PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *INQUIRY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SDN 11 KECAMATAN DANAU KERINCI

Nurhafidah[1], Rona Rossa[2], Maifit Hendriani[3]

[1,2,3]*Universitas Adzkia*
E-mail : fidah041923@gmail.com[1], rona.r@adzkia.ac.id[2], hendriani.m@adzkia.ac.id[3]

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik di kelas IV pada mata pelajaran matematika SDN 11 Kecamatan Danau Kerinci, hal ini disebabkan belum adanya media pembelajaran yang bervariasi seperti penggunaanteknologi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan dalam belajar, selain itu di dalam proses pembelajaran peserta didik belum terlibat aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh saat menggunakan Model Kooperatif Tipe *Inquiry Learning* Berbantuan Media *Kahoot* terhadap motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 11 Kecamatan Danau Kerinci. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitaif dengan pendekatan eksperimen. Desainpenelitian yang digunakan *Quasi Eksperimental Design* dengan rancangan penelitian *The Nonequipalent Posttest-Only Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 11 Kecamatan Danau Kerinci yang berjumlah 29 orang peserta didik, dengan sampel kelas IVa sebagai kelas eksperimen berjumlah 15 orang peserta didik dan kelas IVb sebagai kelas kontrol berjumlah 14 orang peserta didik dengan jenis pengambilan sampel adalah sampel jenuh. Pengambilandata dalam penelitian ini menggunakan tes akhir berupa angket motivasi belajar sebanyak 16 butir pernyataan. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan statistik deskriptif menghasilkan menghasilkan rata-rata nilai kelas kesperimen 85,33 dan rata-rata nilai kelas kontrol 60,14 Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan uji-t mendapatkan hasil bahwa $t_{hitung} = 8{,}042 > t_{tabel}$ 1,703 dengan taraf signifikan 5% maka H1 diterima dan H0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Model Kooperatif Tipe *Inquiry Learning* Berbantuan Media *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Dekolah Dasar Pada Mata Pelajaran matematika KelasIV SDN 11 Kecamatan Danau Kerinci.

Kata Kunci : *Model Kooperatif Tipe Inquiry Learning, Media Kahoot, Motivasi Belajar, Pembelajaran Matematika*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan memiliki hubungan yang erat dengan belajar. Secara keseluruhan dalam proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling utama. Pada hakikatnya Menurut Susanto (dalam Solihati et al., 2018) belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja oleh seseorang dalam kondisi sadar dengan tujuan untuk mencapai suatu pemahaman atau pengetahuan baru yang pada akhirnya seseorang tersebut mengalami perubahan perilaku yang baik dalam dirinya baik dalam berpikir, merasa serta bertindak. Berhasil tidaknya tujuan pendidikan di sekolah tersebut tergantung bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didiknya. Karena pada umumnya saat seorang pendidik mengajar di dalam kelas sebagian besar waktunya dihabiskan untuk menyampaikan materi tanpa memperhatikan bagaimana keadaan dan kondisi memori peserta didik.

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara. Sesuai dengan UUD Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencetak generasi bangsa yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, cerdas, kreatif. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka diperlukan seperangkat kurikulum yang menunjang, untuk diberikan kepada peserta didik dalam tingkatan satuan pendidikannya.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana untuk menyiapkan peserta didik menjadi pribadi yang lebih baik di masa yang akan datang. Tanpa adanya pendidikan, akan sulit untuk menjadi pribadi yang bermanfaat untuk diri sendiri maupun orang lain. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Tujuan dari pendidikan yaitu untuk mengajarkan dan membiasakan manusia agar memiliki potensi, bakat, minat serta kemampuan dan menjadikan manusia lebih baik, lebih maju, dan lebih sempurna.

