

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH
BERBANTU MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATERI POKOK FLUIDA DINAMIS
DI KELAS XI SEMESTER II
SMA NEGERI 4 MEDAN
T.P. 2014/2015**

Adventa Sinta Marito (4113321001)

ABSTRAK

Pengenalan materi secara autentik disertai dengan kegiatan belajar yang aktif merupakan proses belajar yang sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantu multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen. Instrumen yang digunakan pada penelitian adalah tes essay 8 soal yang telah diuji validitas isinya. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 4 Medan sedangkan sampel yang diambil sebanyak dua kelas yaitu kelas XI PIA 2 dan kelas XI PIA 4 yang diambil secara *random* dimana kelas XI PIA 2 sebagai kelas eksperimen diajar dengan Model *Problem Based Learning* sedangkan kelas XI PIA 4 sebagai kelas kontrol diajar dengan pengajaran Konvensional. Data penelitian yang diambil dalam bentuk hasil belajar pada bidang kognitif, psikomotorik, dan afektif. Untuk data hasil belajar diawali dengan uji normalitas dan homogenitas. Dengan data yang sudah telah berdistribusi normal dan homogen maka dilakukan uji statistik dengan uji t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Rata-rata hasil belajar kelas Eksperimen adalah 33,87 sedangkan kelas kontrol adalah 34,97.

Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen sebesar 75,17 sedangkan kelas kontrol sebesar 60,90. Jadi, perbedaan peningkatan hasil belajar kedua kelas sebesar 14,27 satuan. Dari hasil uji $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,23 > 1,668$), maka H_0 ditolak dan H_a di terima dengan kata lain bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih besar dari hasil belajar kelas kontrol, berarti Ada pengaruh model *Problem Based Learning* berbantu multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMA N 4 Medan T.P 2014/2015.

Kata kunci : Pengaruh, *Problem Based Learning*, Konvensional, dan Hasil Belajar