ABSTRAK

Srisa Oktaweri, 2020. "Pengembangan Modul Fisika Multimedia Interaktif Berbantuan *Games* dengan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan *Multiple Intelligence Peserta Didik Kelas X SMA*" Tesis. Padang: Program Studi Magister Pendidikan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.

Mata pelajaran fisika bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan pengalaman dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari melalui kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Namun, kurang bervariasinya sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran fisika menjadi salah satu kendala peserta didik untuk dapat mengembangkan pengalaman menyelesaiakan permasalahan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi merupakan suatu upaya yang dapat dilakukan untuk menarik peserta didik agar mau mempelajari fisika dan meningkatkan kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) melalui pembiasaan pemecahan masalah fisika . Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah membuat modul fisika multimedia interaktif berbantuan *games* dengan model *Problem Based Learning* . Modul fisika multimedia interaktif berbantuan *games* dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar fisika secara mandiri. Selain itu, dengan adanya *games* menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, bermakna, serta kemudahan dalam pemahaman pembelajaran. Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk modul fisika multimedia interaktif yang valid, praktis dan efektif untuk peserta didik kelas X SMA.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model Plomp yang terdiri tahap *preliminary research, development or prototyping phase,* dan *assesment phase*. Instrumen yang digunakan adalah instrumen studi pendahuluan, instrumen validasi, instrumen praktikalitas, dan lembar *pre-test* dan *post-test*. Produk divalidasi oleh tenaga ahli dan diuji cobakan ke SMAN 8 Padang dan SMAN 13 Padang. Uji efektivitas dilakukan di SMA Negeri 8 Padang. Teknik analisis studi pendahuluan, validasi, dan praktikalitas menggunakan skala *Likert* dan deskripsi persentase. Hasil efektivitas di analisis menggunakan n-gain.

Hasil penelitian pada tahapan *preliminary research* menunjukkan bahwa perlu dikembangkan suatu modul fisika multimedia interaktif berbantuan *games* dengan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan *multiple intelligences* peserta didik. Selanjutnya modul fisika yang dikembangkan divalidasi oleh tenaga ahli, di uji kepraktisannya oleh praktisi, dan dilihat keefektifannya melalui uji lapangan hingga didapatkan modul fisika yang valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci : Modul Fisika, Multimedia Interaktif, *Games*, *Problem Based Learning*, *Multiple Intelligence*