

PENGARUH MODEL *INQUIRY LEARNING* BERBANTUAN *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERKALIAN BILANGAN CACAH KELAS III SEKOLAH DASAR

Raura Alva Navila Almayda Andin^{1*}, Nyamik Rahayu Sesanti², dan I Ketut Suastika³

^{1, 2, 3}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

* Email: rauraalva14.04@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan Model *Inquiry Learning* berbantuan media Kahoot terhadap hasil belajar matematika materi perkalian bilangan cacah peserta didik kelas III sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experimental dan desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian terdiri atas 42 peserta didik kelas III SDN 01 Wonomulyo Poncokusumo yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, dan Independent Samples t-Test berbantuan IBM SPSS Statistics versi 31. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 74,54, sedangkan kelas kontrol sebesar 66,12. Hasil uji Independent Samples t-Test memperoleh nilai t sebesar 2,140 dengan signifikansi $0,039 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh penerapan Model *Inquiry Learning* berbantuan media Kahoot terhadap hasil belajar matematika materi perkalian bilangan cacah peserta didik kelas III sekolah dasar.

Kata kunci: *Inquiry Learning*; Kahoot; Hasil Belajar Matematika; Perkalian Bilangan Cacah.

Abstract

This study aimed to analyze the effect of implementing the *Inquiry Learning* model assisted by Kahoot on mathematics learning outcomes in whole-number multiplication among third-grade elementary school students. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a Nonequivalent Control Group Design. The participants consisted of 42 third-grade students at SDN 01 Wonomulyo Poncokusumo who were divided into an experimental class and a control class. Data were collected through learning outcome tests in the form of pretests and posttests. Data analysis was conducted using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, Levene's homogeneity test, and an Independent Samples t-Test assisted by IBM SPSS Statistics version 31. The results showed that the experimental class obtained a posttest mean score of 74.54, while the control class obtained 66.12. The Independent Samples t-Test resulted in a t-value of 2.140 with a significance value of $0.039 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, the implementation of the *Inquiry Learning* model assisted by Kahoot had a significant effect on mathematics learning outcomes in whole-number multiplication among third-grade elementary school students.

Keywords: *Inquiry Learning*; Kahoot; Mathematics Learning Outcomes; Whole-Number Multiplication.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi permasalahan dalam pencapaian hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi perkalian bilangan cacah. Pada kelas III sekolah dasar, peserta didik tidak hanya dituntut menguasai fakta perkalian, tetapi juga memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang serta menerapkannya dalam penyelesaian soal

hitungan dan soal cerita sederhana (S. M. Wati & Sumadi, 2025). Kondisi pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru dapat menyebabkan peserta didik kurang terlibat dalam proses menemukan konsep secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses menemukan, memahami, dan menerapkan konsep matematika. Permasalahan

tersebut menjadi dasar perlunya penerapan model pembelajaran yang dapat mendukung proses penemuan konsep sekaligus meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Inquiry Learning*, khususnya *guided inquiry*, telah digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar peserta didik. Ardila & Putra (2026), meneliti model inkuiri terbimbing berbantuan media video *FunMath* pada peserta didik kelas III sekolah dasar dan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika. Ardyansyah et al. (2025), juga menemukan adanya perbedaan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis *blended learning*. Selanjutnya, (E. E. Wati & Purwanti, 2022) menunjukkan adanya pengaruh model *Guided Inquiry Learning* terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik sekolah dasar. Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan *inquiry*, khususnya dalam bentuk *guided inquiry*, dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam membangun pemahaman konsep.

Temuan mengenai penerapan *inquiry* juga diperlihatkan oleh Yuliarti (2025), yang menunjukkan adanya pengaruh model *Inquiry Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Shandra & Movitaria (2022), melaporkan bahwa penerapan model inkuiri terbimbing dapat meningkatkan hasil belajar melalui pelaksanaan pembelajaran secara bertahap. Selain itu Ngase et al. (2025), menunjukkan bahwa penerapan *Guided Inquiry* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar melalui keterlibatan peserta didik dalam proses menemukan pengetahuan. Penelitian Ardyansyah et al. (2025) juga mengkaji implementasi model *Inquiry Learning* dalam meningkatkan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa *inquiry* telah banyak dikaji sebagai pendekatan pembelajaran

yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik.

