

DISCOVERY PADA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DALAM KOMPETENSI KEAHLIAN DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF

Oleh

Yanuar Sinatra¹⁾ & Setyono²⁾

Program Studi Teknik Elektro, Sekolah Tinggi Teknik Malang

Email: ¹ysinatra75@gmail.com & ²setyoothex@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dengan memasukkan metode pembelajaran. Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Pengembangan yang memiliki tahapan identifikasi tujuan umum pembelajaran, analisis pembelajaran, identifikasi perilaku awal dan karakteristik, merumuskan tujuan khusus pembelajaran, mengembangkan butir tes acuan patokan, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, merancang dan melakukan evaluasi formatif dan merevisi produk. Hasil Validasi Ahli Media dengan presentase 97.73 %, Hasil Validasi Ahli Materi dengan presentase 96,67 %.

Kata Kunci : Metode Discovery Learning, Media Pembelajaran, Multimedia

Abstract

This study aims to develop multimedia based learning media by incorporating learning methods. This type of research is Development Research which has the stages of identifying general learning objectives, learning analysis, identifying initial behavior and characteristics, formulating specific learning objectives, developing benchmark reference test items, developing learning strategies, developing and selecting learning materials, designing and conducting formative evaluations and revise the product. Results of Validation of Media Experts with a percentage of 97.73%, Results of Validation of Material Experts with a percentage of 96.67%.

Keywords : Discovery Learning Method, Learning Media, Multimedia

PENDAHULUAN

Belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan di dalam pendidikan. Tujuan dari kegiatan belajar mengajar tidak akan pernah tercapai selama media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan gaya belajar siswa. media pembelajaran adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan, dengan memanfaatkan media pembelajaran secara akurat guru akan mencapai tujuan pembelajaran.

Pencapaian tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor di antaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta ketrampilan siswa. Untuk memaksimalkan pencapaian tujuan tersebut, guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengaktualisasikan diri dengan memberdayakan potensi yang dimilikinya, siswa diharapkan mampu mengkonstruksikan pengetahuan yang dimilikinya.

Untuk mengkonstruksikan pengetahuan yang dimiliki siswa, sistem belajar yang mandiri memiliki peran penting. Sistem belajar yang mandiri memungkinkan siswa untuk belajar sendiri tanpa harus bergantung kepada guru Kompetensi Keahlian Desain Media Interaktif

. Hal ini sesuai dengan pembelajaran individual yakni guru berperan sebagai pembimbing siswa dalam usaha untuk menambah pengetahuan dari mata pelajaran yang diberikan (Mbulu:7) dalam Pamungkas 2009. *Discovery learning* (belajar penemuan) merupakan salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan seorang adalah konstruksi mereka sendiri (pembelajaran individual).

Bruner menganggap “belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta

pengetahuan yang menyertainya” (dalam Trianto, 2011:26).

Kompetensi Keahlian Desain Media Interaktif merupakan Kompetensi Keahlian yang membutuhkan ketelitian dan ketepatan dalam mempelajarinya. Kenyataannya banyak siswa yang kesulitan untuk mengikuti pelajaran ini dikarenakan harus praktik langsung, sehingga dibutuhkan suatu media pembelajaran yang tepat yang bisa mempertajam tingkat pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Kompetensi Keahlian Desain Media Interaktif dikelas XII Multimedia SMK Kosgoro 01 Lawang-Malang pada hari selasa, tanggal 23 Juli 2019, media pembelajaran yang digunakan di kelas adalah papan tulis dan pemberian tugas mandiri. Dengan menggunakan media pembelajaran yang masih analog tersebut kebanyakan siswa merasa bosan dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga hanya 40% hasil belajar siswa yang mencapai KKM, KKM untuk Kompetensi Keahlian Desain Media Interaktif yaitu 75.

Melihat kenyataan di atas untuk dapat meningkatkan hasil belajar diperlukan media pembelajaran yang efektif. media pembelajaran yang relevan untuk mengatasi hal ini yaitu menerapkan *discovery learning* pada media pembelajaran berbasis multimedia. Metode yang dipilih adalah metode *discovery learning* karena dengan menggunakan metode ini, siswa dapat dilibatkan dalam proses kegiatan mental. Dalam hal ini, peneliti akan merancang bangun aplikasi sendiri melalui software bahasa pemrograman. Memasukan konten yang sudah pernah dipelajari oleh siswa yang berhubungan dengan chapter mata pelajaran yang sedang dipelajari dan tujuannya untuk mengkonstruksi pengetahuan siswa. Konten yang dimasukkan dalam aplikasi yang di rancang bangun tersebut berupa teks, animasi, gambar, audio dan video.

Peneliti berharap dengan adanya penerapan media pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya dapat menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, berpendapat, bertanya, menjawab pertanyaan guru serta dapat meningkatkan hasil belajar

siswa dan bisa menaikkan persentase hasil belajar siswa yang mencapai standart ketuntasan minimal yang sudah ditentukan.

LANDASAN TEORI

1. Belajar

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses pembelajaran. “Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar” (Dimiyati dan Mudjiono, 2009:7).

