

***Aplikasi Média Pangajaran Dibantuan Ku Aplikasi Kahoot Ngawangun
Kamampuh Mikir Kreatif Siswa***

**Indah Fitriani. 2021, Penasihat Hiji Dr. H. Uus Toharudin, M.Pd. jeung
Penasihat dua Ida Yayu Nurul Hizqiyah, S.Pd., M.Si.**

Abstrak

Kegiatan diajar online (dina jaringan) mangrupikeun kabijakan pikeun ngirangan jumlah positip kovid-19. "Wabah COVID-19 parantos nyerang nagara-nagara di dunya, ieu mangrupikeun tantangan pikeun dirina dina dunya pendidikan. Pembelajaran online ieu nyababkeun turunna minat diajar peserta didik, kurang sumanget nalika prosés diajar lumangsung, sareng turunna hasil diajar peserta didik. Kahoot mangrupikeun salah sahiji pilihan alternatif tina sababaraha média pangajaran interaktif, anu ngajantenkeun prosés diajar langkung pikaresepeun tina sudut pandang murid sareng pendidik kumargi aplikasi Kahoot museur kana gaya diajar anu ngalibatkeun hubungan aktif-murid. Tujuan tina diajar nyaéta ngabuktikeun yén aplikasi média pangajaran anu dibantuan ku aplikasi Kahoot tiasa ngawangun katerampilan mikir kréatif peserta didik. Panilitian dilakukeun ku pendekatan kuantitatif. Jinis panilitian anu dilakukeun nyaéta panilitian ékspérimén sareng desain Hiji kelompok pre-test desain post-test kalayan sampel murid kelas X MIPA di SMAN 1 Bongas anu dilaksanakeun dina 3 sareng 4 Méi 2021, data anu diala ku tés sareng non-tés téhnik (obsérvasi sareng angket). Hasilna nunjukkeun perséntase unggal aspék katerampilan mikir kréatif dumasar kana tés, nyaéta aspék kaparigelan 88%, kalenturan 79%, orisinalitas 72%, elaborasi 78% ieu nunjukkeun kahontalna nilai anu dipikahoyong. Dumasar kana hasil panilitian anu parantos dilaksanakeun ku ngalarapkeun média taringgul, aplikasi Kahoot kana bahan ékosistem ngagaduhan pangaruh anu signifikan kana kamampuan mikir kréatif peserta didik kelas X di SMAN 1 Bongas, Kahoot tiasa ngarangsang peserta didik pikeun ngajalajah matéri anu dipidangkeun.

Kata kunci: Kahoot, kamampuan mikir kréatif, ékosistem