



## Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika (INPAFI)

Available online <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/inpafi>  
e-issn: 2549 – 8258, p-issn 2337 – 4624



### EFEK MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY TRAINING* BERBANTUAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR FISIKA SISWA PADA MATERI KALOR

Solikin<sup>1</sup>, Derlina<sup>2</sup>, Shofia Ummi<sup>3</sup>, Sri Aningsih<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Medan

<sup>4</sup>Program Studi Fisika, Universitas Negeri Medan

*solikin@unimed.ac.id\**)

Diterima: Mei 2025. Disetujui: Mei 2025. Dipublikasikan: Mei 2025

#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar fisika siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan media *Kahoot* dan pembelajaran konvensional. Jenis penelitian ini adalah *quasi* eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI SMA Al Fityan Medan. Pemilihan sampel dilakukan secara random dengan mengacak kelas. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar dan lembar kuisioner. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan uji t sampel bebas. Dari hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan media *Kahoot* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

**Kata Kunci:** *Inquiry training, Hasil Belajar, Kahoot, Konvensional*

#### ABSTRACT

*This study aims to determine the differences in physics learning outcomes of students taught with inquiry training learning model assisted by Kahoot and conventional learning. This type of research is quasi experiment. The study population was the XI grade students of SMA Al Fityan Medan. The sample selection was done randomly by randomizing the class. The instruments used were learning outcome tests and questionnaire sheets. The data in this study were analyzed by independent sample t test. From the results of hypothesis testing, it can be concluded that the learning outcomes of students taught with the inquiry training learning model assisted by Kahoot media are better than students who use conventional learning.*

**Keywords:** *Inquiry training, Learning Outcomes, Kahoot, Conventional*

#### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan dalam mentransfer atau mengalihkan nilai-nilai, pandangan hidup, visi, misi, kepercayaan, kebudayaan, dan berbagai

simbol yang digunakan dalam mengekspresikan pengetahuan dan teknologi kepada generasi muda sehingga komunikasi sosial antara generasi tua dan generasi muda dapat berjalan dengan lancar (Jamaris, 2014).

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah proses pembelajaran yang lemah. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas di arahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari (Sanjaya, 2007).

Mata pelajaran fisika sebagai salah satu cabang dari sains yang mempelajari gejala-gejala alam dan peristiwa alam baik yang dapat dilihat maupun yang bersifat abstrak. Dalam hal ini merupakan tantangan bagi guru yang berperan sebagai mediator dan fasilitator harus mampu merancang pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memahami gejala-gejala alam dan peristiwa alam baik yang dapat dilihat ataupun yang bersifat abstrak. Pembelajaran fisika perlu disesuaikan dengan cara fisikawan terdahulu dalam memperoleh pengetahuan. Dalam pembelajaran fisika harus diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam (Permendiknas, 2006). Oleh sebab itu, dalam pembelajaran fisika menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan berpusat pada siswa.

Mata pelajaran fisika umumnya dirasakan sulit oleh peserta didik, karena fisika menuntut siswa untuk memahami konsep dalam proses pembelajaran fisika dan sebagian besar peserta didik belum mampu menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengetahuan yang digunakan. Selain itu, penggunaan sistem pembelajaran yang tradisional yakni peserta didik hanya diberi pengetahuan secara lisan (ceramah) sehingga peserta didik menerima pengetahuan secara abstrak tanpa mengalami sendiri. Belajar fisika hanya menghafal persamaan tanpa memperhatikan konsep sehingga menyebabkan kesulitan dalam proses pembelajaran. Dari menghafal persamaan, siswa belum dapat memahami arti fisis dari

persamaan tersebut secara benar, sehingga pembelajaran yang bermakna belum mampu diperoleh. Untuk itu perlu dirancang pengemasan pendidikan yang sejalan dengan hakekat belajar dan mengajar yakni bagaimana siswa belajar, bagaimana guru mengajar, bagaimana pesan pembelajaran di dalam bahan ajar itu, dan lebih menitik beratkan kepada konsep dan pemahaman materi yang dalam (Trianto, 2007).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMA Al Fityan Medan menunjukkan bahwa nilai ujian fisika siswa banyak yang di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Alat-alat laboratorium yang tidak lengkap dan banyak yang rusak, membuat kegiatan praktikum menjadi jarang dilakukan. Beberapa faktor lain adalah disebabkan oleh kurang termotivasinya siswa untuk belajar karena pembelajaran masih bersifat teori, sehingga guru cenderung menggunakan pembelajaran langsung dimana guru menyampaikan materi secara langsung kemudian siswa diberikan latihan-latihan soal.

