

ABSTRAK

Pengaruh LKPD Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Berbantuan *Games* Terhadap Pencapaian Kompetensi Fisika Peserta Didik SMAN 4 Padang.

Oleh : Ismail Kurnia

Pencapaian kompetensi fisika peserta didik di SMA sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan. Salah satu penyebabnya adalah LKPD yang digunakan pendidik belum mampu menunjang terlaksananya pembelajaran berkualitas. Untuk mengatasi masalah tersebut, diterapkan LKPD multimedia interaktif berbasis *discovery learning* berbantuan *games*. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh penggunaan LKPD multimedia interaktif berbasis *discovery learning* berbantuan *game* di kelas X SMAN 4 Padang. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experiment* atau penelitian eksperimen semu dengan rancangan penelitian *randomized control group only design*. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Padang yang terdaftar pada semester satu tahun pelajaran 2016/2017. Teknik pengambilan sampel digunakan melalui dua cara yaitu *Purposive Sampling* dan *cluster random sampling*. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data pada kompetensi pengetahuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji kesamaan dua rata-rata, uji regresi linear sederhana dan uji korelasi *product moment*. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. 23,36 % hasil belajar peserta didik pada kompetensi pengetahuan dipengaruhi oleh LKPD multimedia interaktif berbasis *discovery learning* berbantuan *games*. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang berarti penggunaan LKPD Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Berbantuan *Games* Terhadap Kompetensi Fisika Peserta Didik SMAN 4 Padang.