

## ABSTRAK

**Amalia Darozatun Rahmawati** “Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis Aplikasi *Lumi Education* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Energi Terbarukan”

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* yang terintegrasi dengan model *Problem Based Learning* (PBL) guna meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi energi terbarukan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Sampel penelitian adalah peserta didik kelas X E-1 yang berjumlah 25 orang. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, lembar aktivitas peserta didik, serta tes keterampilan berpikir kritis. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinyatakan layak digunakan dengan nilai rata-rata 0,805 dari ahli materi dan media yang termasuk dalam kategori tinggi. Pembelajaran menggunakan media video interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* selama dua pertemuan dengan menggunakan strategi AABTLT with SAS berlangsung sangat efektif dengan persentase rata-rata 86,40%. Peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah diterapkan media video interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* berada dalam kategori tinggi dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,73. Uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi yang kurang dari 0,05. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video interaktif berbasis *Lumi Education* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran fisika dengan model PBL untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

**Kata Kunci:** Energi Terbarukan, Keterampilan Berpikir Kritis, *Lumi Education*, Media Video interaktif, *Problem Based Learning*.