

**PANGARUH MODEL PANGAJARAN DISCOVERY LEARNING KU
BANTUAN APLIKASI KAHOOT KANU KAMAMPUAN SISWA DINA
DIAJAR IPA.**

**Aji Nugraha
195060109**

ABSTRAK

Prosés pangajaran beuki interaktif, inspiratif, senang, nangtang, ngamotivasi siswa pikeun ilubiung sacara aktif sarta méré lolongkrang pikeun siswa pikeun kréatif jeung mandiri. Ieu mangrupikeun usaha sareng strategi pamaréntah pikeun ningkatkeun éféktivitas sareng ngagampangkeun ngahontal tujuan diajar. Dumasar kana fénoména anu aya, sabagian pangajaran di SD tacan ngahontal pangajaran anu dipiharep sarta siswa mindeng ngalaman bosen nalika milu diajar, hal ieu dilantarankeun ku kaayaan sistem pangajaran anu kurang interaktif jeung museur kana guru, ngajadikeun siswa kurang motivasi sarta ogé. sangkan henteu ngahontal préstasi diajar anu hadé. Ku ayana masalah-masalah ieu, panalungtik ngalarapkeun modél Discovery Learning salaku usaha pikeun ngaronjatkeun kualitas jeung kaparigelan diajar. Pamarekan panalungtikan kuantitatif ieu ngagunakeun métode dina wangun desain kuasi ékspérimén sarta sanggeus dilaksanakeun panalungtikan jeung analisis Independent Sample T Test t, pangaruh hasil diajar nuduhkeun yén Sig. p Dua Sisi <0,023. Bisa katitén yén dumasar kana hasil peunteun postés kelas ékspérimén ti 53,00 nepi ka 78,00, hasil peunteun postés kelas kontrol nya éta 50,00 nepi ka 69,00. Dumasar kana hasil anu dimeunangkeun, panalungtik nyindekkeun yén modél pangajaran Discovery Learning miboga pangaruh kana pamahaman murid..

Kecap Pamageuh: *Pamahaman murid, Discovery Learning, Kahoot*