

ABSTRAK

Putri Intan Permata, 2019 **Pengaruh *Blended Learning* Ngagunakeun Aplikasi *Whatsapp* dina Ningkatkeun Kamampuhan Pikiran nu Motekar Jang Siswa dina Pokok Materi Jaringan Sasatoan.** Diaping ku Dr. H. Uus Toharudin, M.Pd., jeung Dra. Hj. Lilis Suhaerah, M.Kes.

Panalungtikan ieu miboga tujuan pikeun mikanyaho naha *Blended Learning* ngagunakeun aplikasi *Whatsapp* teh boga pangaruh dina ningkatkeun kamampuhan pikiran siswa nu motekar dina konsep Jaringan Sasatoan. Palaku dina panalungtikan ieu nyaeta kelas XI MIPA di SMA Pasundan 1 anu dijadikeun conto nyaeta siswa nu lobana 29 urang nu ngagunakeun tehnik *Purposive Sampling*. Cara panalungtikan anu digunakeun nyaeta *Pre-Experimental* nu model panalungtikan nana *One Group Pretest-Posttest Design*. Data hasil panalungtikan dihasilkeun tina cara *pretest* jeung *posttest*, LKPD, sarta angket. Soal nu digunakeun pikeun nguji kamampuhan pikiran siswa nu motekar mangrupa soal uraian (*essay*) lobana 5 soal. Tina hasil panalungtikan ieu, nilai rata-rata *pretest* 56.55 jeung nilai rata-rata *posttest* 85.86 kalayan nilai N-Gain pang punjulna 1.00 jeung nilai N-Gain pang handapna 0.43. ha lieu nunjukkeun yen kamampuhan pikiran siswa nu motekar ngalaman kanaekan ditinggali tina hasil nilai rata-rata *pretest*, *posttest*, LKPD jeung angket. Kusabab kitu bisa disimpulkeun yen kamampuhan pikiran motekar jang siswa bisa ningkat ngaliwatan pola diajar *Blended Learning* ngagunakeun aplikasi *Whatsapp* dina konsep Jaringan Sasatoan

Kecap Konci: Kamampuhan pikiran nu motekar, *Blended Learning*, aplikasi *Whatsapp*, Jaringan Sasatoan