

ABSTRAK

Sri Arifa, NIM 4203121058 (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berstrategi REACT pada Materi Momentum dan Impuls Kelas X di MAS Darul Hikmah.

Penggunaan teknologi dan ketercapaian KPS peserta didik merupakan tuntutan pembelajaran yang ada saat ini, namun kenyataannya pembelajaran saat ini menunjukkan bahwa sekolah masih menggunakan bahan ajar cetak yang terbatas serta hasil belajar peserta didik yang tidak lulus KKM mengakibatkan rendahnya KPS peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui tingkat kelayakan pembelajaran interaktif berstrategi REACT pada materi momentum dan impuls dan 2) mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berstrategi REACT pada materi momentum dan impuls, dan 3) mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif berstrategi REACT pada materi momentum dan impuls, Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D. Hasil penelitian menunjukkan: 1) tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi berada pada kualifikasi sangat layak 2) tingkat kepraktisan media pembelajaran berdasarkan hasil observasi KPS, tanggapan peserta didik dan penilaian guru berada pada kualifikasi sangat praktis, dan 3) tingkat keefektifan berdasarkan analisis uji *N-Gain* dan hasil belajar peserta didik berada pada kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran layak dan dapat digunakan pada pembelajaran fisika disekolah.

Kata Kunci: *Pengembangan, media pembelajaran interaktif, strategi REACT, Keterampilan proses sains, hasil belajar fisika.*

ABSTRACT

Sri Arifa, NIM 4203121058 (2024). Development of Interactive Learning Media with REACT Strategy on Momentum and Impulse Material for Class X at MAS Darul Hikmah.

The use of technology and the achievement of KPS are current learning demands, but the reality of current learning shows that schools use limited printed teaching materials and the learning outcomes of students who do not pass the KKM result in low students' KPS. This research aims to: 1) determine the level of feasibility of interactive learning with a REACT strategy on momentum and impulse material and 2) determine the level of practicality of interactive learning media with a REACT strategy on momentum and impulse material, and 3) determine the level of effectiveness of interactive learning media with a REACT strategy on momentum material and impulse. The type of research used is Research and Development (R&D) with a 4D development model. The research results show: 1) the level of feasibility of learning media based on the validation results of media experts and material experts is in very decent qualifications 2) the level of practicality of learning media based on the results of KPS observations, student responses and teacher assessments is in very practical qualifications, and 3) the level of effectiveness based on the N-Gain test analysis and student learning outcomes are in the quite effective category. Based on these results, the learning media is suitable and can be used in physics learning at school.

Keywords: *Development, interactive learning media, REACT strategy, Science process skills, physics learning outcomes.*