

**PENGARUH PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *MACROMEDIA FLASH*
DAN *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA PADA POKOK
BAHASAN LARUTAN PENYANGGA**

Rizkysriayuni (4131131043)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar dan keaktifan siswa yang mendapat pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *Macromedia Flash* dan model PBL menggunakan *Mind Mapping*, serta mengetahui hubungan keaktifan dengan hasil belajar siswa. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPA MAN 2 Tanjung Pura T.P. 2016/2017. Sampel kelas diambil dengan teknik *random sampling* dan diperoleh dua kelas yang terdiri dari 30 siswa. Kelas eksperimen I yang diajar dengan model PBL menggunakan *Macromedia Flash* dan kelas eksperimen II dengan model PBL menggunakan *Mind Mapping*. Teknik pengumpulan data adalah dengan tes (20 soal yang sudah valid) dan non tes (lembar observasi keaktifan siswa). Berdasarkan hasil uji persyaratan data, *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen I dan eksperimen II berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis I tentang perbedaan hasil belajar pada $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,20 > 2,00$) yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak; Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada pokok bahasan larutan penyangga dengan model PBL menggunakan media *Macromedia Flash* dan PBL menggunakan media *Mind Mapping*. Uji hipotesis II mengenai perbedaan keaktifan siswa diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,29 > 2,00$) yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak; Ada perbedaan yang signifikan antara keaktifan siswa pada pokok bahasan larutan penyangga dengan model PBL menggunakan media *Macromedia Flash* dan PBL menggunakan media *Mind Mapping*. Uji hipotesis III dan IV tentang hubungan keaktifan dengan hasil belajar, pada kelas eksperimen I diperoleh $r_{hitung} = 0,80$, pada kelas eksperimen II diperoleh $r_{hitung} = 0,88$. Sehingga $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,80 > 0,3610$) dan ($0,88 > 0,3610$) yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak; Ada korelasi positif antara keaktifan dengan hasil belajar siswa pada model PBL dengan media *Macromedia Flash* dan *Mind Mapping*.

Kata Kunci : Keaktifan, *Macromedia Flash*, *Mind Mapping*, *Problem Based Learning*, Larutan Penyangga