Di sisi lain, perkembangan teknologi pendidikan mendorong penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika. Azkia et al. (2023), melalui meta-analisis mengenai media pembelajaran digital menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika. Muzayanti et al. (2022), secara khusus mengkaji peranan game edukasi *Kahoot* dalam menunjang pembelajaran matematika. Setiawan & Soeharto (2020), juga mengkaji penggunaan *Kahoot-based learning game* pada pembelajaran matematika sekolah dasar. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media digital dan permainan edukatif dapat menjadi bagian dari pembelajaran matematika yang mendukung keterlibatan peserta didik.

Meskipun penelitian mengenai *Inquiry Learning* dan media digital telah banyak dilakukan, masih terdapat perbedaan pada konteks, materi, jenjang kelas, media, serta variabel hasil yang dikaji. Penelitian terdahulu tentang *inquiry* sebagian berfokus pada pemahaman konsep atau kemampuan kognitif tertentu, sedangkan media yang digunakan dalam beberapa penelitian berupa video pembelajaran dan *blended learning*. Penelitian mengenai *Kahoot* juga lebih banyak mengkaji penggunaannya sebagai media atau permainan pembelajaran secara umum. Dengan demikian, kajian yang secara khusus mengintegrasikan model *inquiry* dengan *Kahoot* pada pembelajaran matematika materi perkalian bilangan cacah kelas III sekolah dasar masih terbatas.

Gap penelitian dalam penelitian ini terletak pada belum spesifiknya kajian mengenai pengaruh penerapan Model *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika materi perkalian bilangan cacah peserta didik kelas III sekolah dasar melalui desain *quasi experimental* dengan kelompok kontrol. Penelitian sebelumnya telah

menunjukkan potensi model *inquiry* dalam meningkatkan hasil belajar maupun pemahaman konsep, serta menunjukkan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran matematika, tetapi integrasi kedua komponen tersebut pada materi perkalian bilangan cacah kelas III belum menjadi fokus penelitian. Celah tersebut menjadi dasar dilakukannya penelitian untuk memperoleh bukti empiris mengenai pengaruh penerapan Model *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi Model *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot* dalam pembelajaran matematika materi perkalian bilangan cacah pada peserta didik kelas III sekolah dasar serta pengujiannya menggunakan desain *quasi experimental* dengan kelompok kontrol. Model *Inquiry Learning* digunakan untuk mengarahkan peserta didik melalui proses penyelidikan terbimbing dalam menemukan konsep perkalian, sedangkan *Kahoot* digunakan sebagai media latihan dan evaluasi untuk memberikan penguatan terhadap konsep yang telah dipelajari. Dengan demikian, *Kahoot* dalam penelitian ini berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran, bukan sebagai media utama dalam penyampaian materi.

Berdasarkan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan Model *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika materi perkalian bilangan cacah peserta didik kelas III sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental*. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* dalam bentuk pretest-posttest dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak. Desain ini digunakan untuk menganalisis pengaruh penerapan Model *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot*

terhadap hasil belajar matematika materi perkalian bilangan cacah. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan Model *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot*, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan Model *Direct Instruction*. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah pembelajaran selesai.

Tabel 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Sampel Penelitian	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas III A (Eksperimen)	O1	X	O2
Kelas III B (Kontrol)	O3	-	O4

Penelitian dilaksanakan pada Mei 2026 di SDN 01 Wonomulyo Poncokusumo, Kabupaten Malang, dengan subjek penelitian seluruh peserta didik kelas III yang berjumlah 42 peserta didik. Kelas III A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 22 peserta didik, sedangkan kelas III B sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 20 peserta didik. Pemilihan kelompok menggunakan kelas yang telah tersedia tanpa randomisasi karena penelitian melibatkan kelas yang sudah terbentuk.

