

## ABSTRAK

### **Pengaruh Bahan Ajar Fisika Multimedia Interaktif Berbantuan *Game* Dalam Model *Discovery Learning* terhadap *Critical Thinking Skill* Peserta Didik Kelas X SMAN 3 Padang**

Oleh : Fanni Anjelina

*Critical thinking skill* peserta didik yang masih berada pada kategori rendah dapat disebabkan karena masih kurangnya penggunaan media pembelajaran, pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik dan penggunaan bahan ajar yang kurang mendorong *critical thinking skill* peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bahan ajar fisika multimedia interaktif berbantuan *game* dalam model *discovery learning* terhadap *critical thinking skill* peserta didik kelas X SMAN 3 Padang. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan rancangan *randomized control group only design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas X SMAN 3 Padang tahun ajaran 2016/2017. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*, selanjutnya dengan teknik sampling jenuh dan untuk menentukan kelas eksperimen dan kontrol digunakan teknik mata uang. Sebelum diberikan perlakuan, untuk melihat keadaan awal kedua kelas dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis untuk melihat apakah kedua kelas sama secara kognitif atau tidak. Diakhir pembelajaran *critical thinking skill* diukur menggunakan tes tertulis. Uji hipotesis yang digunakan yaitu uji t dan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas yaitu bahan ajar fisika multimedia interaktif berbantuan *game* dalam model *discovery learning* dan variabel terikat yaitu *critical thinking skill* digunakan analisis korelasi *product moment pearson*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata *critical thinking skill* peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 80,21 dan 75,90. Hasil hipotesis dengan menggunakan uji t menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 2,199$  berada pada daerah diluar penerimaan  $H_0$  dengan  $t_{tabel} = 2,0003$ , sehingga  $H_1$  diterima yaitu terdapat pengaruh yang berarti bahan ajar fisika multimedia interaktif berbantuan *game* dalam model *discovery learning* terhadap *critical thinking skill* peserta didik. Untuk melihat seberapa besar pengaruh bahan ajar fisika multimedia interaktif terhadap *critical thinking skill* peserta didik dilakukan analisis korelasi *product moment pearson*. Analisis menunjukkan bahwa bahan ajar fisika multimedia interaktif berbantuan *game* berkontribusi sebesar 26 % terhadap *critical thinking skill* peserta didik.