

## ABSTRAK

### **Pengaruh *Handout* Fisika Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Berbantuan *Games* Terhadap *Critical Thinking Skills* Peserta Didik Kelas X SMAN 3 Padang**

**Oleh : M. Khairul Jawad**

Permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam mempelajari fisika adalah kurang mampunya dalam mengkritisi persoalan-persoalan maupun fenomena fisika. *Critical thinking skills* berkaitan erat dengan hasil belajar peserta didik. Salah satu cara meningkatkan *critical thinking skills* peserta didik yaitu penggunaan *handout* fisika multimedia interaktif berbasis *discovery learning* berbantuan *games*. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh *handout* fisika multimedia interaktif berbasis *discovery learning* berbantuan *games* terhadap *critical thinking skills* peserta didik kelas X SMAN 3 Padang. Adapun hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang berarti pada penggunaan *handout* fisika multimedia interaktif berbasis *discovery learning* berbantuan *games* terhadap *critical thinking skills* peserta didik kelas X SMAN 3 Kota Padang. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experiment* dan rancangan penelitian yang digunakan adalah *randomized control group only design*. Populasi penelitian adalah semua siswa kelas X SMAN 3 Padang yang terdaftar dalam tahun ajaran 2016/2017. Diakhir pembelajaran, *critical thinking skills* peserta didik diukur menggunakan tes tertulis dengan instrument penilaian berupa esai/uraian kompleks. Uji hipotesis yang digunakan yaitu uji t dan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas yaitu *handout* fisika multimedia interaktif berbantuan *games* berbasis *discovery learning* dan variabel terikat yaitu *critical thinking skills* digunakan analisis korelasi *product moment*. Berdasarkan analisis data pada penilaian kompetensi pengetahuan didapat nilai rata-rata *critical thinking skills* kelas eksperimen adalah 76,64 dan di kelas kontrol adalah 69,81. Uji hipotesis menggunakan uji kesamaan dua rata-rata dengan uji t diperoleh  $t_h = 4,31$  dan  $t_t = 2,0003$  ( $t_h > t_t$ ), sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis kerja diterima pada taraf nyata 0,05. Adapun analisis korelasi *product moment* memperlihatkan bahwa *handout* fisika multimedia interaktif berbasis *discovery learning* berbantuan *games* berkontribusi terhadap *critical thinking skills* peserta didik sebesar 28 %. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang berarti pada penggunaan *handout* fisika multimedia interaktif berbasis *discovery learning* berbantuan *games* terhadap *critical thinking skills* peserta didik kelas X SMAN 3 Padang.