

ABSTRAK

Fitria Nur Rahayu: Penerapan Model *Generative Learning* Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Materi Momentum, Impuls dan Tumbukan

Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) mengetahui kelayakan multimedia interaktif, (2) mengetahui keterlaksanaan pembelajaran model *generative learning* berbantuan Multimedia Interaktif dan (3) mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif antara kelas yang menerapkan model *generative learning* berbantuan multimedia interaktif dan kelas yang menerapkan *direct instruction* dengan metode ceramah dan eksperimen. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi yang digunakan adalah peserta didik kelas X SMAN 1 Ciparay dengan sampel terdiri dari dua kelas yaitu kelas X-2 sebagai kelas kontrol dan X-6 sebagai kelas eksperimen dan jumlah masing masing sampel sebanyak 26 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Multimedia interaktif layak digunakan untuk pembelajaran dengan skor 4,50 yang berkaegori sangat layak. (2) Keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen memperoleh rata rata 95% yang berkategori sangat baik, sedangkan kelas kontrol sebesar 91% yang berkategori sangat baik. (3) Peningkatan hasil belajar kognitif kelas eksperimen memperoleh nilai *N-gain* sebesar 0,76 yang berkategori tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,61 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil uji *t* menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung}(6,27) > t_{tabel}(2,01)$, artinya terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik antara kelas yang diterapkan model *generative learning* berbantuan multimedia interaktif dan kelas yang diterapkan pembelajaran *direct instruction*.

Kata Kunci: *Generative Learning*, multimedia interaktif, hasil belajar kognitif, momentum dan impuls