Pada tahap pelaksanaan, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal pada materi perkalian bilangan cacah. Selanjutnya, kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan Model *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot*. Pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan. Media pendukung yang digunakan berupa PowerPoint, keranjang mini, dan sedotan. *Kahoot* digunakan sebagai sarana latihan dan evaluasi interaktif pada tahap penguatan konsep. Kelompok kontrol memperoleh

pembelajaran menggunakan Model *Direct Instruction*. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan.

Data penelitian dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan sebagai sumber data utama untuk mengukur hasil belajar matematika melalui pretest dan posttest. Instrumen tes berbentuk 10 soal uraian (essay) yang disusun berdasarkan indikator hasil belajar materi perkalian bilangan cacah, meliputi kemampuan menentukan hasil perkalian, memahami perkalian sebagai penjumlahan berulang, menyelesaikan soal cerita sederhana, dan menerapkan konsep perkalian dalam pemecahan masalah. Setiap soal memiliki skor maksimal 4 sehingga skor maksimal keseluruhan adalah 40 dan kemudian dikonversi ke skala 0–100.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas empiris dilakukan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan SPSS. Seluruh 10 butir soal dinyatakan valid karena memiliki nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} sebesar 0,423 dan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan *Cronbach's Alpha* dan memperoleh nilai 0,874 untuk 10 butir soal, sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Observasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperoleh gambaran mengenai keterlaksanaan pembelajaran selama penelitian, termasuk pelaksanaan tahapan Model *Inquiry Learning*, keterlibatan peserta didik, dan penggunaan *Kahoot* sebagai media latihan dan evaluasi. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa jumlah dan daftar peserta didik, jadwal penelitian, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas *Levene* dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 31. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sedangkan data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi uji *Levene* lebih besar dari 0,05. Setelah memenuhi kedua prasyarat tersebut, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-Test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui pengaruh penerapan Model *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh melalui pemberian pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen terdiri atas 22 peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan Model *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot*, sedangkan kelas kontrol terdiri atas 20 peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan Model *Direct Instruction*. Hasil statistik deskriptif hasil belajar matematika disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Data	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	22	25,0	60,0	42,27	8,62
Posttest Eksperimen	22	60,0	95,0	74,54	11,06
Pretest Kontrol	20	27,5	65,0	44,75	10,72
Posttest Kontrol	20	45,0	92,5	66,12	14,36

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen meningkat dari 42,27 pada pretest menjadi 74,54 pada posttest. Pada kelas kontrol, rata-rata hasil belajar meningkat dari 44,75 menjadi 66,12. Rata-rata pretest kelas kontrol lebih tinggi

daripada kelas eksperimen, sedangkan setelah pembelajaran rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data diuji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat analisis. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,777	Normal
Posttest Eksperimen	0,158	Normal
Pretest Kontrol	0,091	Normal
Posttest Kontrol	0,289	Normal

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Based on Mean	.900	1	40	.348
Based on Median	.776	1	40	.384
Based on Median and with adjusted df	.776	1	35.304	.384
Based on trimmed mean	.869	1	40	.357

Hasil uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan *Levene* menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,348 > 0,05$ sehingga varians data kedua kelompok dinyatakan homogen.

Setelah memenuhi uji prasyarat, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-Test*. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test			
Variabel	t _{hitung}	df	Sig. (2-tailed)

Hasil Belajar Matematika	2,140	40	0,039	H ₀ ditolak, H _a diterima
--------------------------	-------	----	-------	---

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai *t* sebesar 2,140 dengan nilai signifikansi 0,039. Karena nilai signifikansi $0,039 < 0,05$, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh penerapan Model *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika materi perkalian bilangan cacah peserta didik kelas III sekolah dasar.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penerapan Model *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika materi perkalian bilangan cacah peserta didik kelas III sekolah dasar. Hal tersebut ditunjukkan oleh rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 74,54 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 66,12. Hasil tersebut diperkuat oleh uji *Independent Samples t-Test* yang memperoleh nilai signifikansi $0,039 < 0,05$. Dengan demikian, perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan setelah pembelajaran diberikan.