Efektivitas proses belajar mengajar (pembelajaran) sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan, dengan kata lain bahwa harus ada kesesuaian di antara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran (Muhammad et al., 2020:56). Media pembelajaran dideskripsikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi atau pesan sehingga membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Hasan et al., 2021:3). Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat meningkatkan interaksi dan proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar. Penggunaaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar harus dapat merangsang perhatian peserta didik dan dapat membuat peserta didik termotivasi dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Afrilia et al., 2022:711).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di sekolah dasar untuk membekali peserta didik dalam menghadapi tantangan zaman, terutama di era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi. Salah satu materi dasar yang dipelajari dalam Matematika adalah **piktogram dan diagram batang**, yang menjadi fondasi awal dalam memahami konsep **pengolahan dan penyajian data**. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Matematika, khususnya pada materi piktogram dan diagram batang, sering kali masih berfokus pada hafalan langkah-langkah atau contoh soal tanpa melibatkan pemahaman yang mendalam terhadap makna data dan cara penyajiannya. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru serta terbatasnya

penggunaan media atau sumber belajar yang menarik membuat siswa cepat merasa bosan. Akibatnya, minat dan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah, yang berdampak pada capaian hasil belajar yang belum optimal (Khoerunisa dan Amiruddin, 2020). Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran Matematika agar siswa lebih aktif, tertarik, dan terlibat secara langsung dalam memahami konsep **piktogram dan diagram batang** secara menyenangkan dan bermakna.Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 28 Januari 2025 kepada peserta didik kelas IV SD 11 Kecamatan Danau Kerinci (lampiran 3 hal 86), peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Hal ini menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu penyebabnya adalah ketidak pahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar yang diajarkan. Ketika siswa tidak memahami materi yang disampaikan, mereka cenderung merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga menimbulkan rasa tidak semangat dan mudah merasa bosan. Kondisi ini terlihat dari perilaku siswa di kelas, seperti bermalas-malasan, tidak memperhatikan guru, membuat keributan, asik dengan dunianya sendiri, berbicara dengan teman, bahkan ada yang berjalan-jalan saat proses pembelajaran berlangsungTerlihat bahwa masih dijumpai adanya permasalahan yang berkaitan dengan keaktifan belajar dan beberapa gejala saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah dilakukan wanwancara dengan guru SKI, selama proses pembelajaran peserta didik banyak yang tidur, berbicara ketika pendidik menerangkan, tidak bisa menjawab ketika diberi pertanyaan, dan ketika diberi tugas peserta didik banyak yang hanya melihat tugas dari temannya karena tidak memperhatikan ketika pendidik menerangkan. Salah satu faktornya adalah kurangnya percaya diri sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik kurang lebih memilih diam dari pada menyampaikan pendapatnya di depan kelas. Kurang nyaman dengan lingkungan sekitar dan kurangnya antusias peserta didik dalam proses pembelajaran dan diskusi kelompok.

Model pembelajaran yang inovatif dan menarik perlu diperkenalkan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Inquiry Learning*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Inquiry Learning* merupakan model yang melibatkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini mengutamakan kerjasama antar siswa, di mana mereka tidak hanya belajar sendiri-sendiri tetapi saling membantu dan berbagi informasi. Hal ini dapat meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan sosial siswa, yang sekaligus berkontribusi pada peningkatan motivasi mereka dalam belajar.

Kooperatif tipe *Inquiry Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan siswa untuk menggali pengetahuan melalui pertanyaan, pengamatan, dan eksperimen. Dalam model ini, siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan menemukan jawaban dari pertanyaan yang diajukan oleh guru atau masalah yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta menemukan solusi secara mandiri.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Inquiry Learning* Berbantuan Media *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 11 Kecamatan Danau Kerinci".**

METODE

Penelitian *Quasi Eksperimen* menjadi pilihan penulis sebagai metode yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan membandingkan atara variabel. Oleh karena itu, penelitian yang bertujuan untuk mengeksplorasi korelasi antar variabel dan menjelaskan alasan di balik korelasi tersebut dapat menggunakan *quasi eksperimen*. Penelitian ini dilakukan di SDN 11 Kecataman Danau Kerinci. Sedangkan dalam mengumpulkan data penulis menggunakan observasi dan angket. Ketika menguji validitas dan reliabilitas penulis menggunakan bantuan sofware SPSS.

Terdapat dua variable dalam penelitian ini, yaitu model pembelajaran *cooperative learning tipe inquiry learning* berbantuan media *kahoot* sebagai variabel bebas dan motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat. Instrument yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah angket. Angket adalah pertanyaan tertulis yang diberikan kepada partisipan penelitian untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan peneliti. (Lisarani, 2022, p. h. 140).

