

RINGKESAN

Senlytiana Karlina, 2019 .*Gunaan Aplikasi Smartphone dibantuan Kahoot Game pikeun Ngaronjatkeun Hasil Pembelajaran Biologi dina Konsep Jaringan Hewan di Sakola Luhur Pasundan Banjaran*. Penasehat hiji : Prof. Dr. H. Toto Sutarto GaniUtari, M.Pd. sareng Penasehat dua: Dr.Hj.MiaNurkanti, M.Kes.

Panalungtikan ieu ditujukeun pikeun nangtukeun naha média game kahoot tiasa ningkatkeun hasil pamelajar siswa kana konsép jaringan. Subjek dina panalungtikan ieu nyaeta kelas XI MIPA 5 di SMP Banjaran Pasundan taun ajaran 2019/2020 anu dianggo conto nyaeta murid saloba 31 urang kalayan ngagunakeun téhnik“purposive sampling”. Metode panalungtikan anu digunakeun nyaéta desain panalungtikan pre-éxpérimén sareng desain ulikan “one grup pretés-postés design”. Parameter anu diukur mangrupikeun tes prestasi siswa. Alat panalungtikan anu digunakeun pikeun nguji hasil diajar siswa dina wangun 20 soal pilihan ganda. Hasil panalungtikan diperoleh rata-rata skor pretest dina 60.00 sareng rata-rata postingan 80.00 kalayan nilai N-Gain anu paling luhur 0.71 sareng nilai N-Gain anu sedeng 0.38 sareng panghandapna N-Gain anu panghandapna 0.29 , ieu nunjukeun kaahlian pamikiran kreatif siswa parantos ningkat saatos diajar ngagunakeun média pembelajaran kahoot. Sahingga tiasa disimpulkeun yén hasil diajar siswa tiasa ditingkatkeun ngalangkungan pangajaran kahoot.

Kecap Galeuh : Hasil Pembelajaran Siswa, Media Game Kahoot