

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI SISWA KELAS III

Oleh

ANNISA NURFITRIANI

NIM 205060026

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan numerasi siswa di SDN Kencana Indah 02 Kabupaten Bandung dikarenakan dalam penggunaan model pembelajaran dan media, guru belum terbiasa menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, sehingga pembelajaran tersebut dirasa kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot*. Metode penelitian ini menggunakan teknik kuasi eksperimen dengan *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi dan tes. Tes yang digunakan menggunakan tes *pretest* dan *posttest* yang dijadikan data hasil kemampuan numerasi siswa. Objek yang digunakan adalah kelas III-A sebagai kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* dan kelas III-B sebagai kelas kontrol menggunakan model konvensional. Teknik pengolahan data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Sample T-Test*, dan uji *effect size* yang dibantu dengan *software IBM SPSS Statistic 25*. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot*. Terdapat perbedaan kemampuan numerasi siswa siswa menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* dengan siswa menggunakan model konvensional. Hal ini di buktikan dari hasil uji *Independent Sample T-Test* menghasilkan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka terdapat perbedaan kemampuan numerasi siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* dengan siswa yang menggunakan model konvensional. Terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III SD. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan *effect size* dengan menggunakan rumus *cohens' d* sebesar 1,46, dengan interpretasi ke dalam tingkat pengaruh yang kuat

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, *Media Kahoot*, Kemampuan Numerasi