

ABSTRAK

Tita Noviyanti Judul Skripsi “Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* berbantuan Media *Kahoot* Terhadap Kualitas Hasil belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia”. Penyusunan skripsi ini dibawah bimbingan Dr. Ir. Hj. Jetti Rachmawati, M.P., sebagai pembimbing I dan Dr. Hj. Nur Ilmiyati, Dra., M.M.,M.Pd., sebagai pembimbing II.

Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya fokus pada pemahaman materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri. Namun di lapangan, pembelajaran IPA khususnya materi sistem pencernaan manusia seringkali dilaksanakan dengan pendekatan Konvensional atau pembelajaran yang masih menggunakan cara-cara umum dengan guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher-centered*) serta kurangnya perpaduan antara model dan media pembelajan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap kualitas hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental* dengan bentuk *desain One Group Pre-tes Post-test*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Ma’arif NU Al-Husaeniyah Rajadesa dengan sampel kelas VIII yang diambil dengan teknik *Total Sampling*. Variabel bebas pada penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Kahoot*,sedangkan untuk variabel terikatnya adalah hasil belajar. Instrumen *Pretes Posttest* yang digunakan berupa teks pilihan ganda dengan 20 soal. Data hasil *Pretes Posttest* dianalisis menggunakan uji hipotesis uji Z. Analisis data hasil belajar menunjukkan $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ $2,44 \geq 2,33$ artinya terdapat pengaruh pada penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap kualitas hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Kahoot* berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar siswa pada materi Sistem Pencernaan Manusia.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Hasil belajar, *Kahoot*, Sistem Pencernaan