

## ABSTRAK

**Suyit Ratno. NIM 8116142019. Analisis Kreativitas dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Berbasis Masalah dan Advance Organizer yang Diintegrasikan dengan Media Berbasis Komputer dan Media Benda Riil pada Materi Larutan Penyangga. Tesis Program Studi Pendidikan Kimia Pascasarjana Universitas Negeri Medan 2013.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa. Penelitian ini dilakukan di MAN 3 Medan dan MAN Tanjungmorawa Kabupaten Deliserdang. Sampel diambil 2 kelas dari MAN 3 Medan dan 2 kelas dari MAN Tanjungmorawa. Kelas eksperimen I diberi Pembelajaran Berbasis Masalah yang diintegrasikan dengan media berbasis komputer. Kelas eksperimen II diberi Pembelajaran Berbasis Masalah yang diintegrasikan dengan media benda riil. Kelas eksperimen III diberi Pembelajaran Advance Organizer yang diintegrasikan dengan media berbasis komputer. Kelas eksperimen IV diberi Pembelajaran Advance Organizer yang diintegrasikan dengan media benda riil. Hasil Belajar siswa diukur dengan instrumen test hasil belajar. Untuk mengukur pembentukan kreativitas siswa digunakan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan Two Way Anova pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Uji Hipotesis dilakukan dengan menggunakan *General Linear Model Multivariate* dengan program SPSS-19. Hasil Penelitian Menunjukkan bahwa : (1) Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan pembelajaran berbasis masalah dan advance organizer terhadap kreativitas siswa, sig. 0,191 (sig. > 0,05) ; (2) Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan pembelajaran berbasis masalah dan advance organizer terhadap hasil belajar siswa, sig. 0,042 (sig. < 0,05) ; (3) Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari media berbasis komputer dan media benda riil terhadap kreativitas siswa, sig. 0,709 (sig. > 0,05); (4) Terdapat pengaruh yang signifikan dari media berbasis komputer dan media benda riil terhadap hasil belajar siswa, sig. 0,001 (sig. < 0,05); (5) Terdapat interaksi antara penerapan pembelajaran berbasis masalah dan advance organizer dengan media berbasis komputer dan media benda riil terhadap kreativitas siswa, sig. 0,000 (sig. < 0,05); (6) Terdapat interaksi antara penerapan pembelajaran berbasis masalah dan advance organizer dengan media berbasis komputer dan media benda riil terhadap hasil belajar siswa, sig. 0,010 (sig. < 0,05); (7) Model pembelajaran yang paling optimal untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah Pembelajaran Berbasis Masalah yang diintegrasikan dengan media berbasis komputer, ( $77 \pm 13,339$ ); (8) Model pembelajaran yang paling optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah Pembelajaran Berbasis Masalah yang diintegrasikan dengan media berbasis komputer ( $0,579 \pm 0,111$ ) .

## ABSTRACT

**Ratno, Suyit. Reg. No. 8116142019. Analysis Of Creativity and Learning Outcomes at Problem Base Learning and Advance Organizer which Integration by Computer Based Media and Riil Object Media at Buffer Solution. Thesis Chemical Education Study Program of Postgraduate Studies of The State University of Medan. 2013.**

The purpose of this study is to development learning models in an effort to improve student's learning outcomes and creativity. This reaserch was conducted in MAN 3 Medan and MAN Tanjungmorawa, Deliserdang Regency. Sample takes two classes in MAN 3 Medan and two classes in MAN Tanjungmorawa. The experimental class I was treated by using Problem Base Learning integrated with computer based Media. The experimental class II was treated by using Problem Base Learning integrated with Riil Object Media. The experimental class III was treated by using Advance Organizer integrated with computer based Media. The experimental class IV was treated by using Advance Organizer integrated with Riil Object Media. The results of the students learning reseach were measured by the instrument test. Observation sheets were used to measure creativity of the students. The technique of data analysis uses Two Way Anova on the significant level  $\alpha = 0,05$ . Hypotesis testing is conducted by using the *General Linear Model Multivariate* with SPSS-19. The result showed that : (1) There is no significant influence of problem base learning and advance organizer application on students creativity, sig. 0,191 (sig. > 0,05); (2) There is significant influence of problem base learning and advance organizer application on students learning outcomes, sig. 0,042 (sig. < 0,05); (3) There is no significant influence of computer based media and riil laboratory on students creativity, sig. 0,709 (sig. > 0,05); (4) There is significant influence of computer based media and riil laboratory on students learning outcomes, sig. 0,001 (sig. < 0,05); (5) There is interaction between problem base learning and acvance organizer application by computer based media and riil laboratory on students creativity, sig. 0,000 (sig. < 0,05); (6) There is interaction between problem base learning and acvance organizer application by computer based media and riil laboratory on students learning outcomes, sig. 0,010 (sig. < 0,05); (7) The most optimum Learning model to higher students creativity is problem base learning which integration with computer based media, ( $77 \pm 13,339$ ); (8) The most optimum Learning model to higher students outcomes is problem base learning which integration with computer based media, ( $0,579 \pm 0,111$ ) .