Tabel 1. Katagori Skala Likert

Alternatif Jawaban	Bobot	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Sumber: Sugiyono (2018:153)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SDN 11 Kecamatan Danau Kerinci. Penelitian ini mengambil pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experiment), di mana subjek dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan khusus dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Dalam hal ini, kelompok eksperimen mendapatkan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot*, sedangkan kelompok kontrol hanya mengikuti pembelajaran biasa tanpa penggunaan model dan media tersebut. Fokus utama dalam penelitian ini adalah untuk melihat apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang mendapatkan perlakuan dan yang tidak, serta seberapa besar pengaruh dari penerapan model dan media tersebut.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Inquiry Learning* merupakan pendekatan yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pencarian dan penemuan informasi atau konsep. Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan stimulus awal, sedangkan peserta didik didorong untuk secara aktif menggali, meneliti, dan mendiskusikan materi pelajaran secara mandiri atau dalam kelompok. Proses pembelajaran berlangsung melalui beberapa tahap, mulai dari orientasi masalah, merumuskan pertanyaan,

mengumpulkan data, menginterpretasikan informasi, hingga menarik kesimpulan. Model ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran matematika, karena dapat membantu siswa memahami konsep secara mendalam melalui keterlibatan langsung dan kerja sama kelompok. Dalam konteks ini, media *Kahoot* digunakan sebagai alat bantu untuk menguatkan proses pembelajaran, khususnya dalam aspek evaluasi formatif dan interaktivitas. Kahoot merupakan platform digital berbasis kuis interaktif yang memungkinkan siswa menjawab pertanyaan dengan cepat dan menyenangkan melalui perangkat digital seperti HP atau laptop, yang menjadikan suasana kelas lebih hidup dan kompetitif secara sehat.

Penerapan model pembelajaran *Inquiry Learning* berbantuan *Kahoot* terbukti memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh melalui angket motivasi belajar yang dibagikan setelah proses pembelajaran berlangsung, ditemukan bahwa rata-rata skor motivasi belajar pada kelas eksperimen mencapai 85,33, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh skor rata-rata 60,14. Perbedaan ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan *Inquiry Learning* dan *Kahoo*t memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi. Hal ini dapat terjadi karena siswa merasa lebih terlibat dalam proses belajar, merasa memiliki kontrol terhadap apa yang mereka pelajari, dan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Siswa juga merasa lebih dihargai dan termotivasi karena adanya interaksi yang aktif, adanya kesempatan untuk bekerja sama dalam kelompok, serta tantangan kuis yang menyenangkan melalui media *Kahoot*.

Lebih lanjut, pengujian hipotesis menggunakan uji t (independen) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji menunjukkan nilai thitung sebesar 8,042 yang jauh melebihi ttabel sebesar 1,703. Karena thitung > ttabel, maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik oleh sebagian besar siswa sekolah dasar.

Selain dari hasil data kuantitatif, penelitian ini juga mendapatkan dukungan dari teori dan hasil penelitian terdahulu. Sejumlah literatur menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis *inquiry* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, menumbuhkan semangat belajar mandiri, serta membangun keterampilan berpikir kritis dan logis. Ismawati dan Mustika (2021) menyatakan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Inquiry Learning* sangat bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran. Dengan melibatkan siswa dalam kegiatan investigatif, mereka tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga mengalami proses membangun pengetahuan itu sendiri. Ketika digabungkan dengan media interaktif seperti *Kahoot*, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung mudah bosan dan menyukai kegiatan yang bersifat permainan atau kompetisi ringan. *Kahoot* menyediakan tantangan-tantangan dalam bentuk kuis interaktif yang dapat meningkatkan fokus, konsentrasi, serta memberikan umpan balik langsung atas jawaban yang diberikan siswa.

Penelitian ini juga sejalan dengan hasil studi oleh Rohmah (2023) yang meneliti pengaruh penggunaan Kahoot dalam pembelajaran matematika. Dalam penelitiannya, Rohmah menemukan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa, membuat siswa lebih

termotivasi, dan secara tidak langsung juga berdampak pada hasil belajar. Sementara itu, penelitian Lestari (2022) menunjukkan bahwa model inquiry learning terbimbing dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran matematika. Temuan dari kedua penelitian ini menunjukkan bahwa baik model pembelajaran *inquiry* maupun media *Kahoot* secara individual mampu meningkatkan motivasi belajar, dan dalam konteks penelitian ini, kombinasi keduanya ternyata memberikan hasil yang lebih optimal.

