

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DENGAN
METODE *KNOW-WANT-LEARN* (KWL) TERHADAP KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS X SEMESTER II PADA
MATERI POKOK LISTRIK DINAMIS DI SMA SWASTA
NURUL IMAN TJ. MORAWA T.P. 2015/2016**

Khoirul Ikhsan Pane (NIM 4121121016)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dengan metode *Know-Want-Learn* (KWL) terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas X semester II pada materi pokok listrik dinamis di SMA Swasta Nurul Iman Tj. Morawa T.P. 2015/2016.

Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Swasta Nurul Iman Tj. Morawa T.P. 2015/2016. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *cluster random sampling* dengan mengambil 2 kelas sampel yaitu kelas X-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-2 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa adalah tes kemampuan pemecahan masalah dalam bentuk esai. Uji hipotesis menggunakan uji t.

Dari data penelitian diperoleh nilai rata-rata pretes kelas eksperimen 20,61 dan nilai rata-rata pretes kelas kontrol 19,23. Hasil uji t pretes diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel} = 0,543 < 1,999$, berarti kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen dengan model pembelajaran berbasis masalah dengan metode *Know-Want-Learn* (KWL) dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, diperoleh hasil postes dengan hasil rata-rata kelas eksperimen 66,29 dan kelas kontrol 55,20. Hasil uji t postes diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,36 > 1,999$. Dengan demikian, diperoleh bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan metode *Know-Want-Learn* (KWL) lebih baik daripada kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada materi pokok listrik dinamis kelas X semester II di SMA Swasta Nurul Iman Tj. Morawa T.P. 2015/2016.

Kata kunci: model pembelajaran berbasis masalah dengan metode *Know-Want-Learn* (KWL), kemampuan pemecahan masalah.