

PANGARUH NGAGUNAKEUN MULTIMEDIA INTERAKTIF KAHOOT PIKEUN HASIL DIAJAR MURID SAKOLA DASAR

(Panaliti Kuasi Eksperimen Kelas V SD Negeri Giriharja 01 Taun Ajaran
2019/2020)

Ku
Tangguh Putra Perkasa
155060148

ABSTRAK

Panaliti ieu tujuanana pikeun: 1) Nyaho kumaha pangaruh tina multimedia interaktif Kahoot dina hasil diajar murid di kelas V SD Negeri Giriharja 01. 2) Pikeun mendakan kumaha pangaruh signifikan kana ngagunakeun multimedia interaktif Kahoot dina hasil diajar murid dina kelas V SD Negeri Giriharja 01. Panaliti ieu dilaksanakeun kusabab hasil diajar anu kurang maksimal sareng pamilihan média pangajaran anu kirang saluyu sareng karakteristik murid anu wawuh sareng dunya digital. Media pangajaran mangrupikeun salah sahiji faktor anu nyokong hasil diajar siswa. Panaliti ieu dilaksanakeun di kelas V SD Negeri Giriharja 01, Kacamatan Margaasih, Kabupaten Bandung. Sempel anu dilibatkeun dina ieu pangajaran nyaéta 40 murid sareng teknik sampling anu digunakeun dina ieu panaliti nyaéta ngagunakeun téknik "*Non Probability Sampling Purposive Sampling*" anu netepkeun résonén salaku conto dumasar kana tujuan husus atanapi kriteria tinangtu, henteu dumasar kana acak sareng stratum. Méthode panaliti anu digunakeun nyaéta panilitian *Quasi Eksperiment* kalayan bentukna *Nonequivalent control group design*. Teknik pangumpulan data anu digunakeun nyaéta tes, nu diolah ku téhnik pamrosésan, data uji normalitas, tes linearitas, analisa régrési liniér basajan, sareng koefisien determinasi. Hasilna nunjukkeun yén aya pangaruh pikeun ngagunakeun multimedia multimedia Kahoot pikeun hasil pangajaran murid. Ieu tiasa katingal tina hasil pamrosésan data yén hasil analisis régrési liniér basajan aya nilai anu signifikan tina $0,030 < 0,05$ hartosna aya pangaruh tina ngagunakeun kahoot multimedia interaktif dina hasil pembelajaran murid. Pikeun nyaho sabaraha pangaruh kana variabel X (Interactive Multimedia Kahoot) dina variabel Y (Hasil diajar murid), teras koefisien determinasi dianggo kalayan itungan hasilna 23,7%. Sangkan tiasa disimpulkeun panggunaan multimedia interaktif Kahoot tiasa ningkatkeun hasil diajar murid kalayan gedena pangaruh Kahoot interaktif multimedia dina hasil diajar siswa ku 23,7%.

Kecap Panganteb: Multimedia interaktif Kahoot, Hasil diajar siswa.