

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *GAME BASED LEARNING*  
BERBANTUAN APLIKASI “KAHOOT” TERHADAP PENINGKATAN  
HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK  
(Penelitian Quasi Experimen di Kelas 5 Sekolah Dasar)**

**SKRIPSI**

**Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Penulisan Skripsi Program  
Studi Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar**



**Oleh:**

**SRI HAJAR MAULINA**

**NPM 205060036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PASUNDAN  
BANDUNG  
2024**