

ABSTRAK

Pembuatan Modul Interaktif Terintegrasi *Guided Inquiry* Menggunakan Aplikasi *Course Lab* Untuk Materi Usaha, Energi, Momentum Dan Impus Pada Pembelajaran Fisika SMA Kelas X

Oleh : Ahmad Dedi Putra

Sumber belajar yang digunakan oleh pendidik disekolah pada proses pembelajaran fisika masih belum mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan masih dalam bentuk buku cetak biasa dan tidak interaktif sehingga pembelajaran akan monoton, peserta didik kurang termotivasi, dan malas mengerjakan tugas yang diberikan. Solusi dari permasalahan ini adalah dengan menggunakan Modul interaktif yang telah dirancang. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan modul interaktif terintegrasi *guided inquiry* menggunakan aplikasi *course lab* untuk materi usaha, energi, momentum dan impuls pada pembelajaran fisika SMA Kelas X yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) menggunakan model R&D Sugiyono. Model ini terdiri dari 10 tahapan, namun penelitian ini hanya sampai pada tujuh tahap yaitu: mengenal potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, mendesain produk, memvalidasi desain, merevisi desain, menguji coba produk, dan merevisi produk. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 3 orang validator untuk mengetahui nilai validitas produk, 2 orang pendidik, dan peserta didik pada salah satu kelas X SMA Negeri 6 Kerinci untuk mengetahui nilai praktikalitas dari produk. Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dihasilkan produk berupa modul interaktif. Produk penelitian berada pada kriteria sangat valid dengan nilai rata-rata 88,44% yang meliputi aspek validasi isi, penyajian, kegrafikan, dan kebahasaan. Produk penelitian berada pada kriteria sangat praktis oleh pendidik dengan nilai rata-rata 90,77% yang meliputi aspek kemudahan penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran, dan manfaat. Produk penelitian juga berada pada kriteria sangat praktis oleh peserta didik dengan nilai rata-rata 90,33% yang meliputi aspek kemudahan dalam penggunaan menu, kemudahan panduan penggunaan, penggunaan multimedia, dan motivasi belajar peserta didik.