

RINGKESAN
PANGARUH SISWA MÉDIA PEMBELAJARAN DASAR GAME
PENDIDIKAN KAHOOT DINA KAGIATAN DIAJAR Kelas XII IPS di SMA
PASUNDAN 2 BANDUNG (Survey ngeunaan Ékonomi Kelas XII-IPS Judul di
SMA Pasundan 2 Bandung Taun Akademis 2019/2020)

Nur Fathriyah Putri Sholihah
165020008

Panilitian ieu dimotivasi ku diajar anu teu optimal dina Ékonomi dina ningkatkeun kagiatan diajar murid. Panilitian ieu ditujukeun pikeun nangtoskeun: (i) Pangaruh média diajar dumasar kana kaulinan pendidikan kahoot ku siswa kelas XII - IPS SMA Pasundan 2 Bandung, (ii) diajar aktif kelas XII - IPS SMA Pasundan 2 Bandung, (iii) Pangaruh siswa dina média Diajar dumasar kana kahoot kaulinan atikan kana diajar aktif kelas XII - IPS SMA Pasundan 2 Bandung. Métode panilitian anu digunakeun nyaéta survey anu ngagunakeun pendekatan kuantitatif anu ngalibetkeun 99 siswa salaku sampel anu diwangun ku 4 kelas, nyaéta siswa kelas XII - IPS di SMA Pasundan 2 Bandung taun Ajaran 2019-2020. Hasilna nunjukkeun rekapitulasi rata-rata skor réspodén réspodén ngeunaan (i) pangaruh média diajar dumasar kana kahoot game pendidikan 4,02 (44,31%) dina katégori "saé pisan". (ii) Aktipitas kelas XII - Siswa Studi Sosial SMA Pasundan 2 Bandung jumlahna aya 4,09 (45,07%) dina katégori "saé pisan". Dumasar kana analisis data anu parantos dilaksanakeun ngalangkungan koefisien determinasi, hasil tina kajian nunjukkeun yén pangaruh média diajar dumasar kana kahoot pendidikan sareng pangaruhna 11,6% kana aktipitas diajar siswa.

Kosa Kecap: Media Pangajaran Dumasar kana *Kahoot Game*, Aktivitas Pembelajaran