

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
APLIKASI KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN
KONSEP MATEMATIS PADA PESERTA DIDIK KELAS III SD**

Oleh
PIA PUSPITASARI
NIM 215060075

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik di SDN 066 Halimun Bandung, khususnya di kelas III. Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) mengetahui gambaran proses pembelajaran yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan aplikasi kahoot dan model pembelajaran konvensional, (2) mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis antara kedua model pembelajaran tersebut, (3) mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang peroleh model *problem based learning* berbantuan aplikasi kahoot dengan model pembelajaran konvensional serta (4) mengetahui Seberapa besar pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbantuan aplikasi kahoot terhadap kemampuan pemahaman konsep. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 066 Halimun Bandung yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan aplikasi kahoot, dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Gambaran proses pembelajaran pada kedua kelompok berjalan sesuai dengan sintaks masing-masing model. (2) Terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis antara kedua kelompok. (3) Peningkatan pemahaman konsep matematis peserta didik yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan aplikasi kahoot lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, dengan nilai N-gain sebesar 0,76 (kategori tinggi). (4) dan hasil uji *effect size* menunjukkan nilai sebesar 5,63 yang termasuk dalam kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang tinggi dari penggunaan model *problem based learning* berbantuan aplikasi kahoot terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.

Kata kunci: *Problem based learning* , peningkatan pemahaman konsep matematis, kahoot

**THE EFFECT OF THE PROBLEM-BASED LEARNING MODEL ASSISTED
BY THE KAHOOT APPLICATION ON INCREASING UNDERSTANDING
OF MATHEMATICAL CONCEPTS IN GRADE III ELEMENTARY SCHOOL
STUDENTS**

By:

Pia Puspitasari
215060075

ABSTRACT

This study is motivated by the low mathematical concept understanding ability of students at SDN 066 Halimun Bandung, especially in third grade. The objectives of this study are (1) to determine the description of the learning process using the Problem based learning model assisted by the kahoot application and the conventional learning model, (2) to determine the average difference in the ability to understand mathematical concepts between the two learning models, (3) to determine the increase in the ability to understand the mathematical concepts of students who get the problem-based learning model assisted by the kahoot application with conventional learning models and (4) to determine how much influence the use of the problem-based learning model assisted by the kahoot application has on the ability to understand concepts. The method used in this research is quasi experiment with nonequivalent control group design. The population in this study were third grade students of SDN 066 Halimun Bandung which were divided into two groups, namely the experimental group using the Problem based learning model assisted by the kahoot application, and the control group using the conventional learning model. The results showed that (1) The description of the learning process in both groups was in accordance with the syntax of each model. (2) There is a significant difference in the average ability to understand mathematical concepts between the two groups. (3) The increase in understanding of mathematical concepts of students who use the Problem based learning model assisted by the kahoot application is higher than the control group, with an N-gain value of 0.76 (high category). (4) and the effect size test results show a value of 5.63 which is included in the high category. So it can be concluded that there is a high effect of using the Problem based learning model assisted by the kahoot application on improving students' mathematical concept understanding abilities.

Keywords: *Problem based learning, improved understanding of mathematical concepts, kahoot*

**PANGARUH MODEL PEMBELAJARAN DUMASAR MASALAH ANU
DIBANTUAN KU APLIKASI KAHOOT KANA KAMAMPUH
PAMAHAMAN KONSÉP MATEMATIK DI MURID SD KELAS III**

Ku:

Pia Puspitasari

215060075

ABSTRAK

Ieu panalungtikan didorong ku kamampuh siswa anu handap pikeun ngarti konsép matematika di SDN 066 Halimun Bandung, hususna di kelas III. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta (1) pikeun manggihan gambaran ngeunaan prosés diajar anu ngagunakeun modél Pembelajaran Berbasis Masalah dibantuan ku aplikasi kahoot jeung modél pangajaran konvensional, (2) pikeun ngabandingkeun kamampuh rata-rata maham konsép matematik antara dua. modél pangajaran, (3) ngukur kanaékan kamampuh pamahaman konsép matematis siswa anu dimeunangkeun ku modél pangajaran dumasar masalah anu dibantuan ku aplikasi kahoot kalawan modél pangajaran konvensional sarta (4) ngukur sabaraha pangaruh pamakéan modél pangajaran dumasar masalah anu dibantuan ku aplikasi kahoot dina konsép. kamampuh pamahaman. Méthode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta kuasi ékspérimén kalawan desain kelompok kontrol anu teu aya. Populasi dina ieu pangajaran nya éta siswa kelas III SDN 066 Halimun Bandung anu dibagi jadi dua kelompok, nya éta kelompok ékspérimén anu ngagunakeun modél Pembelajaran Berbasis Masalah dibantuan ku aplikasi kahoot, sarta kelompok kontrol anu ngagunakeun modél pangajaran konvensional. Hasilna némbongkeun yén (1) Pedaran prosés diajar dina dua kelompok lumangsung nurutkeun sintaksis unggal modél. (2) Aya béda anu signifikan dina kamampuh rata-rata ngartos konsép matematik antara dua golongan. (3) Ngaronjat pamahaman konsép matematik siswa ngagunakeun modél Pembelajaran Berbasis Masalah dibantuan aplikasi kahoot leuwih luhur dibandingkeun jeung kelompok kontrol, kalawan nilai N-gain 0,76 (kategori luhur). (4) jeung hasil tés ukuran éfék némbongkeun nilai 5,63 nu kaasup kana kategori luhur. Ku kituna bisa dicindekkeun yén aya pangaruh luhur pamakéan modél Problem based learning dibantuan ku aplikasi kahoot dina ngaronjatkeun kamampuh siswa pikeun ngarti konsép matematik.

Kata konci: Pembelajaran Berbasis Masalah, ningkatkeun pamahaman konsép matematika, kahoot