} = 22,020459 dan pada kelompok kontrol diperoleh nilai X^2_{hitung} = 22,16534. Nilai pada taraf signifikansi (α) = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 3 diperoleh nilai X^2_{tabel} = 7,815. Dari hasil perhitungan ini dapat kita lihat bahwa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing kelas memperoleh nilai $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa sampel pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak terdistribusi dengan normal. Hasil pengujian normalitas hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Peserta Didik Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel} (α) = 0,05	Kesimpulan
Eksperimen	22,020459	7,815	Tidak Terdistribusi Normal
Kontrol	22,16534	7,815	Tidak Terdistribusi Normal

2). Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh nilai F_{hitung} = 1,60 dan nilai dari F_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 1,76. Nilai F_{hitung} (1,60) < F_{tabel} (1,76), sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari varians yang homogen. Hasil pengujian homogenitas hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok dapat dilihat pada Tabel **4**.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Peserta Didik Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel} (α) = 0,05	Kesimpulan
Eksperimen	1,60	1,76	Homogen

Kontrol				

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh kuis interaktif *Kahoot!* menggunakan Model Discovery Learning terhadap hasil belajar peserta didik. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan uji statistik satu pihak dengan perumusan hipotesis sebagai berikut:

H_0: $Z_{hitung} \leq Z_{tabel}$

H_1: $Z_{hitung} > Z_{tabel}$

Setelah melakukan uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas) diketahui bahwa normalitas dari kelompok eksperimen dan kelompok control berasal dari populasi yang tidak terdistribusi normal. Dan kedua kelompok berasal dari varians yang homogen, maka pengujian hipotesis tidak dapat dilakukan menggunakan uji statistik parametrik (uji-t), akan tetapi pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji statistik non parametrik yakni uji *Mann-Whitney*.

Berdasarkan perhitungan hasil belajar peserta didik menggunakan uji *Mann-Whitney* diperoleh Z_{hitung} = 4,62 dan nilai Z_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 1,64 yang memperlihatkan bahwa nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ (4,62 > 1,64). Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kuis interaktif *Kahoot!* menggunaka Model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar Peserta Didik

Kelas	**Jumlah**	**Z_{hitung}**	**Z_{tabel} (α) = 0,05**	**Kesimpulan**
Eksperimen	35	4,62	1,64	H_0 ditolak
Kontrol	34			

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kuis interaktif *Kahoot!* menggunakan Model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMAN 6 Bone pada materi pokok larutan elektrolit dan nonelektrolit. Terdapat dua kelas yang dijadikan sampel penelitian yaitu kelas X MIPA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 1 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan kuis interaktif *Kahoot!* menggunakan Model *Discovery Learning*. Sedangkan kelas kontrol digunakan Model *Discovery Learning* tanpa kuis interaktif *Kahoot*!. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan untuk tiap kelas meliputi 2 pertemuan untuk pemberian materi dan 1 pertemuan untuk pemberian *post-test*.

Penggunaan kuis interaktif *Kahoot!* dalam pembelajaran kimia melalui Model *Discovery Learning* membuat peserta didik pada kelompok eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi daripada hasil belajar pada kelompok kontrol. Hal ini disebabkan oleh penggunaan kuis

interaktif *Kahoot!* yang dapat memotivasi peserta didik untuk fokus belajar dan rajin mengerjakan permasalahan yang muncul pada tahap pembelajaran *Discovery Learning*, sehingga mempermudah pemahaman konsep dan peserta didik akan mengingatnya lebih lama. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningrum (2018) yang menyatakan bahwa kuis interaktif *Kahoot!* dapat mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan karena memberikan umpan balik (*feedback*) secara langsung.

Karakteristik materi larutan elektrolit dan nonelektrolit yang memerlukan pemahaman konsep (membedakan larutan elektrolit dan nonelektrolit, menganalisis penyebab kemampuan larutan elektrolit menghantarkan listrik, membandingkan larutan elektrolit dan nonelektrolit berdasarkan jenis ikatannya), pemahaman aplikatif (larutan elektrolit dalam kehidupan sehari- hari) membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari materi tersebut. Penggunaan kuis interaktif *Kahoot!* pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit dapat membantu peserta didik untuk lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran karena mereka akan melihat skor dan peringkat masing- masing diakhir kuis. Ada kebanggan tersendiri bagi peserta didik saat nama mereka terpampang di layar proyektor. Hal ini membuat peserta didik lebih bersemangat dalam menjawab soal, sehingga aktivitas belajar mereka menjadi meningkat. Akumulasi skor didasarkan pada kecepatan dan ketepatan peserta didik dalam menjawab soal. Hal ini dapat memicu tingkat berpikir kritis dari peserta didik.

