

**Penerapan Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media Animasi
untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa
Pada Materi Stoikiometri**

Dwi Apryanda (4123131022)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan keaktifan belajar siswa antara model *Problem Based Learning* menggunakan media animasi dengan model pembelajaran konvensional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 20 Medan yang berjumlah 3 kelas. Sampel yang digunakan diambil secara purposif *sampling* sebanyak dua kelas, yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan model *Problem Based Learning* menggunakan media animasi dan yang satu sebagai kelas kontrol yang dibelajarkan model konvensional. Masing-masing kelas terdiri dari 34 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan instrumen non tes. Instrumen tes yang dipersiapkan berupa soal pilihan berganda sebanyak 40 soal, selanjutnya instrumen tes diuji cobakan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Instrumen tes yang dinyatakan valid dan memenuhi syarat sebanyak 20 soal dengan reliabilitas 0,854. Untuk mengukur keaktifan belajar siswa digunakan Instrumen non tes berupa lembar observasi keaktifan siswa yang telah divalidkan. Berdasarkan analisa data, diperoleh nilai *pretest*, *posttest*, dan *gain* kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t pihak kanan. Untuk uji hipotesis I diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $6,258 > 1,670$ maka H_a diterima artinya peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model *Problem Based Learning* menggunakan media animasi lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah. Peningkatan hasil belajar (*gain*) dari kelas eksperimen sebesar 59%, sedangkan pada kelas kontrol 7%. Pada uji hipotesis II diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $8,722 > 1,670$ maka H_a diterima artinya peningkatan keaktifan siswa yang dibelajarkan menggunakan model *Problem Based Learning* menggunakan media animasi lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah pada materi Stoikiometri di kelas X SMA Negeri 20 Medan. Untuk peningkatan keaktifan belajar dari kelas eksperimen 71% dan pada kelas kontrol 52%.

Kata Kunci : *Problem Based Learning*, Animasi, Hasil Belajar, Keaktifan, Stoikiometri