Menurut Gagne belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki ketrampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan proses kognitif yang dilakukan oleh pebelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Menurut Rogers, praktek pendidikan menitikberatkan pada segi pengajaran, bukan pada siswa yang belajar. Praktek tersebut ditandai oleh peran guru yang dominan dan siswa hanya menghafalkan pelajaran.

Rogers mengemukakan pentingnya guru memperhatikan prinsip pendidikan. Prinsip pendidikan dan pembelajaran tersebut sebagai berikut:

1. Menjadi manusia berarti memiliki kekuatan wajar untuk belajar. Siswa tidak harus belajar tentang hal-hal yang tidak ada artinya.
2. Siswa akan mempelajari hal-hal yang bermakna bagi dirinya.
3. Pengorganisasian bahan pengajaran berarti mengorganisasikan bahan dan ide baru, sebagai bagian yang bermakna bagi siswa.
4. Belajar yang bermakna dalam masyarakat modern berarti belajar tentang proses-proses belajar, keterbukaan belajar mengalami sesuatu,

bekerja sama dengan melakukan perubahan diri terus-menerus.

5. Belajar yang optimal akan terjadi, bila siswa berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam proses belajar.
6. Belajar mengalami (*experiential learning*) dapat terjadi, bila siswa mengevaluasi dirinya sendiri. Belajar mengalami dapat memberi peluang untuk belajar kreatif, *self evaluation* dan kritik diri. Hal ini berarti bahwa evaluasi dari instruktur bersifat sekunder.
7. Belajar mengalami menuntut keterlibatan siswa secara penuh dan sungguh-sungguh.

2. Media

Interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, rekaman, video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar dan lain-lain). Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi (Hamalik dalam Arsyad, 2009)

1. Media sebagai alat komunikasi untuk efektivitas proses belajar mengajar;
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
3. Seluk-beluk proses belajar;
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan; dan
5. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;

AECT (*Association of Education and Communication Technology*, dalam Arsyad, 2009) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Ciri-ciri umum batasan tentang media dikemukakan sebagai berikut:

1. Media memiliki pengertian fisik yang umum dikenal sebagai *hardware*
2. Media memiliki pengertian nonfisik yang umum dikenal sebagai *software*
3. Penekanan media terdapat pada visual dan audio
4. Media memiliki pengertian sebagai alat bantu pada proses belajar

5. Media digunakan sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara guru dengan peserta didik
6. Media digunakan secara masal
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

3. Multimedia

Multimedia ialah gabungan lebih dari satu media dalam suatu bentuk komunikasi. Menurut (Lancien dalam Surasmi, 2016:595), multimedia pada masa kini merujuk pada penggabungan dan pengintegrasian media, seperti teks, animasi, grafik, suara, video kedalam sistem komputer. Salah satu katagori multimedia yaitu multimedia interaktif, multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran, aplikasi game, dll.

Konsep teknologi multimedia (TM) bukan sekedar penggunaan media secara majemuk untuk pencapaian kompetensi tertentu, namun mencakup pengertian perlunya integrasi berbagai jenis media yang digunakan dalam suatu penyajian yang tersusun secara baik (sistemik dan sistematis). Masing-masing media dalam teknologi multimedia ini dirancang untuk saling melengkapi sehingga secara keseluruhan media yang digunakan akan menjadi lebih besar peranannya dari pada sekedar penjumlahan dari masing-masing media. Dengan demikian teknologi multimedia tidak semata-mata penggunaan berbagai media secara bersamaan, namun mensyaratkan atau identik dengan teknologi multimedia yang berbasis komputer, interaktif dan pembelajaran mandiri.

4. Discovery Learning

Strategi merupakan keputusan-keputusan bertindak yang diarahkan dan keseluruhannya diperlukan untuk mencapai tujuan. Strategi lebih luas dari metode, sedangkan dalam konteks pembelajaran metode diartikan sebagai bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar mengajar.

Bruner mengatakan belajar merupakan factor yang menentukan dalam pembelajaran dibandingkan dengan perolehan khusus yaitu metode belajar penemuan (*discovery learning*).

Metode *discovery learning* diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorang, memanipulasi objek sebelum sampai pada generalisasi. Dalam pembelajaran *discovery* kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

Dari berbagi pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa metode *discovery learning* adalah suatu cara pembelajaran dimana siswa menemukan sendiri dan memahami sendiri konsep definisi pembelajaran. metode ini memajukan cara belajar aktif yang berorientasi pada proses, mengarah sendiri dan reflektif.