Permasalahan pembelajaran yang demikian perlu dilakukan upaya antara lain melakukan inovasi dalam pembelajaran, yakni guru dengan kompetensi yang diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang tepat agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan tercapai secara optimal. Pembelajaran yang dipilih harus dapat melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa dapat belajar langsung dan menguasai konsep yang ingin ditanamkan dalam proses pembelajaran tersebut dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Salah satu model pembelajaran yang tepat dan sesuai dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model *inquiry training*. Model pembelajaran *inquiry training* dirancang untuk membawa siswa secara langsung ke dalam proses ilmiah melalui latihan-latihan yang dapat memadatkan proses ilmiah tersebut ke dalam periode waktu yang singkat. Tujuannya adalah membantu siswa mengembangkan disiplin dan mengembangkan keterampilan intelektual yang diperlukan untuk mengajukan pertanyaan dan

menemukan jawabannya berdasarkan rasa ingin tahu (Joyce et. al. 2009).

Fitriani et. al (2018) menyatakan bahwa hasil ujicoba lapangan penggunaan produk menunjukkan hasil memberikan efek nyata terhadap hasil belajar siswa. Implikasi temuan penelitian ini memberi inspirasi dan rolemodel bagi guru mata pelajaran lainnya dalam mendesain bahan pembelajarannya, hal ini merupakan upaya kreatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hani, Indrawati dan Subiki (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran *inquiry training* memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa.

Melalui model pembelajaran *inquiry training* siswa diharapkan aktif mengajukan pertanyaan mengapa sesuatu terjadi kemudian mencari dan mengumpulkan serta memproses data secara logis untuk selanjutnya mengembangkan strategi intelek yang dapat digunakan untuk dapat menemukan jawaban atas pertanyaan tersebut. Model pembelajaran *inquiry training* dimulai dengan mengajukan peristiwa yang mengandung teka teki kepada siswa. Siswa siswi yang menghadapi situasi tersebut akan termotivasi menemukan jawaban masalah masalah yang masih menjadi teka-teki tersebut. Guru dapat menggunakan kesempatan ini untuk mengajarkan prosedur pengkajian sesuai dengan langkah langkah model pembelajaran *inquiry training*.

Keberhasilan model pembelajaran *inquiry training* dalam mempengaruhi hasil belajar siswa dapat tercipta dengan lingkungan belajar yang tepat. Lingkungan dalam pembelajaran di antaranya adalah tempat belajar, metode, media, maupun sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran sehingga memudahkan siswa belajar (Santayasa, 2007). Sebagai bagian dari lingkungan belajar, media pembelajaran sains penting dalam berperan dalam menciptakan lingkungan guna membantu siswa membangun pengetahuan dan keterampilannya. Proses belajar mengajar, tidak pernah lepas dari penggunaan media. Menurut Gerlac dan Ely (1971) bahwa ada tiga keistimewaan yang dimiliki media pengajaran yaitu : (1) Media memiliki kemampuan untuk menangkap,

menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian, (2) Media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan, dan (3) Media mempunyai kemampuan untuk menampilkan sesuatu objek atau kejadian yang mengandung makna. Menurut Hayati (2015) secara keseluruhan Flipbook Fisika berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA. Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Kahoot*.

*Kahoot* merupakan platform hasil kolaborasi joint project antara Norwegian University of Technology and Science dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator. *Kahoot* memiliki dua alamat website <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Platform ini dapat diakses dan digunakan seluruh fitur didalamnya secara gratis. Keistimewaan platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet. Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan sumber belajar yang sudah tersedia banyak di internet.

