

ABSTRAK

Erlinda Harum Ramandha. 2024. Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media Interaktif KALEGA (*Kahoot Learning Games*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 JIWAN. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, UNIVERSITAS PGRI MADIUN. Pembimbing (1) Dwi Nila Andriani, S.Pd., M.Pd., (2) Novita Erliana Sari, S.Pd., M.Pd

SMA 1 Negeri Jiwan merupakan salah satu SMA di Kecamatan Jiwan Kabupaten Madiun yang menerapkan Kurikulum Merdeka pada kelas X, terdapat 3 kelas dengan jumlah peserta didik kelas XA 25 peserta didik, XB 25 peserta didik dan XC 23 peserta didik. Di SMA Negeri 1 Jiwan pembelajaran Kurikulum Merdeka menggunakan metode ceramah dan peserta didik diberikan kebebasan mencari materi menggunakan *gadgetnya* untuk mengembangkan materi yang telah dijelaskan oleh guru dan menggunakan *gadget* untuk mencari jawaban dari tugas yang diberikan oleh guru, sehingga membuat pembelajaran monoton dan peserta didik menjadi jenuh dengan suasana pembelajaran dalam kelas, suasana pembelajaran ini berdampak pada hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbasis media interaktif KALEGA (*Kahoot Learning Games*) serta peningkatan hasil belajar pada siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi dengan materi lembaga keuangan bukan bank di SMAN 1 Jiwan. Metode dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) *class observation research* (COR). Pengambilan data dilakukan di kelas XB dengan jumlah total 25 peserta didik, peserta didik laki-laki 14 dan 11 peserta didik perempuan. Pengumpulan data dengan observasi, tes dan dokumentasi. Hasil Teknik analisis data menggunakan analisis data hasil belajar dan analisis pemecahan masalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 60% dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 15 peserta didik. sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 84% dengan jumlah peserta didik 21 yang tuntas. Dengan melakukan refleksi terhadap kesesuaian dalam penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan media interaktif KALEGA (*Kahoot Learning Game*) yang digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : Pembelajaran Berbasis Masalah, *Kahoot Learning Games*, Hasil Belajar

ABSTRACT

Erlinda Harum Ramandha. 2024. Implementation of the KALEGA Interactive Media-Based Problem Based Learning Learning Model (Kahoot Learning Games) to Improve Student Learning Outcomes in Economics Subject Class X SMAN 1 JIWAN. Thesis, Economics Education Study Program, FKIP, PGRI MADIUN UNIVERSITY. Supervisor (1) Dwi Nila Andriani, S.Pd., M.Pd., (2) Novita Erliana Sari, S.Pd., M.Pd

SMA 1 Negeri Jiwan is one of the high schools in Jiwan District, Madiun Regency that implements the Independent Curriculum in class X, there are 3 classes with the number of students in class XA 25 students, XB 25 students and XC 23 students. At SMA Negeri 1 Jiwan, the Independent Curriculum learning uses the lecture method and students are given the freedom to find material using their gadgets to develop material that has been explained by the teacher and use gadgets to find answers to the assignments given by the teacher, so that learning becomes monotonous and students become saturated with the learning atmosphere in the classroom, this learning atmosphere has an impact on student learning outcomes. This study aims to determine the application of the KALEGA interactive media-based problem-based learning model (Kahoot Learning Games) as well as the improvement of learning outcomes in grade X students in economics subjects with non-bank financial institution materials at SMAN 1 Jiwan. The method in this study uses class observation research (COR). Data collection was carried out in class XB with a total of 25 students, 14 male students and 11 female students. Data collection by observation, tests and documentation. Results Data analysis techniques use data analysis of learning outcomes and problem-solving analysis. The results showed that there was an increase in student learning outcomes in the first cycle by 60% with the number of students who completed as many as 15 students. while in the second cycle there was an increase of 84% with the number of 21 students who completed. By reflecting on the suitability of the use of the problem-based learning model with the interactive media KALEGA (Kahoot Learning Game) used in learning.

Keywords: Problem-Based Learning, Kahoot Learning Games, Learning Outcomes

