

ABSTRAK

Aulia Endang Rahmawati, NIM 4202441004 (2024). Pengaruh *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Interaktif Berbasis *Edpuzzle* terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik kelas X IPA SMA Negeri 16 Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui. Pengaruh *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Interaktif Berbasis *Edpuzzle* terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik kelas X IPA SMA Negeri 16 Medan. Penelitian ini menggunakan quasi eksperimen dengan desain Pretest and Posttest Control Group Design. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik Simple Random Sampling. Sampel pada penelitian ini terdiri dari 2 kelas, yakni kelas X IPA Amethyst (Kelas Eksperimen) dengan model pembelajaran PBL berbantuan video interaktif berbasis *Edpuzzle* dan X Alexandrite (Kelas Kontrol) dengan model pembelajaran PBL berbantuan media *Power Point*. Pengumpulan data dengan tes tertulis. Data rata-rata pretest dan posttest hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen masing masing adalah 24,86 dan 80,41, dan pada kelas kontrol 21,94 dan 68,61. Data dianalisis dengan menggunakan Independent Sample t-test menggunakan SPSS Versi 29. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh bahwa model pembelajaran PBL berbantuan video interaktif berbasis *Edpuzzle* memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas X IPA SMA Negeri 16 Medan. Pada Kelas eksperimen ketercapaian indikator dengan kategori tercapai sebesar 79,59% dengan nilai N-gain sebesar 0,74 kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video interaktif memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas X IPA SMA Negeri 16 Medan.

Kata Kunci: PBL, Video Interaktif, Kemampuan Kognitif.