

ABSTRAK SUNDA

Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun meunangkeun informasi ngeunaan éféktivitas ngagunakeun Modél Pangajaran *Project Based Learning* (PJBL) kalayan bantuan aplikasi Quizziz dina pamahaman matematis siswa di SDN 255 Griya Bumi Antapani. Méthode panalungtikan anu digunakeun nyaéta panalungtikan ékspérimén kalawan desain panalungtikan kuasi ékspérimén. Populasi dina ieu panalungtikan nya éta kelompok siswa kelas III SDN 255 Griya Bumi Antapani diajar Matematika. Méthode analisis anu digunakeun nyaéta analisis déskriptif, analisis régrési liniér, uji normalitas, uji homogénitas, uji liniéritas, uji t sampel berpasangan, uji t sampel bebas jeung analisis koefisien determinasi. Hasil panalungtikan nunjukkeun yén angka signifikansi 2-buntut nyaéta $<.001$, hartina nilai signifikansi anu dihasilkeun nyaéta $<.005$, jadi H_0 ditolak jeung H_a ditarima. Jadi, kacindekan aya béda anu signifikan dina pamahaman matematis siswa tina hasil pratés jeung pascatés ngagunakeun modél pangajaran *Project Based Learning* (PJBL) Dibantu ku Aplikasi Kuis di kelas III SDN 255 Griya Bumi Antapani ngagunakeun modél pangajaran konvensional. Dumasar kana tabél statistik deskriptif, rata-rata peunteun postés ahir pikeun kelas ékspérimén nya éta 86,7 jeung kelas kontrol nya éta 78,6. Dina nguji uji Independent Sample T, aya pangaruh dina ngagunakeun modél pangajaran Project Based Learning (PJBL) dibantuan ku aplikasi Quizizz kana pamahaman pangajaran matematika, ngahasilkeun 0,000. Dina nguji réspon siswa kana larapna média pangajaran Quizizz ngagunakeun média, nya éta angkét anu dilakukeun ngagunakeun Google Form, hasilna seuseueurna (56,5%) siswa satuju pisan yén pangajaran matematika ngagunakeun Quizizz téh matak pikaresepeun, (54,5%) nyatakeun. yén siswa leuwih sumanget migawé soal-soal ngagunakeun aplikasi Quizizz, seuseueurna (58,1%) siswa satuju yén média Quizizz ngabantuan maranéhna migawé soal kalawan bener, jeung (63,6%) siswa leuwih resep diajar matematika ngagunakeun média aplikasi Quizizz tinimbang diajar kalawan média konvensional.

Kata Kunci: Modél Pangajaran Berbasis Proyek, Aplikasi Quizizz, Pamahaman Matematika