

ABSTRAK

Pengaruh Penerapan LKPD Fisika Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan *Game* Terhadap Pencapaian Kompetensi Peserta Didik Kelas X SMAN 4 Padang

Oleh : Meci Sepmurdianti

Pencapaian kompetensi fisika peserta didik dalam pembelajaran di SMA sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan. Salah satu faktor penyebabnya adalah model pembelajaran yang digunakan guru kurang dapat mengajak peserta didik terlibat aktif dalam memecahkan masalah fisika dan belum terdapat LKPD Fisika Multimedia Interaktif. Untuk mengatasi masalah tersebut, diterapkan LKPD Fisika Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning*. LKPD ini berbantuan *Game* edukasi yang dapat dijadikan sebagai penguatan dari materi fisika yang telah dipelajari. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki pengaruh penerapan LKPD Fisika Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning* berbantuan *Game* di kelas X SMAN 4 Padang. Jenis penelitian ini adalah “*quasy eksperiment*” dengan rancangan “*randomized control group only design*”. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIA SMAN 4 Padang yang terdaftar pada semester 1 tahun ajaran 2016/2017. Sampling dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Data penelitian meliputi pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk kompetensi sikap, test tertulis untuk kompetensi pengetahuan, dan penilaian unjuk kerja untuk kompetensi keterampilan. Untuk menentukan kesamaan dua rata-rata kompetensi sikap digunakan uji t’ karena sampel terdistribusi normal tetapi tidak homogen, sedangkan untuk kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan digunakan uji t pada taraf nyata 5 % karena sampel terdistribusi normal dan homogen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang berarti dari penerapan LKPD Fisika Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning* berbantuan *game* terhadap pencapaian kompetensi sikap dan pengetahuan peserta didik kelas X SMAN 4 Padang. Sedangkan pada kompetensi keterampilan tidak terdapat pengaruh yang berarti. Berdasarkan uji regresi linear, diperoleh besarnya pengaruh LKPD Fisika Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning* berbantuan *Game* terhadap kompetensi sikap yaitu > 20 %. Pada kompetensi pengetahuan diperoleh persentase pengaruhnya yaitu > 16 %. Jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang berarti dari penerapan LKPD Fisika Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning* berbantuan *Game* terhadap pencapaian kompetensi sikap dan pengetahuan peserta didik kelas X SMAN 4 Padang.