*Kahoot* adalah aplikasi online dimana kuis berupa soal-soal tes dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Pemberian poin akan diberikan kepada yang menjawab benar dan peserta didik yang terlibat dalam permainan tersebut akan tertera namanya dalam daftar pemain. Media *Kahoot* dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi. Tidak dapat dipungkiri keberadaan teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang menarik serta dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada Peserta didik (Rofiyarti dan Sari, 2017). Sehingga memberi dampak yang positif terhadap pembelajaran fisika, karena dengan bermain anak cenderung akan lebih paham dan lebih efektif dari pada tidak menggunakan permainan alat pengajaran. Sehingga peserta didik tidak lagi merasa takut,

sulit atau bosan dalam pembelajaran fisika didalam kelas.

### METODE PENELITIAN

Penelitian telah dilaksanakan di SMA Al Fityan Medan pada siswa kelas XI. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Al Fityan Medan. Jumlah populasi sebanyak 5 kelas paralel dengan jumlah siswa seluruhnya 140 orang siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara cluster random sampling sebanyak dua kelas, dimana kelas pertama sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 28 orang diterapkan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan media *Kahoot* dan kelas kedua sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 28 orang diterapkan pembelajaran konvensional.

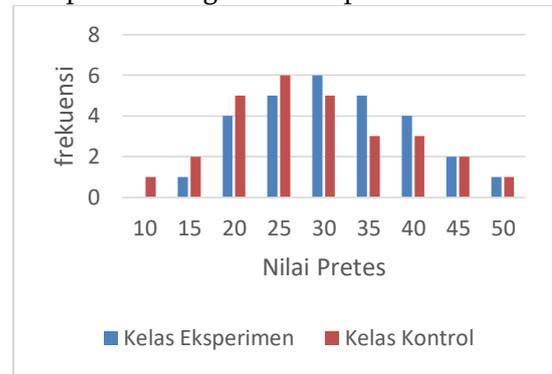
Variabel penelitian ini terdiri dari 2 (dua) jenis, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran *inquiry training* berbantuan media *Kahoot*, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar fisika. Penelitian ini menggunakan quasi eksperimen (eksperimen semu). Menurut Suryobroto (2009) bahwa tujuan eksperimen semu untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel yang relevan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Data deskriptif statistik diperlukan untuk mencari mean, median, standar deviasi, varians, range, frekuensi data, grafik data dan informasi lain yang dibutuhkan. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 16.0 dengan cara mendistribusikan data baik pretes maupun postes kedua kelas tersebut ke dalam program SPSS 16.0 pada kolom descriptive. Dari proses tersebut maka akan menghasilkan mean, median, standar deviasi, varians, range, frekuensi data, grafik data dan informasi lain yang dibutuhkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

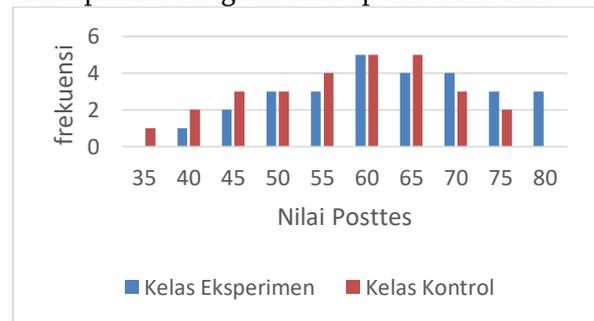
### Hasil

Hasil pretes siswa memiliki nilai terendah yakni 15 untuk kelas eksperimen dan 10 untuk kelas kontrol serta memiliki nilai tertinggi sebesar 50 untuk kelas eksperimen dan kontrol. Hasil pretes peserta didik ditampilkan sebagai berikut pada **Gambar 1**.



**Gambar 1.** Grafik Hasil Pretes Peserta Didik

Hasil postes siswa kelas eksperimen memiliki nilai terendah 40 dan kelas kontrol sebesar 35. Sedangkan nilai tertinggi kelas eksperimen sebesar 80 dan kelas kontrol sebesar 75. Hasil postes peserta didik ditampilkan sebagai berikut pada **Gambar 2**.



**Gambar 2.** Grafik Hasil Postes Peserta Didik

Uji normalitas bertujuan untuk melihat sebaran data pretes dan postes hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol terdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas menggunakan uji kolmogorov-smirnov dengan bantuan program SPSS 16.0 dapat dilihat pada **Tabel 1**.

