

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan produk berupa LKPD 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*, namun penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *develop*. Produk yang dikembangkan ini telah dilakukan validasi oleh ahli desain dan ahli materi, hasil yang diperoleh dari validasi ahli desain yaitu sebesar 92% dengan kriteria “sangat baik”, ahli materi yaitu sebesar 98% dengan kriteria “sangat baik”, dan uji coba kelompok kecil diperoleh hasil sebesar 89% dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba kelompok kecil tersebut, maka produk berupa LKPD yang dikembangkan telah layak digunakan peserta didik tanpa revisi.

Kata kunci: lembar kegiatan peserta didik, *discovery learning*, Qr code

ABSTRACT

The aim of this research development is to produce a product in the form of discovery learning based LKPD based on QR code that is appropriate for students to use. 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, but this research is only carried out until the develop stage. This developed product has been validated by design experts, and material experts, the results obtained from the validation of design experts are 92% with “excellent” criteria, material experts are 98% with “very good” criteria, and group trials small results obtained by 89% with the criteria “very good. Based on the results of expert validation and small group trials, the product in the form of LKPD that was developed was appropriate for students to use without revision.

Keywords: student activity sheet, *discovery learning*, Qr code