

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATERI BAHASA INDONESIA DI KELAS V SDN
HAURPUGUR 02 KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG**

Mega Sylvia Devi

195060156

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih berfokus kepada guru, sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan mengikuti intruksi dari guru saja. Selain itu guru juga tidak memanfaatkan teknologi yang bisa dijadikan media pendukung proses pembelajaran. Sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah dilihat dari nilai yang diberikan oleh guru kepada siswa di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimal). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran, perbedaan dan pengaruh antara kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan kelas yang diberikan perlakuan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada materi Bahasa Indonesia di Kelas V. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Haurpugur 02 yang terdiri dari kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen jenis kuasi eksperimen dan desain penelitian yang digunakan ialah *Nonequivalent Control Group Design*, Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah melalui bentuk *pretest*, *posttest* dan lembar observasi. Teknik pengolahan data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t test* dan *uji paired sample t test*. Berdasarkan hasil penelitian, Gambaran proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi kahoot aktivitas siswa di kelas semakin lebih baik dari pertemuan sebelumnya berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru siswa yang skornya meningkat di setiap pertemuannya serta terdapat perbedaan dan pengaruh antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, hal ini terlihat dari hasil uji *independent sample t test* dan *uji paired sample t test* yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,00 yang berarti kurang dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dan pengaruh antara kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan kelas yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan aplikasi Kahoot.

Kata kunci: Aplikasi Kahoot, Hasil Belajar Siswa, Model *Problem Based Learning*