**Tabel 1.** Uji Normalitas Data Pretes dan Postes

|                      | Kolmogorov-Smirnov(a) |             |       | Shapiro-Wilk |             |       |
|----------------------|-----------------------|-------------|-------|--------------|-------------|-------|
|                      | Statis tik            | Jlh Sam pel | Sig . | Statis tik   | Jlh Sam pel | Si g. |
| Pretes Kelas Eksperi | ,128                  | 28          | ,200* | ,965         | 28          | ,459  |

|                         |      |    |       |      |    |      |
|-------------------------|------|----|-------|------|----|------|
| men                     |      |    |       |      |    |      |
| Pretes Kelas Kontrol    | ,147 | 28 | ,127  | ,966 | 28 | ,487 |
| Postes Kelas Eksperimen | ,104 | 28 | ,200* | ,961 | 28 | ,377 |
| Postes Kelas Kontrol    | ,133 | 28 | ,200* | ,963 | 28 | ,400 |

Berdasarkan Tabel 1 diatas diperoleh nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov(a) pretes kelas eksperimen sebesar 0,200 dan kelas kontrol sebesar 0,127 serta postes kelas eksperimen sebesar 0,200 dan kelas kontrol sebesar 0,200. Dengan nilai  $\alpha = 0,05$ , berarti semua nilai signifikansi lebih besar dari nilai  $\alpha$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua sampel berdistribusi normal untuk pretes dan postes.

Setelah diketahui data pretes dan postes terdistribusi normal, maka selanjutnya ditentukan apakah data pretes dan postes kedua kelas sampel memiliki varians yang sama. Uji kesamaan varians dan rerata nilai pretes dan postes kedua kelas dilakukan dengan Test of Homogeneity of Variance menggunakan SPSS 16.0 yang disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Uji Homogenitas Data Pretes dan Postes

| Data   | Levene Statistik | df1 | df2 | Signifikansi |
|--------|------------------|-----|-----|--------------|
| pretes | ,395             | 1   | 54  | ,532         |
| postes | ,046             | 1   | 54  | ,831         |

Berdasarkan Tabel 2. nilai signifikansi untuk pretes sebesar 0,532 dan postes sebesar 0,831. Dengan nilai  $\alpha = 0,05$ , berarti semua nilai signifikansi lebih besar dari nilai  $\alpha$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua sampel memiliki varians yang sama untuk pretes dan postes.

Uji hipotesis ini menggunakan uji-t sampel bebas yang menggunakan independent sample t-test pada SPSS 16.0 untuk menguji apakah nilai rata-rata dari kedua kelompok tersebut memiliki perbedaan yang signifikan atau tidak dengan hasil pengujian pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Uji-t Sampel Bebas Tes Hasil Belajar *Paired Samples Test*

| Paired Differences |           |                 |   |        | t     | df | Sig. (2-tailed) |
|--------------------|-----------|-----------------|---|--------|-------|----|-----------------|
| Mean               | Std. Dev. | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |        |       |    |                 |
|                    |           |                 | Lower                                     | Upper  |       |    |                 |
| 2,500              | 14,498    | 2,740           | -3,122                                    | 8,122  | ,912  | 27 | ,370            |
| 5,179              | 15,545    | 2,938           | -,849                                     | 11,206 | 1,763 | 27 | ,089            |

Berdasarkan Tabel 3. di atas diperoleh pretes dengan hasil sig. (2-tailed) sebesar 0,370 ( $\alpha = 0,05$ ). Hasil ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $0,370 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal di kelas eksperimen dengan kelas kontrol atau dengan kata lain kedua kelas memiliki kemampuan yang sama.

Berdasarkan Tabel 3. hasil uji t sampel bebas di atas untuk postes, selanjutnya digunakan untuk menjawab hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini. Berikut ini deskripsi hasil uji hipotesis tersebut.

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$  Hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan media *Kahoot* lebih rendah atau sama dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

$H_a : \mu_1 > \mu_2$  Hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan media *Kahoot* lebih baik daripada siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional

Hasil analisis uji t sampel bebas data postes diperoleh nilai signifikansi model pembelajaran sebesar 0,089. Karena pengujian uji t satu arah maka nilai signifikansi dibagi dua (Santoso, 2008) sehingga menjadi sebesar 0,0445. Karena nilai sig.  $0,0445 < 0,05$ , sehingga hasil pengujian hipotesis menolak  $H_0$  atau menerima  $H_a$  dalam taraf alpha 5%

artinya hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan media *Kahoot* lebih baik daripada pembelajaran konvensional pada mata pelajaran fisika untuk materi kalor.

#### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan media *Kahoot* memperoleh nilai rata-rata pretes dan postes hasil belajar masing-masing sebesar 31,25 dan 62,50. Sedangkan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional mendapat nilai rata-rata pretes dan postes sebesar 28,75 dan 57,32.

Hasil analisis uji-t sampel bebas pada tabel 3, menunjukkan bahwa nilai signifikansi hasil belajar dengan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan media *Kahoot* dan pembelajaran konvensional sebesar 0,0445 lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *inquiry training* berbantuan media *Kahoot* lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

Perbedaan hasil belajar antara kelas dengan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan media *Kahoot* dengan pembelajaran konvensional pada dasarnya model pembelajaran *inquiry training* adalah model pembelajaran yang menuntut siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui tiap fase pembelajarannya.

Berdasarkan temuan penelitian Sani, R.A. dan Syihab, MZA T (2010) menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai postes hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sehingga terlihat pengaruh model pembelajaran *inquiry training* (latihan inkuiri) yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen. Hasil temuan Hani, Indrawati dan Subiki (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran *inquiry training* memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa. Hasil temuan Hannum dan Bukit (2014) menyatakan bahwa dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pos-test kelas eksperimen 80,05 dan kelas kontrol 68,81. Dari

hasil pengujian hipotesis ada pengaruh model pembelajaran *inquiry training* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar Fisika.

Berbeda halnya dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Kegiatan pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher centered learning*). Kegiatan pembelajaran fisika yang berlangsung hanya bersifat transfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Hal inilah menyebabkan siswa kurang memiliki peran aktif dalam proses dan pengkonstruksian pengetahuan dalam dirinya. Selain itu, dalam pembelajaran konvensional siswa cenderung hanya menghafalkan fakta-fakta dan konsep-konsep tanpa mengetahui bagaimana fakta dan konsep itu terbentuk. Oleh karena itu, pembelajaran konvensional kurang memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan media *Kahoot*.

Kuesioner yang berisikan 15 pernyataan mengenai media *Kahoot*. Game dibagikan kepada 28 orang siswa kelas eksperimen. Hasil kuesioner dapat dilihat pada **Tabel 4**.

**Tabel 4.** Hasil Kuesioner Media *Kahoot*

| No | Pernyataan  | setuju dan sangat setuju |
|----|---|--------------------------|
| 1  | Tampilan kuis fisika menggunakan aplikasi <i>KAHOOT</i> ini menarik.                                  | 96,43 %                  |
| 2  | Kuis fisika ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar fisika.                                  | 92,86 %                  |
| 3  | Dengan menggunakan aplikasi <i>KAHOOT</i> ini membuat pembelajaran fisika menjadi tidak membosankan.  | 96,43 %                  |
| 4  | Menurut saya tampilan visual (foto, gambar, dll) pada kuis aplikasi <i>KAHOOT</i> ini sangat menarik. | 92,86 %                  |
| 5  | Saya merasa kuis menggunakan aplikasi <i>KAHOOT</i> ini meningkatkan motivasi belajar saya.           | 96,43 %                  |
| 6  | Saya sangat tertarik dengan kuis menggunakan aplikasi <i>KAHOOT</i> ini.                              | 96,43 %                  |
| 7  | Bahasa yang digunakan dalam kuis fisika ini sederhana dan mudah dimengerti.                           | 92,86 %                  |

|    |   |         |
|----|---|---------|
| 8  | Saya lebih suka mengerjakan soal kuis menggunakan aplikasi <i>KAHOOT</i> .                    | 89,29 % |
| 9  | Menurut saya aplikasi <i>KAHOOT</i> ini mudah diakses.  | 92,86 % |
| 10 | Saya merasa tertantang belajar fisika dengan aplikasi <i>KAHOOT</i> ini                       | 96,43 % |
| 11 | Saya dapat berpartisipasi dengan aktif dalam menjawab pertanyaan dalam kuis                   | 92,86 % |
| 12 | Sistem penilaian aplikasi <i>KAHOOT</i> ini meningkatkan ambisi saya untuk menjadi top scorer | 96,43 % |
| 13 | Kalimat yang digunakan dalam soal jelas dan mudah dipahami.                                   | 92,86 % |
| 14 | Aplikasi <i>KAHOOT</i> ini mudah digunakan.   | 96,43 % |
| 15 | Menurut saya menu dan fasilitas (tombol) dalam aplikasi <i>KAHOOT</i> ini mudah dimengerti.   | 96,43 % |

