

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA SEKOLAH DASAR PELAJARAN IPAS**

Oleh
Rosi Rostiana
215060137

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat dari rata – rata kelas yang hanya mencapai 53,58, maka dari itu peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa pelajaran IPAS di Sekolah Dasar Negeri 162 Warung Jambu. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimen*, sedangkan desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan di kelas VC menjadi kelas eksperimen dan di kelas VB menjadi kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan dokumentasi, untuk teknik analisis yang digunakan adalah *quasi eksperimen*. Hasil observasi penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan model *Project Based Learning* berbantuan Kahoot berjalan efektif, ditandai dengan keterlibatan aktif peserta didik dan peningkatan hasil belajar. Terdapat perbedaan signifikan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,47%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 72,06%. Analisis menggunakan *independent samples t-test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,002, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas. Selain itu, analisis menggunakan uji *effect size* menunjukkan nilai Cohen's sebesar 1,178, yang dikategorikan sebagai efek yang besar. Uji N-Gain Score juga menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai 63,4388 (63%), sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 45,6939 (45%), yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Berdasarkan analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa selain memiliki pengaruh besar, dengan menerapkan model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar yang dimiliki peserta didik.

Kata kunci: Hasil Belajar, *Project Based Learning*, aplikasi Kahoot Siswa Sekolah Dasar

**THE EFFECT OF THE PROJECT BASED LEARNING MODEL USED BY
THE KAHOOT APPLICATION ON THE LEARNING OUTCOMES OF
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN SCIENCE SUBJECTS**

By

Rosi Rostiana

215060137

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of fifth grade elementary school students. This can be seen from the class average which only reached 53.58, therefore the researcher conducted a study to determine whether there is an effect of the Project Based Learning model assisted by the Kahoot application on student learning outcomes in science subjects at Warung Jambu 162 Public Elementary School. The research method used is a quantitative research method with a quasi-experimental type, while the design used is a nonequivalent control group design. This research was conducted in class VC as the experimental class and in class VB as the control class. Data collection techniques used were tests, observation and documentation, for the analysis technique used was a quasi-experiment. The results of the research observations showed that the learning process with the Project Based Learning model assisted by Kahoot was effective, marked by the active involvement of students and increased learning outcomes. There was a significant difference in the average post-test score of 81.47%, higher than the control class which only reached 72.06%. Analysis using independent samples t-test showed a Sig. value. (2-tailed) of 0.002, which means there is a significant difference between the two classes. In addition, the analysis using the effect size test shows a Cohen's value of 1.178, which is categorized as a large effect. The N-Gain Score test also shows that the experimental class obtained a score of 63.4388 (63%), while the control class obtained a score of 45.6939 (45%), which indicates a significant increase in learning outcomes. Based on the data analysis above, it can be concluded that in addition to having a large influence, implementing the Project Based Learning model assisted by the Kahoot application can improve the learning outcomes of students.

Keywords: Learning Outcomes, Project Based Learning, Kahoot application for Elementary School Students

**PANGARUH MODEL PAMBELAJARAN DUMASAR PROYEK NU
MANGGUNAKEUN APLIKASI KAHOOT KA HASIL DIAJAR MURID
SD DINA MATA PELAJARAN IPAS**

Ku

Rosi Rostiana

215060137

ABSTRAK

Kasang tukang dina ieu panalungtikan didorong ku kurangna hasil diajar siswa kelas V SD. Hal ieu katitén tina rata-rata kelas anu ngan ukur ngahontal 53,58, ku kituna panalungtik ngalaksanakeun panalungtikan pikeun mikanyaho naha aya pangaruh modél Project Based Learning dibantuan ku aplikasi Kahoot kana hasil diajar siswa mata pelajaran IPA di SD Negeri 162 Warung Jambu. Méthode panalungtikan anu digunakeun nya éta méthode panalungtikan kuantitatif kalayan tipe kuasi ékspérimén, sedengkeun desain anu digunakeun nyaéta nonequivalent control group design. Ieu panalungtikan dilaksanakeun di kelas VC salaku kelas ékspérimén jeung di kelas VB salaku kelas kontrol. Téhnik ngumpulkeun data anu digunakeun nya éta tés, obsérvasi jeung dokuméntasi, sedengkeun téhnik analisis anu digunakeun nyaéta quasi-experiment. Hasil observasi panalungtikan nuduhkeun yén prosés diajar ngagunakeun modél Project Based Learning dibantuan ku Kahoot téh éféktif, ditandaan ku partisipasi aktif siswa jeung ngaronjatna hasil diajar. Aya béda anu signifikan rata-rata peunteun pascaté 81,47%, leuwih luhur batan kelas kontrol anu ngan ngahontal 72,06%. Analisis ngagunakeun sampel bebas t-test nembongkeun Sig. peunteun. (2-buntut) tina 0,002, hartina aya béda anu signifikan antara dua kelas. Salaku tambahan, analisis ngagunakeun uji ukuran éfék nunjukkeun nilai Cohen 1,178, anu digolongkeun salaku éfék anu ageung. Uji N-Gain Score ogé nuduhkeun yén kelas ékspérimén meunang peunteun 63,4388 (63%), sedengkeun kelas kontrol meunang peunteun 45,6939 (45%), anu nuduhkeun ngaronjatna hasil diajar anu signifikan. Dumasar kana analisis data di luhur, bisa dicindekkeun yén salian ti gedé pangaruhna, ngalaksanakeun modél Project Based Learning dibantuan ku aplikasi Kahoot bisa ngaronjatkeun hasil diajar siswa.

Kecap Pamageuh: Hasil Diajar, Pangajaran Berbasis Proyek, aplikasi Kahoot pikeun Murid SD