

ABSTRAK

Cintia Amelia Br Hombing, NIM. 4183341021 (2021). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Negeri 1 Bilah Hulu Pada Materi Protista.

Tujuan penelitian untuk mengetahui pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis android dalam proses pembelajaran biologi dan pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Metode penelitian adalah eksperimen dengan *Two Group Pretest-Posttest design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa di kelas X SMA Negeri 1 Bilah Hulu yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah 64 orang. Sampel dalam penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas X MIA 3 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 32 orang dan X MIA 4 dengan jumlah 32 orang sehingga jumlah seluruh sampel yaitu 64 orang siswa yang diambil dengan teknik *purposive sampling* dilihat dari keaktifan siswa-siswi di kelas. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dan soal *essay* kemampuan berpikir kritis yang telah divalidasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam proses pembelajaran pada materi protista di kelas X MIA SMA Negeri 1 Bilah Hulu berdasarkan penilaian dari tiga indikator yaitu siswa senang, tertarik serta mampu berpikir kritis didapatkan hasil dengan kategori baik (75 %). (2) Nilai rata-rata hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa SMA Negeri 1 Bilah Hulu yang diajarkan dengan media interaktif berbasis android lebih tinggi (59,94) jika dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil tes kemampuan berpikir kritis yang diajarkan tanpa media interaktif berbasis android (48,47). Dan berdasarkan uji normalitas dan homogenitas nilai signifikan yang didapat lebih besar dari 0,05 serta hasil uji hipotesis menggunakan uji-t didapatkan *asympt sig.(2-tailed)* sebesar 0,000 dan nilai probabilitas sebesar 0,05 ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan deskripsi N-gain kemampuan berpikir kritis dari jumlah keseluruhan siswa kelas eksperimen sebanyak 32 siswa yang memiliki peningkatan kemampuan berpikir kritis kategori sedang sebanyak 28 siswa (87,5%), dan rendah sebanyak 4 orang (12,5%). Artinya terdapat pengaruh media interaktif berbasis android terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi protista.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Media Interaktif, Android, Berpikir Kritis, Protista*

ABSTRACT

Cintia Amelia Br Hombing, NIM. 4183341021 (2021). The Effect of Android-Based Interactive Media on Critical Thinking Ability of SMA Negeri 1 Bilah Hulu Students on Protist Material.

The purpose of the study was to determine learning using android-based interactive media in the biology learning process and the effect of android-based interactive learning media on students' critical thinking skills. The research method is an experiment with Two Group Pretest-Posttest design. The population in this study were all students in class X SMA Negeri 1 Bilah Hulu which consisted of 5 classes with a total of 64 people. The sample in this study consisted of two classes, namely class X MIA 3 as the experimental class with a total of 32 people and X MIA 4 with a total of 32 people so that the total sample was 64 students who were taken by purposive sampling technique seen from the activity of the students in the class. The instrument used in this research is a questionnaire and an essay on critical thinking skills that have been validated. The results showed that (1) the use of android-based interactive learning media in the learning process on protist material in class X MIA SMA Negeri 1 Bilah Hulu based on an assessment of three indicators, namely students were happy, interested and able to think critically, the results obtained in a good category (75%). (2) The average value of the critical thinking ability test results of SMA Negeri 1 Bilah Hulu students who were taught with android-based interactive media was higher (59.94) when compared to the average value of the critical thinking ability test results taught without interactive media based android (48,47). And based on the normality and homogeneity test, the significant value obtained is greater than 0.05 and the results of the hypothesis test using the t-test are obtained asymp sig. (2-tailed) of 0.000 and a probability value of 0.05 (0.000 0.05). Based on the description of the N-gain critical thinking ability of the total number of experimental class students as many as 32 students who have increased critical thinking skills in the medium category as many as 28 students (87.5%), and low as many as 4 people (12.5%). This means that there is an influence of android-based interactive media on students' critical thinking skills on protist material.

Keywords: *Learning Media, Interactive Media, Android, Critical Thinking, Protists*