

ABSTRAK

Roriadi Putra Tanjung (4172111042) Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Binjai.

Dalam pendidikan terdapat beberapa mata pelajaran di sekolah, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan ilmu yang bersifat universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Jadi, diharapkan dalam proses belajar mengajar, keaktifan siswa dapat ditingkatkan lagi sehingga motivasi dan prestasi belajarnya meningkat. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dapat didukung dengan berbantuan kahoot. Kahoot merupakan sebuah permainan berbasis platform pembelajaran gratis sebagai teknologi Pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan kahoot untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Binjai. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran *problem based learning* sedangkan pada kelas kontrol hanya diterapkan model pembelajaran biasa dan pada akhirnya kedua kelompok akan diberikan tes kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diberi model pembelajaran *problem based learning* berbantuan kahoot lebih baik daripada siswa yang diberi model pembelajaran biasa. Hal ini dilihat berdasarkan dari nilai rata-rata posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu nilai $28,365 > 2,001$.

Kata kunci: Hasil Belajar, Kemampuan Berpikir Kreatif, *Problem Based Learning*, *Kahoot*

ABSTRACT

Roriadi Putra Tanjung (4172111042) The Effect of Problem Based Learning Model Assisted by Kahoot to Improve Creative Thinking Ability of Class VIII Students of SMP Negeri 1 Binjai.

In education there are several subjects in school, one of which is mathematics. Mathematics is a universal science that underlies the development of modern technology. So, it is expected that in the teaching and learning process, student activeness can be increased again so that motivation and learning achievement increase. In the learning process using the Problem Based Learning learning model can be supported with the help of kahoot. Kahoot is a free learning platform-based game as an educational technology. This study aims to determine whether there is an effect of the Problem Based Learning learning model assisted by kahoot to improve the creative thinking skills of class VIII students of SMP Negeri 1 Binjai. This type of research is a type of experimental research. The experimental group was given a Problem Based Learning model while the control group was given a bialsal learning model in the end of both groups were given a creative thinking ability test. Based on the results and discussion, it can be concluded that the level of Creative Thinking ability of students given the Kahoot-assisted Problem Based Learning learning model is better than students given the usual learning model. This is seen based on the average value of the posttest. The results showed that the $t_{count} > t_{table}$ is the value of $28.365 > 2.001$.

Keywords: Learning Outcomes, Creative Thinking Ability, Problem Based Learning, Kahoot