

RINGKESAN

Pamakéan Aplikasi Kahoot salaku Alat Peunteun Hasil Pembelajaran Siswa SMA Kelas X dina Bahan Virus. Diawasa ku Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd. sareng Mimi Halimah, S.Pd., M.Si.

Dina mangsa pandemi ieu, sadaya kagiatan diajar kedah dilaksanakeun sacara *online* tanpa diajar langsung di kelas. Diajar ngagunakeun téknologi diperyogikeun pikeun mempermudah prosés diajar. Salah sahijina nyaéta panggunaan aplikasi *Kahoot* salaku alat pikeun meunteun hasil diajar siswa kelas X Biologi di MA Atsauri Sindangkerta dina matéri virus ieu, anu tujuanna pikeun nangtoskeun naha panggunaan aplikasi *Kahoot* tiasa ningkatkeun hasil diajar murid dina matéri virus. Subjek penelitian ieu nya éta 12 urang siswa nganggeé metodeu *Desain Pra-Experimental* sareng *desain One Group Pretest-Posttest Design* kanggo ngukur parameter, nyaéta tés hasil pembelajaran siswa. Dina pangajaran ieu, instrumén anu digunakeun pikeun nguji hasil diajar siswa dina nyaéta 10 soal pilihan ganda. Hasilna nunjukkeun yén rata-rata skor pretest nyaéta 43,00 jeung rata-rata posttest nyaéta 78,00, anu hartosna aya kanaékan hasil diajar 35,00 (81,39%). Kalayan nilai N-Gain pangalitna nyaéta 0,40 sareng nilai N-Gain pangageungna nyaéta 1,00. Hasil ieu nunjukkeun yén hasil diajar murid parantos ningkat saatos nganggo aplikasi *Kahoot*. Janten tiasa disimpulkeun yén panggunaan aplikasi *Kahoot* tiasa ningkatkeun hasil diajar siswa kelas X dina matéri virus.

Kata konci : Aplikasi *Kahoot*, alat penilaian, hasil diajar