Perbedaan hasil belajar tersebut berkaitan dengan penerapan Model *Inquiry Learning* yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam proses menemukan konsep. Dalam penelitian ini, pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan. Pada tahap perumusan hipotesis, peserta didik diarahkan untuk memikirkan cara menentukan jumlah benda apabila setiap kelompok memiliki jumlah yang sama. Sebagian besar peserta didik

mengemukakan dugaan bahwa jumlah benda dapat ditentukan melalui penjumlahan berulang, sedangkan sebagian lainnya telah menduga menggunakan operasi perkalian. Dugaan tersebut kemudian diuji melalui kegiatan penyelidikan sehingga peserta didik memperoleh pemahaman bahwa perkalian merupakan bentuk penjumlahan berulang.

Proses tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya menerima informasi mengenai konsep perkalian, tetapi terlibat dalam merumuskan dan membuktikan dugaan melalui kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Ngase et al. (2025), yang menunjukkan bahwa pembelajaran inquiry memberikan pengaruh terhadap hasil belajar karena peserta didik terlibat dalam proses menemukan pengetahuan. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Yusnarti et al. (2025), yang menunjukkan adanya pengaruh Model *Inquiry Learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses penyelidikan dapat mendukung pemahaman terhadap konsep yang dipelajari.

Selain penerapan *Inquiry Learning*, penggunaan media konkret berupa keranjang mini dan sedotan membantu peserta didik dalam memahami konsep perkalian melalui pengalaman yang dapat diamati secara langsung. Peserta didik melakukan kegiatan pengamatan, diskusi, penyelidikan, dan penarikan kesimpulan selama pembelajaran. Kegiatan tersebut sesuai dengan karakteristik pembelajaran *inquiry* yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses menemukan konsep. Penelitian Loria et al. (2025), juga menjelaskan bahwa *Inquiry Learning* menempatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan bertanya, menyelidiki, dan menemukan konsep melalui proses berpikir ilmiah.

Media *Kahoot* dalam penelitian ini digunakan sebagai media pendukung pada kegiatan latihan dan evaluasi. Selama kegiatan kuis, peserta didik menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Tampilan skor dan peringkat secara langsung membuat peserta didik lebih fokus dalam mengerjakan soal dan mengetahui hasil jawaban yang diberikan. Penggunaan *Kahoot* tersebut sejalan dengan Febriani et al. (2025), yang menjelaskan bahwa *Kahoot* dapat memberikan umpan balik secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini juga sejalan dengan Azkia et al. (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika.

Keterpaduan Model *Inquiry Learning* dengan media *Kahoot* menjadi bagian yang membedakan pelaksanaan penelitian ini. *Inquiry Learning* digunakan sebagai model pembelajaran utama yang mengarahkan peserta didik melalui proses penyelidikan dan penemuan konsep, sedangkan *Kahoot* digunakan sebagai media pendukung untuk latihan dan evaluasi. Dengan demikian, *Kahoot* tidak menggantikan tahapan *Inquiry Learning*, tetapi mendukung proses pembelajaran melalui kegiatan evaluasi yang interaktif. Skripsi juga menunjukkan bahwa penelitian yang secara khusus mengintegrasikan Model *Inquiry Learning* dengan media *Kahoot* pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas III sekolah dasar masih terbatas.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar. Rata-rata kelas eksperimen meningkat sebesar 32,27 poin, yaitu dari 42,27 menjadi 74,54. Sementara itu, kelas kontrol meningkat sebesar 21,37 poin, yaitu dari 44,75 menjadi 66,12. Meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan, peningkatan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi. Hal ini sesuai

dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi $0,039 < 0,05$ sehingga terdapat pengaruh penerapan Model *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika dalam konteks penelitian ini.

