

**PANGARUH MANGKEUN MODÉL PEMBELAJARAN BERBASIS
KAULINAN KALAYAN BANTUAN MÉDIA APLIKASI "KAHOOT"
DINA NGARONJATKEUN HASIL DIAJAR IPAS SISWA**

(Penelitian Quasi Experimen di Kelas 5 Sekolah Dasar)

Ku:

Sri Hajar Maulina

NIM 205060036

ABSTRAK

Siswa leuwih resep diajar ngagunakeun média internét, tapi dina diajar guru masih ngagunakeun pangajaran konvensional. Hasilna, hasil diajar siswa kelas 5D dina pangajaran IPA téh rada handap. Ieu kasang tukang pikeun pangarang ngagunakeun modél pangajaran berbasis kaulinan kalayan bantuan média aplikasi Kahoot. Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho sabaraha pangaruh modél pangajaran game based learning dibantu ku aplikasi Kahoot kana hasil diajar IPA siswa kelas 5D di SDN 033 Asmi Bandung. Méthode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta kuantitatif kalayan jenis panalungtikan kuasi ékspérimén. Populasi dina ieu panalungtikan nya éta kelas 5 SDN 033 Asmi Bandung, anu sampel panalungtikanna aya 52 urang. 26 siswa kelas VD salaku kelas ékspérimén jeung 26 siswa kelas VA salaku kelas kontrol. Instrumén anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta tés (pretés jeung postés) lembar observasi kagiatan siswa jeung guru. Hasil uji N-Gain meunangkeun hasil kelas ékspérimén 0,47 kalawan proséntase 47% kaasup kriteria sedeng. Samentara éta, hasil N-Gain kelas kontrol nya éta 0,36 kalawan persentase 36%, anu kaasup kana kriteria sedeng. Tina hasil anu geus dimeunangkeun, bisa katitén yén hasil diajar kelas ékspérimén miboga kamajuan anu leuwih gedé batan kelas kontrol kalawan hasil uji N-Gain 0,47 sedengkeun kelas kontrol meunang hasil 0,36. Ku kituna, ngaronjatna hasil diajar siswa anu ngagunakeun modél pangajaran berbasis game dibantuan ku aplikasi Kahoot leuwih luhur batan kelas anu ngagunakeun modél konvensional.

Kecap Pameujeuh: *game based learning*, Kahoot, Hasil diajar