

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
SIMULASI KOMPUTER TERHADAP KETERAMPILAN PEMECAHAN
MASALAH DAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI
GETARAN HARMONIK SEDERHANA DI KELAS X SEMESTER II
SMAN 10 MEDAN T.A. 2017/2018**

Winda Risnawati (NIM 4142121027)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan simulasi komputer terhadap keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* dengan desain penelitian *Two Group Pretest- Posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIA SMA Negeri 10 Medan yang memiliki nilai KKM Fisika sebesar 70. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu X MIA-3 sebagai kelas eksperimen dan X MIA-2 sebagai kelas kontrol yang diambil dengan teknik *random sampling*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes KPM dan KBK dalam bentuk essay dengan jumlah soal masing-masing tes sebanyak 8 soal yang telah divalidasi oleh validator. Hasil pretes nilai rata-rata KBK kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 46,50 dan 41,33. Hasil pretes nilai rata-rata KPM kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 44,00 dan 41,67. Setelah diberi perlakuan, hasil postes nilai rata-rata KBK kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 70,50 dan 63,17. Hasil postes nilai rata-rata KPM kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 70,33 dan 62,83. Berdasarkan uji t menggunakan program SPSS menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model PBL terhadap keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Berdasarkan hasil uji *gain* menunjukkan terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model PBL.

Kata kunci : Model *Problem Based Learning*, Keterampilan Berpikir Kreatif,
Keterampilan Pemecahan Masalah