

ABSTRAK

Haflianita Hasanah: Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Dengan Pendekatan Sainifik Bermuatan Nilai-nilai Karakter pada Materi Gelombang Bunyi, Gelombang Cahaya, dan Alat-alat Optik di Kelas XI SMA/MA

Penelitian ini dilakukan berdasarkan latar belakang bahwa pembelajaran Fisika perlu dilengkapi dengan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik. Selain itu penggunaan langkah-langkah pendekatan saintifik sebagai tuntutan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran juga masih sedikit dilakukan di sekolah. Kurikulum 2013 juga menginginkan meningkatnya kompetensi peserta didik bukan hanya pada aspek pengetahuan tetapi juga aspek sikap spiritual maupun sosial. Penggunaan bahan ajar interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran Fisika menjadi salah satu solusi yang dianggap tepat dimana materinya disajikan dengan langkah-langkah pendekatan saintifik serta memuat nilai-nilai karakter. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar interaktif dengan pendekatan saintifik bermuatan nilai-nilai karakter pada materi gelombang bunyi, gelombang cahaya, dan alat-alat optik yang valid dan praktis

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model pengembangan Plomp. Model Plomp dipilih karena memiliki tahap yang luwes dan fleksibel serta dapat disesuaikan dengan karakteristik penelitiannya. Tahap model Plomp yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu: (1) fase investigasi awal (*preliminary investigation*), (2) fase desain (*design*), (3) fase realisasi/konstruksi (*realization/construction*), (4) fase tes, evaluasi, dan revisi (*test, evaluation, and revision*). Uji kelayakan yang dilakukan berupa uji validitas oleh 3 orang dosen Fisika FMIPA UNP sebagai validator dan uji praktikalitas oleh guru serta peserta didik sebagai praktisi. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen validitas dan praktikalitas yang kemudian dianalisis menggunakan skala *Likert*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dihasilkan produk berupa bahan ajar interaktif dengan pendekatan saintifik bermuatan nilai-nilai karakter. Produk yang telah dibuat dinilai sangat valid dari aspek penilaian substansi materi, tampilan, komponen bahan ajar, pemanfaatan *software*, dan penciri bahan ajar interaktif dengan persentase nilai rata-rata sebesar 86,4 %. Produk yang telah dibuat juga dinilai sangat praktis baik oleh guru maupun peserta didik dengan persentase nilai rata-rata yang diberikan oleh guru sebesar 93 % dan persentase nilai rata-rata yang diberikan oleh peserta didik sebesar 82,0 %. Hal ini berarti bahwa bahan ajar interaktif dengan pendekatan saintifik bermuatan nilai-nilai karakter yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.