

# PANGARUH MODÉL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH MÉDIA *KAHOOT* KANA KAMAMPUH NUMERASI SISWA KELAS III

Ku  
ANNISA NURFITRIANI  
NIM 205060026

## ABSTRAK

Anu jadi kasang tukang dina ieu panalungtikan nya éta rendahna kamampuh berhitung siswa SDN Kencana Indah 02 Kabupatén Bandung lantaran dina ngagunakeun modél jeung média pangajaran, guru henteu biasa ngagunakeun modél jeung média pangajaran anu variatif jeung inovatif, ku kituna pangajaran dirasakeun jadi kurang éféktif. Ku kituna, diperlukeun inovasi dina pangajaran, salah sahijina ngagunakeun modél pangajaran *Problem Based Learning* dibantuan ku média *Kahoot*. Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho pangaruh modél pangajaran *Problem Based Learning* dibantu ku média *Kahoot*. Métode ieu panalungtikan ngagunakeun téhnik kuasi ékspérimén kalawan desain *nonequivalent control group*. Téhnik ngumpulkeun data ngaliwatan obsérvasi, dokuméntasi jeung tés. Tés anu digunakeun ngagunakeun *pretest* jeung *posttest* anu dijadikeun data hasil kamampuh ngaregepkeun siswa. Obyék anu digunakeun nya éta kelas III-A salaku kelas ékspérimén ngagunakeun modél pangajaran *Problem Based Learning* dibantuan ku média *Kahoot* jeung kelas III-B minangka kelas kontrol ngagunakeun modél konvensional. Téhnik ngolah data dilaksanakeun ngagunakeun uji normalitas, uji homogénitas, uji-t sampel bebas, jeung uji ukuran éfék dibantuan ku *software* IBM SPSS *Statistics* 25 Dumasar kana hasil panalungtikan, dimeunangkeun gambaran ngeunaan prosés pangajaran ngagunakeun *Problem Based Learning* modél dibantuan ku média *Kahoot*. Aya bédana kamampuh berhitung siswa ngagunakeun modél *Problem Based Learning* dibantuan ku média *Kahoot* jeung siswa ngagunakeun modél konvensional. Hal ieu dibuktikeun ku hasil uji-t sampel Independen anu ngahasilkeun nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  hartina  $H_0$  ditolak jeung  $H_1$  ditarima, ku kituna aya bédana kamampuh numerasi siswa anu ngagunakeun modél pangajaran *Problem Based Learning* dibantuan ku média *Kahoot* jeung siswa anu ngagunakeun modél konvensional. Aya pangaruh model *Problem Based Learning* dibantuan ku média *Kahoot* kana kamampuh numerasi siswa kelas III SD. Ieu bisa dibuktikeun ku hasil itungan ukuran éfék ngagunakeun rumus *Cohens'd* 1,46, kalawan interpretasi tingkat pangaruh kuat.

Kecap Pamegeuh: Pangajaran Dumasar Masalah, Média *Kahoot*, Kaparigelan Numerasi