

ABSTRAK

Bukhori Muslim : Penerapan model *experiential learning* berbantuan multimedia interaktif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada konsep garam terhidrolisis.

Penerapan garam terhidrolisis banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, namun biasanya siswa tidak menyadari bahwa peristiwa tersebut memiliki keterkaitan dengan konsep garam terhidrolisis. Untuk mengatasi masalah tersebut digunakan model *experiential learning* berbantuan multimedia interaktif yang dapat mengkaitkan konsep yang dipelajari dengan peristiwa nyata dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan model *experiential learning* pada konsep garam terhidrolisis, menganalisis kemampuan siswa dalam mengerjakan LKS dengan model *experiential learning* dan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam mempelajari konsep garam terhidrolisis di kelas XI IPA MA Miftahul Huda. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kelas dengan subjek penelitian berjumlah 30 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keterlaksanaan aktivitas siswa, LKS dan evaluasi. Data yang diperoleh diolah dengan statistik deskriptif. Analisis data dari lembar keterlaksanaan aktivitas siswa adalah sangat baik dengan nilai rata-rata adalah 80%. Dari lembar kerja siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 82. Nilai LKS tertinggi sebesar 94 diperoleh oleh kelompok III sedangkan nilai LKS terendah sebesar 71 diperoleh oleh kelompok V, sedangkan analisis evaluasi diperoleh nilai rata-rata sebesar 76 dengan predikat baik. Kelompok prestasi tinggi mendapatkan nilai rata-rata yang sangat baik yaitu sebesar 86, kelompok prestasi sedang mendapatkan nilai rata-rata baik yaitu sebesar 76, dan kelompok prestasi rendah mendapatkan nilai rata-rata cukup yaitu sebesar 65. Dengan demikian, model *experiential learning* dapat dijadikan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Berdasarkan temuan penelitian, disarankan model *experiential learning* berbantuan multimedia interaktif diimplementasikan pada konsep lain yang bersifat abstrak sehingga dapat memicu siswa untuk berpikir kritis.

Kata Kunci : Model *Experiential Learning*, Keterampilan Berpikir Kritis, Multimedia Interaktif, Garam Terhidrolisis.