Dengan memperhatikan berbagai temuan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Inquiry Learning* yang dipadukan dengan media *Kahoo*t dapat menjadi alternatif yang sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Model ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga dapat membentuk karakter siswa yang aktif, mandiri, dan kolaboratif. Siswa tidak lagi belajar secara pasif, melainkan terlibat langsung dalam proses pencarian dan pemecahan masalah. Selain itu, penggunaan media teknologi seperti Kahoot memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya, yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan generasi digital saat ini.

Peningkatan motivasi belajar sangat penting dalam dunia pendidikan, terutama pada tingkat dasar, karena motivasi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan, dan lebih terbuka terhadap pengalaman-pengalaman belajar baru. Motivasi juga berperan penting dalam membangun sikap positif terhadap mata pelajaran, termasuk matematika, yang sering kali dianggap sulit. Oleh karena itu, guru sebagai ujung tombak dalam proses pembelajaran hendaknya mampu memilih strategi dan media pembelajaran yang tepat agar dapat menumbuhkan dan mempertahankan motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini telah berhasil membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoo*t memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hasil ini memberikan kontribusi penting bagi dunia pendidikan dasar, khususnya dalam pengembangan model dan media pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Diharapkan ke depannya, pendekatan ini dapat diterapkan secara luas oleh para pendidik di berbagai sekolah dasar, tidak hanya dalam pembelajaran matematika, tetapi juga dalam mata pelajaran lain yang memerlukan keterlibatan aktif dan pemahaman konsep secara mendalam. Pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna merupakan kunci dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki semangat belajar sepanjang hayat

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai **pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap motivasi belajar peserta didik** pada mata pelajaran Matematika kelas IV di SDN 11 Kecamatan Danau Kerinci, maka dapat disimpulkan bahwa **model pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik**. Temuan ini diperoleh melalui perbandingan hasil angket motivasi belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Inquiry learning* dengan media *Kahoot* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa media tersebut.

Rata-rata skor motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen adalah sebesar **85,33**, sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar **60,14**. Perbedaan ini menunjukkan bahwa

pembelajaran dengan **model pembelajaran kooperatif tipe *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot*** mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan menantang bagi peserta didik. Hasil ini diperkuat dengan **hasil uji hipotesis** menggunakan uji-t, yang menunjukkan bahwa nilai **thitung sebesar 8,042** lebih besar dari nilai **ttabel sebesar 1,703**, sehingga hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Inquiry Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap motivasi belajar peserta didik.

Penerapan model pembelajaran kooperatif *Inquiry Learning* memberikan ruang bagi peserta didik untuk **berpikir kritis, mandiri, aktif, dan bekerja sama dalam kelompok**. Proses belajar menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pencarian informasi dan pemecahan masalah. Sementara itu, penggunaan media *Kahoot* sebagai alat bantu pembelajaran berbasis kuis digital menambah keseruan dan semangat belajar siswa. *Kahoot* memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena siswa dapat merespons pertanyaan secara real-time dengan antarmuka yang menarik dan interaktif.

Selain memberikan hasil yang signifikan secara kuantitatif, temuan dalam penelitian ini juga konsisten dengan **teori-teori pendidikan dan hasil penelitian terdahulu**. Teori motivasi belajar, seperti yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan, menyebutkan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa merasa terlibat, termotivasi, dan memiliki kontrol terhadap proses belajarnya. Inquiry learning memenuhi unsur tersebut karena memberikan kebebasan berpikir dan rasa tanggung jawab terhadap hasil belajar. Media *Kahoot* sebagai alat bantu belajar berbasis teknologi juga relevan dengan karakteristik siswa generasi saat ini yang tumbuh di lingkungan digital dan visual.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh **Rohmah (2023)** dan **Lestari (2022)**. Rohmah menemukan bahwa penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran Matematika mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa. Sementara itu, Lestari membuktikan bahwa model pembelajaran inquiry learning dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kombinasi model inquiry learning dan media *Kahoot* dalam penelitian ini merupakan strategi pembelajaran yang **efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital**.