Berdasarkan **Tabel 4.** di atas, 92,36 % siswa setuju bahwa kuis fisika dengan media *Kahoot* membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar fisika. Sebanyak 96,43 % siswa setuju bahwa dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* ini membuat pembelajaran fisika menjadi tidak membosankan. Hal ini karena tampilan *Kahoot* yang menarik dan disertai musik yang membuat siswa menjadi senang. Sebanyak 96,43 % siswa setuju bahwa kuis menggunakan aplikasi *Kahoot* ini meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebanyak 96,43 % siswa setuju bahwa sistem penilaian aplikasi *Kahoot* ini meningkatkan ambisi siswa untuk menjadi top scorer. Siswa menyukai karakteristik game ini yang mengutamakan kompetisi diantara sesama siswa. Karena sifatnya yang kompetitif, game ini dapat membuat siswa tertantang untuk menjawab soal-soal lebih cepat dan lebih akurat.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: (1) Hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan media *Kahoot* sebesar 62,50 lebih baik daripada pembelajaran konvensional sebesar 57,32. (2) Media *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian ini, maka peneliti memiliki saran untuk para peneliti selanjutnya yang ingin menerapkan model pembelajaran *inquiry training* sebagai berikut: (1) Guru membiasakan pembelajaran dengan pembelajaran *inquiry training* sehingga siswa akan terbiasa melakukan komunikasi baik secara lisan maupun tulisan. (2) Sebaiknya guru memperhitungkan dengan baik jumlah anggota tiap kelompok, agar setiap anggota dapat bekerja maksimal.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2009. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Fitriani. Harahap, Marabangun dan Bukit, Nurdin. 2018. Pengembangan Pembelajaran Ipa Terpadu Model *Inquiry training* Berbasis Komik. Prosiding Seminar Nasional Sinastekmapan (E-Journal) 2018 p-ISSN. 1(1): 893-906
- Gerlach, Vernon S., and Donald P. Ely, 1971, Teaching and Media: A systematic approach, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J
- Hani, Wardah Fajar. Indrawati dan Subiki (2016). Pengaruh model *inquiry training* disertai media audiovisual terhadap hasil belajar dan retensi hasil belajar siswa pada pembelajaran ipa (fisika) di MTS. Jurnal Pembelajaran Fisika. 4(4): 315 – 320
- Hayati, Sri. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF2015.
- Jamaris, Martini. 2014. Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Joyce, B & Weil. (2009). Model-model Pengajaran. Edisi 8. Terjemahan A. Fuwaid & A. Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pandey, G. K. Nanda, and V. Ranjan (2011) “ Effectiveness of *Inquiry training* Models over Conventional Teaching Method on

- Achievement of Science Students in India".1(1):7-19
- Permendiknas. 2006. Kurikulum 2006 Standar Isi. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rofiyarti, Fitri dan Sari, Yunita, Anisa. 2017. Penggunaan Platform "Kahoot!" dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini. 3(3):164-172
- Sanjaya, W. 2007. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana
- Santoso, S. 2008. Panduan Lengkap Menguasai SPSS 16. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo
- Santyasa, I Wayan. 2007. Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Makalah
- Silaban, Ramlan dan Sianturi, Desma Paima. (2011). Pengaruh Penggunaan Macromedia Lash, Program Powerpoint dan Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Kimia pada Pokok Bahasan hidrokarbon. FMIPA UNIMED
- Supardi. (2008). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. Jurnal Formatif 2(1): 71-81
- Suryabrata, S. 2008. Metodologi Penelitian. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Trianto. 2011. Mendisain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Vaishnav, Rajshree S. 2013. Effectiveness of *Inquiry training* Model for Teaching Science. Scholarly Research Journal for Interdisciplinary Studies. 1(5): 1216-1220.