Temuan penelitian ini memperkuat penelitian terdahulu mengenai penerapan *Inquiry Learning* dan penggunaan media pembelajaran digital. Penelitian Susmariyani et al. (2022), menunjukkan pengaruh pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar, sedangkan Azkia et al. (2023) menunjukkan pengaruh positif media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika. Yusnarti et al. (2025), juga menunjukkan pengaruh model inquiry terhadap hasil belajar peserta didik. Sementara itu, Mattawang & Syarif (2023), menjelaskan penggunaan Kahoot sebagai media yang memberikan pengalaman kuis dan umpan balik secara langsung. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan dukungan empiris terhadap penerapan model pembelajaran inquiry yang dipadukan dengan media digital interaktif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar.

Implikasi hasil penelitian terhadap bidang pendidikan matematika adalah bahwa Model *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran materi perkalian bilangan cacah di kelas III sekolah dasar. Penerapan *Inquiry Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan konsep melalui proses penyelidikan, sedangkan *Kahoot* mendukung kegiatan latihan dan evaluasi secara interaktif. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa perpaduan model *inquiry* dengan media pendukung yang sesuai dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika untuk mendukung hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan Model *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika materi perkalian bilangan cacah peserta didik kelas III sekolah dasar. Hal tersebut ditunjukkan oleh rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 74,54, sedangkan kelas kontrol sebesar 66,12. Hasil *Independent Samples t-Test* memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,039 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penerapan Model *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik pada materi perkalian bilangan cacah dalam konteks penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas PGRI Kanjuruhan Malang yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penelitian dan penyusunan artikel. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala SDN 01 Wonomulyo Poncokusumo yang telah memberikan izin penelitian serta kepada guru kelas III yang telah membantu proses pengumpulan data dan pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardila, L. R., & Putra, L. V. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Video FunMath terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas III. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11, 96–108.
- Ardyansyah, D., Zakiyyah, Z., & Taufik, L. M. (2025). Implementation of Inquiry Learning Models in Improving Student Collaboration and Learning Results. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(4), 2410–2419.
<https://doi.org/10.55681/jige.v6i4.4542>

- Azkia, N. F., Muin, A., & Dimyati, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika : Meta Analisis. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inofatif*, 6(5), 1873–1886. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18629>
- Febriani, L., Pairin, U., & Indarti, T. (2025). Inovasi Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pengembangan Aplikasi Kahoot! *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 13, 54–65.
- Loria, Junika, C., Natalia, N., Yuliana, A., Wahyuti, S., & Kalip. (2025). Pembelajaran Inkuiri : Konsep , Prinsip , dan Penerapannya. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 4315–4321.
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Muzayanti, A., Maemonah, & Puspitasari, P. (2022). Efektivitas Aplikasi Game Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(February), 161–173.
- Ngase, S., Hasan, N., Harnipa, & Taqwin, M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Guided Inquiry Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Dan Sains Fisika*, 4(1), 1–6.
- Setiawan, A., & Soeharto, S. (2020). Kahoot-Based Learning Game To Improve Mathematics Learning Motivation Of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 39–48. <https://doi.org/10.24042/Ajpm.V11i1.58>
- Shandra, Y., & Movitaria, M. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 692–699.
- Susmariyani, N. K., Widana, I. W., & Adi, I. N. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9, 230–240.
- Wati, E. E., & Purwanti, K. L. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Penggunaan Media Tutup Botol Pada Siswa Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah. *Journal Of Integrated Elementary Education*, 2(1), 29–42.
- Wati, S. M., & Sumadi, C. D. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Drill And Practice Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Pada Kelas V Uptd Sdn Kamal 2 Bangkalan Practice Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Pada Kelas V Uptd Sdn Kamal 2 Bangkalan. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(1), 1–22.
- Yuliarti. (2025). Pengembangan dan Efektivitas Model Pembelajaran Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Mahasiswa Yuliarti 1 *. *AEJ (Advances in Education Journal)*, 2023.
- Yusnarti, M., Yulianti, E., & Wulandari, I. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategi Pendidikan Dasar*, 2, 1–5.