Kebenaran dari hipotesis dibuktikan melalui pengujian hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan homogenitas. Berdasarkan pengujian analisis prasyarat, dinyatakan bahwa data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi yang tidak terdistribusi normal dan kedua kelompok berasal dari varians yang homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji statistik nonparametrik (uji *Mann-Whitney*). Hasil pengujian hipotesis hasil belajar diperoleh nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yang berarti hipotesis yang diajukan diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan kuis interaktif *Kahoot!* dalam Model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 6 Bone. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada Tabel 4.7 diperoleh nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ (4,62 > 1,64) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kuis interaktif *Kahoot!* menggunakan Model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 6 Bone pada materi pokok larutan elektrolit dan nonelektrolit.

Berdasarkan hasil analisis data, baik analisis statistik deskriptif maupun analisis inferensial menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik yang diajarkan dengan kuis interaktif *Kahoot!* dalam Model *Discovery Learning* lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang diajarkan hanya menggunakan Model *Discovery Learning*, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kuis interaktif *Kahoot!* menggunakan Model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 6 Bone studi pada materi pokok larutan elektrolit dan nonelektrolit. Hasil yang diperoleh sesuai dengan penelitian Purba (2019) yang menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *Kahoot!* berdampak positif dimana aplikasi ini membantu pendidik dalam proses pembelajaran karena pendidik harus membuat, merancang dan mengevaluasi pembelajaran dengan cara yang menarik, praktis dan mudah dipahami oleh peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data diketahui nilai rata-rata peserta didik kelompok eksperimen yaitu 82,74 dan kelompok kontrol yaitu 69,61. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney* pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ (4,62 > 1,64), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kuis interaktif *Kahoot!* menggunakan Model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 6 Bone pada materi pokok larutan elektrolit dan nonelektrolit. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan kuis interaktif *Kahoot!* sebagai alat evaluasi akan memotivasi peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran secara aktif, serta meningkatkan pengalaman, minat, dan kepuasan peserta didik dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru mata pelajaran kimia untuk menggunakan media *Kahoot!* sebagai salah media pembelajaran alternatif yang memudahkan proses pembelajaran serta membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajarnya.
b) Bagi peneliti selanjutnya, sekiranya jika ingin melakukan penelitian yang serupa hendaknya lebih mengembangkan *fitur* yang tersedia pada *Kahoot!* dan dapat menerapkan media *Kahoot!* dalam semua sintaks pembelajaran.
c) Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya sebelum menggunakan media *Kahoot!* peneliti harus betul- betul mengatur alokasi waktu dengan tepat dan menyiapkan diri dengan sebaik-baiknya untuk mengontrol situasi dan kondisi kelas.

d) Penelitian ini menggunakan aplikasi yang berbasis *online* sehingga bagi sekolah yang ingi menerapkan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peru mempertimbangkan kecepatan akses internet yang dimiliki sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2005. *Landasan Teori dalam Pengembangan Metode Pengajaran*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendasmen Direktorat Pend. Lanjutan Pertama.

Gusti, Sri, D. 2020. *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid -19*. Medan: Yayasan Kita Menulis. http://marefateadyan.nashriyat.ir/node/150

Ningrum, G. D. K. 2018. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *9*(1), 22–27. https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32

Purba, L. S. L., Elferida, S., & Nerlis, H. 2019. Effectivness Of Use of Online Games Kahoot! Chemical to Improve Student Learning Motivation. *Jurnal Pendidikan Kimia 11*

Setiawati, H. D., Sihkabuden, S., & Adi, E. P. 2018. Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Blitar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *1*(4), 273–278. http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/5816

Setyosari, P. 2016. *Motode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan edisi keempat.* Jakarta: *Kencana*. Prenadamedia Group. https://www.mendeley.com/catalogue/87d3fa71-6c5f-3abe-b0f9-bd37e49d2661/?utm_source=desktop&utm_medium=1.19.4&utm_campaign=open_catalog&userDocumentId=%7Baa156e8e-6d3f-4321-ae06-9f2ec29d6a4d%7D

Widiadyana, I., Sadia, M., & Suastra, M. (2014). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Dan Sikap Ilmiah Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, *4*(2), 1.