DAFTAR PUSTAKA

Adelia, B. D., & Deta, U. A. (2022). Analisis perspektif peserta didik, guru dan calon guru fisika tentang Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika, 11*(1), 1–10.

Arianti, A. (2018). Pengembangan variasi mengajar dalam meningkatkan motivasi belajar. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 7*(1), 696–714.

Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan, 12*(2), 117–134.

Arifin, Z. (2020). Metodologi penelitian pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah, 1*(1).

Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Busiri, A. (2020). Pemanfaatan media Kahoot dalam pembelajaran keterampilan mendengarkan bahasa Arab di IAI Sunan Kalijogo Malang. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 2*(2), 225–240. https://doi.org/10.51339/muhad.v2i2.209

Cecep, K., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran.* Jakarta: Kencana.

Edu, A. L., Saiman, M., & Nasar, I. (2021). Guru dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar, 2*(2), 26–30.

Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis education game terhadap peningkatan motivasi belajar matematika. *Community Development Journal, 4*(2), 1646–1652.

Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game Kahoot berbasis hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional, 1*(1), 78–85. https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631

Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan instrumen penilaian berbasis Higher Order Thinking Skills berbantuan aplikasi "Kahoot!" pada kompetensi dasar menerapkan penanganan surat masuk dan surat keluar jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8*(1), 108–121. https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p108-121

Khoerunisa, R., & Amiruddin, A. (2020). *Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.* Bandung: Pustaka Edukasi.

Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan instrumen penilaian untuk mengukur motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 3*(2), 249–257.

Musfiqon. (2012). *Pengembangan media belajar dan sumber belajar.* Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.

Nurdiansyah, S., Sundayana, R., & Sritresna, T. (2021). Kemampuan berpikir kritis matematis serta habits of mind menggunakan model inquiry learning dan model creative problem solving. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika.* https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.861

Octavia, R., Febrianisya, M., & Kurniasari, D. (2022). Motivasi belajar pada pembelajaran pecahan campuran siswa kelas tinggi di masa pandemi COVID-19. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 3*(2), 147–156. https://doi.org/10.30997/ejpm.v3i2.6296

Pratiwi, D. E., & Mawardi, M. (2020). Penerapan model pembelajaran inquiry dan discovery learning ditinjau dari keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal BasicEdu, 4*(2), 288–294. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.345

Rahman, A. (2021). *Motivasi belajar sebagai penentu prestasi akademik siswa.* Bandung: CV Cendekia Press.

Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal BasicEdu, 7*(5), 2873–2879. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766

Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran.* Medan: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Rukmini, R. D., Sari, D. P., Nasution, A. R., & Curup, I. (2024). Model pembelajaran PAI berbasis neurosains: Inquiry learning program studi pendidikan agama Islam Institut Agama Islam Negeri. *Jurnal …*, 2, 35–43.

Rumbewas, S. S., Laka, B. M., & Meokbun, N. (2018). Peran orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Saribi. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains, 2*(2), 201–212.

Rusniyanti, R., Suryani, N., & Hidayat, T. (2021). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 6*(2), 45–53.

Setiawan, T. A., & Airlanda, G. S. (2023). Efektivitas model pembelajaran problem based learning dan inquiry learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Educatio, 9*(4), 2043–2051. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5751

Sinaga, I. T. D., Netto, W. S. R., Rahan, & AB. A. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management, 3*(1), 55–61. https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (edisi revisi). Bandung: Alfabeta.

Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Zoom Meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal BasicEdu, 5*(4), 1940–1945.

Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). Upaya meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama.*

Syelfia, Dewimarni, Mishbah Ulhusna, & Laila Marhayati. (2022). Penerapan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 38 Padang. *Jurnal ….*

Tampubolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh pembelajaran daring dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal BasicEdu, 5*(5), 3125–3133.

Trianto. (2010). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).* Jakarta: Bumi Aksara.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.

Wayan, N. A., & Rini Purwati, N. K. (2020). Edukasi matematika dan sains: Strategi pembelajaran matematika berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar. *Jurnal Emasains, IX*(1), 1–8.

Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8*(2), 2100–2112.

Yanda, K. O., Jumroh, J., & Octaria, D. (2019). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan pemahaman konsep ditinjau dari motivasi belajar siswa. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika, 2*(1), 58–67. https://doi.org/10.31851/indiktika.v2i1.3428