

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan produk berupa Modul berbasis *discovery learning* berbantu *QR Code* yang layak digunakan oleh peserta didik. Jenis penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model 4D yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel (1974). Model 4D memiliki 4 tahap yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Produk yang dikembangkan ini telah dilakukan validasi oleh ahli desain dan ahli materi, hasil yang diperoleh dari validasi ahli desain yaitu sebesar 89% dengan kriteria "sangat baik", ahli materi yaitu sebesar 98% dengan kriteria "sangat baik", dan uji coba kelompok kecil diperoleh hasil sebesar 95% dengan kriteria "sangat baik". Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba kelompok kecil tersebut, maka produk berupa Modul yang dikembangkan telah layak digunakan peserta didik tanpa revisi.

Kata kunci: modul, *discovery learning*, *QR code*

ABSTRACT

The purpose of this development research is to produce a product in the form of a discovery learning-based Module assisted by a QR Code that is suitable for use by students. The type of development research used in this study is the 4D model suggested by Thiagarajan, Semmel and Semmel (1974). The 4D model has 4 stages, namely define, design, develop and disseminate. The developed product has been validated by design experts and material experts, the results obtained from the validation of design experts are 89% with "very good" criteria, material experts are 98% with "very good" criteria, and small group trials obtained results of 95% with "very good" criteria. Based on the results of expert validation and small group trials, the product in the form of a Module developed is suitable for students to use without revision.

Keywords: module, *discovery learning*, *QR code*