

**Penerapan Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project* Berbasis
Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa
Kelas IV SD Negeri 1 Langsa**

Laila Azra Safitri
NIM. 18010112

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa. Pembelajaran yang dilakukan kurang membuat siswa aktif dan kurangnya keterlibatan media pembelajaran di kelas. Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan hasil penerapan model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* Berbasis Aplikasi *Kahoot*. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian dari Saur Tampubolon. Subjek penelitian tindakan kelas merupakan siswa IV-A SD Negeri 1 Langsa dengan jumlah 25 orang. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan 3 siklus dengan 2 kali pertemuan pada setiap siklusnya. Hasil penelitian pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata aspek kognitif adalah 76,12; afektif 79,80; dan psikomotorik 82,5. Kemudian siklus II nilai rata-rata aspek kognitif ialah 82,93; afektif 88,5 dan psikomotorik 91,5. Siklus III nilai rata-rata aspek kognitif meningkat menjadi 89,65, afektif 98,3; dan psikomotorik 97. Dari ketiga siklus hasil belajar telah mencapai indikator keberhasilan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar matematika setelah menerapkan model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* berbasis aplikasi *Kahoot*. Berdasarkan hasil penelitian ini hendaknya guru dapat memperbaiki hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* berbasis aplikasi *Kahoot*.

Kata kunci : Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project*, aplikasi *Kahoot*,
hasil belajar matematika