

ABSTRAK

IRA SANTI SIAGIAN (NIM.8226176003). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Kahoot terhadap Capaian Pembelajaran Siswa. Medan. Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan. 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Kahoot terhadap capaian pembelajaran siswa. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain control group pretest-posttest. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara cluster random sampling dengan mengambil dua kelas dari tiga kelas yaitu kelas XI-3 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 29 orang dan kelas XI-2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 29 orang. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar dalam capaian kognitif berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari sepuluh soal yang sudah divalidasi dan lembar observasi untuk mengukur afektifitas dan psikomotorik. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa capaian pembelajaran siswa pada capaian kognitif di kelas eksperimen memiliki kategori baik sekali dan di kelas kontrol memiliki kategori cukup baik. Capaian afektif di kelas eksperimen dengan kategori sangat baik dan di kelas kontrol dengan kategori baik. Sedangkan capaian psikomotorik siswa di kelas eksperimen dikategorikan sangat kompeten dan di kelas kontrol termasuk dalam kategori kompeten. Hasil analisis uji korelasi menunjukkan bahwa korelasi antara capaian kognitif, capaian afektif, dan capaian psikomotorik memiliki tingkat hubungan yang kuat. Sehingga ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan kahoot terhadap capaian pembelajaran siswa. Dengan kata lain penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan kahoot capaian pembelajarannya lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Kahoot, Capaian Pembelajaran*

ABSTRACT

IRA SANTI SIAGIAN (NIM.8226176003). The effect of Kahoot-assisted *Problem Based Learning* (PBL) learning model on student learning outcomes. Medan. Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan. 2021.

This research aims to determine the effect of Kahoot-assisted *Problem Based Learning* (PBL) learning model on student learning outcomes. This type of research is quasi-experimental with a pretest-posttest control group design. Sampling was carried out using cluster random sampling by taking two classes from three classes, namely XI-3 class as the experimental class, totaling 29 people and XI-2 class as the control class, totaling 29 people. The instrument used is a test of learning outcomes in cognitive achievement in the form of multiple choices consisting of ten validated questions and an observation sheet to measure affectivity and psychomotor skills. Based on the research results, it shows that students' learning achievements in cognitive achievement in the experimental class are in the very good category and in the control class they are in the quite good category. Affective achievements in the experimental class are in the very good category and in the control class are in the good category. Meanwhile, the psychomotor achievements of students in the experimental class were categorized as very competent and those in the control class were categorized as competent. The results of the correlation test analysis show that the correlation between cognitive achievement, affective achievement and psychomotor achievement has a strong level of relationship. So there is a significant influence on the Kahoot-assisted *Problem Based Learning* (PBL) learning model on student learning outcomes. In other words, using the *Problem Based Learning* (PBL) learning model assisted by Kahoot, the learning outcomes are better compared to *Problem Based Learning* (PBL).

Keywords: *Problem Based Learning* (PBL), Kahoot, Learning Outcomes