ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN APLIKASI *KAHOOT* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Oleh

Frieska Zahira Sonjaya

215060069

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan rendahnya kemampuan pemahaman matematis peserta didik kelas V yang masih rendah, sehingga mempengaruhi hasil belajar matematika yang masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Aplikasi *Kahoot* Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar.” Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses pembelajaran, menganalisis peningkatan pemahaman konsep matematis peserta didik, dan mendeskripsikan pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Kahoot* terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis peserta didik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi experiment*. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Baleendah 02. Sampel penelitian ini adalah kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Peneliti melakukan analisis data dengan menghitung uji hipotesis, *effect size*, dan uji N-Gain dengan bantuan SPSS versi 29. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Aplikasi *Kahoot* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Terlihat dalam uji *effect size* hasil perhitungan untuk kedua kelas tersebut yaitu sebesar 1,07 yang mana berdasarkan tabel indeks *effect size* nilai tersebut lebih besar dari 0,8, yang artinya pengaruh kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Aplikasi *Kahoot* lebih besar dibanding peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dan terdapat peningkatan kemampuan pemahaman matematis dengan menghitung nilai N-Gain sebesar 0,72 dengan kategori peningkatan tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik sekolah dasar sekitar 72%.

Kata Kunci: Kemampuan Pemahaman Matematis, Problem Based Learning, Kahoot, Peserta Didik Sekolah Dasar.