

ABSTRAK

Fathia Rahmi. 2019. “Pembuatan LKPD Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Aplikasi *Course Lab* pada Materi Usaha, Energi, Momenum, dan Impuls SMA”. Skripsi. Padang: Program Studi Pendidikan Fisika, Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang.

Dalam pelaksanaan pembelajaran fisika peserta didik kesulitan dalam menganalisis dan menghubungkan konsep fisika dengan peristiwa yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Ini disebabkan karena kurangnya sumber/pedoman belajar yang dibutuhkan peserta didik seperti LKPD dan penggunaan media dalam pembelajaran fisika. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa LKPD multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan aplikasi *course lab* pada materi usaha, energi, momentum, dan impuls SMA yang valid.

Jenis Penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Mix Method*. Dimana suatu metode penelitian yang menggabungkan antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini berfokus pada pembuatan suatu produk dalam bahan ajar berupa LKPD multimedia interaktif sesuai dengan langkah-langkah pembuatan LKPD menurut Depdiknas (2008) dan validasi produk. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas. Validitas ini dinilai oleh empat validator yaitu tiga orang dosen fisika FMIPA UNP dan satu orang guru fisika.

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan pada LKPD multimedia interaktif, maka didapatkan dua hasil penelitian. Pertama, penelitian ini menghasilkan produk berupa LKPD multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan aplikasi *course lab* pada materi usaha, energi, momentum, dan impuls SMA yang dibuat dengan langkah-langkah penyusunan lembar kerja berdasarkan Depdiknas tahun 2008. Kedua, hasil uji validitas dilakukan dua kali dengan nilai rata-rata validitas pertama sebesar 87% berada pada kategori sangat valid dan nilai rata-rata validitas kedua sebesar 92,78% berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa LKPD multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan aplikasi *course lab* pada materi usaha, energi, momentum, dan impuls SMA sangat valid digunakan dalam pembelajaran fisika kelas X.

Kata Kunci : LKPD, *Interactive Multimedia*, *Probelem Based Learning* (PBL), Aplikasi *Course Lab*