Sistem belajar dengan penemuan ini diperkenalkan oleh Bruner tahun 1966. Bruner menganggap bahwa belajar dengan penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh otak manusia dan dengan sendirinya akan memberikan hasil yang paling baik, berusaha sendiri memecahkan masalah serta pengetahuan yang benar-benar bermakna. Bruner (dalam Pamungkas, 2009:18) memberikan teorinya sebagai sebuah pembelajaran, teori tersebut terdiri atas empat komponen yaitu:

- a. Keingintahuan dan Ketidakpastian
Bruner mengatakan bahwa pengalaman belajar harus dirancang sehingga akan membantu siswa untuk mau dan mampu belajar. Menurut ide tersebut guru harus merancang kegiatan dengan kejadian penuh teka-teki sehingga akan mengusik rasa keingintahuan siswa.
- b. Struktur Pengetahuan
Bruner menjelaskan bahwa idea tau masalah, pengetahuan apapun dapat disajikan dalam suatu bentuk sederhana sehingga siswa dapat memahaminya dalam sebuah bentuk yang mudah dikenal (yaitu dalam bentuk struktur pengetahuan)

c. Pengurutan

Menurut Bruner pengajaran harus mengarahkan siswa melalui materi sedemikian sehingga, meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami mentransformasi, dan mentransfer apa yang dipelajarinya. Secara umum pengurutan harus bergerak dari pengaktifan (*hands on konkrit*), ke ikonik (*visual*) dan kemudian ke simbolik (deskripsi dalam kata-kata)

d. Motivasi

Menurut Bruner hakikat dan tingkat penghargaan serta hukuman harus ditentukan. Ia menyarankan bahwa diperlukan pergeseran penghargaan ekstrinsik seperti hadiah dari guru ke penghargaan intrinsik sejalan dengan pemecahan masalah atau pemahaman konsep.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dirancang untuk memperoleh suatu produk. Produk yang dimaksud adalah media pembelajaran berbasis multimedia. Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan adaptasi model pengembangan Dick & Carey. Model pengembangan tersebut mampu memberikan arahan yang rinci sehingga menghasilkan produk yang jelas. Dalam penelitian ini produk yang dirancang bangun akan diuji cobakan berulang kali untuk mendapatkan performansi aplikasi. Aplikasi akan diujicobakan ke ahli media yaitu pakar user interface dan user experience, ahli materi yaitu guru di lokasi penelitian dan uji coba ke siswa

Langkah-langkah model pengembangan Dick & Carey terdiri dari 10 tahap yaitu: (1) tahap identifikasi tujuan, (2) tahap analisis pembelajaran, (3) tahap identifikasi perilaku awal dan karakteristik, (4) tahap merumuskan tujuan pembelajaran, (5) tahap mengembangkan butir tes acuan patokan, (6) tahap mengembangkan strategi pembelajaran (7) tahap mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, (8) tahap merancang dan melakukan evaluasi formatif, (9) tahap merevisi pembelajaran, dan (10) tahap melakukan evaluasi sumatif, (Dick dan Carey dalam Setyosari, 2001:114)

Model pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model dari Dick and Carey, tetapi peneliti tidak menggunakan tahap kesepuluh (evaluasi sumatif) karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti.

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran yang diadaptasi dari Dick & Carey dimodifikasi oleh peneliti dan tahapan langkahnya yaitu: (1) tahap identifikasi tujuan umum pembelajaran, (2) tahap analisis pembelajaran (analisis Standart Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)), (3) tahap identifikasi perilaku awal dan karakteristik, (4) tahap merumuskan tujuan khusus pembelajaran, (5) tahap mengembangkan butir tes acuan patokan, (6) tahap mengembangkan strategi pembelajaran (7) tahap mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, (8) tahap merancang dan melakukan evaluasi formatif (validasi dan uji coba) dan (9) tahap merevisi pembelajaran (revisi produk).

HASIL PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti membuat media pembelajaran untuk kelas XII Multimedia dengan memasukkan metode Discovery Learning dalam media tersebut. Media pembelajaran yang dibuat berbasis aplikasi dekstop dan rancang bangun aplikasinya menggunakan software sistem Borland Delphi 07. Sebelum diimplementasikan ke siswa, media pembelajaran diujicobakan ke Ahli Materi artinya orang yang menguasai materi dalam media pembelajaran yang dirancang bangun dan ahli media yaitu orang yang menguasai aplikasinya (ahli dalam bidang interaksi manusia dan komputer). Di dalam media pembelajaran terdapat tahapan-tahapan dari proses pembelajaran dengan menggunakan metode discovery.

Setelah Media pembelajaran divalidasi ke ahli media dan ahli materi, Media pembelajaran diujicobakan ke siswa. Ketika diujicobakan pada tanggal 2 Oktober 2020 kepada siswa kelas XII Multimedia, terlihat siswa sangat aktif, senang dan antusias untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran multimedia berbasis metode discovery serta siswa merasa tertantang untuk

memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada pada muatan mata pelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran multimedia berbasis metode discovery dalam pembelajaran siswa akan lebih berfikir dan menggunakan kemampuannya untuk memecahkan permasalahan yang ada serta pengetahuan yang didapatkan siswa dengan cara belajar dengan menggunakan media ini akan mudah diingat dan bertahan lama.

Sebelum di implementasikan ke siswa media pembelajaran multimedia berbasis metode discovery ini diujicobakan untuk divalidasi kelayakannya oleh ahli media yang memandang dari segi medianya, ahli materi yang memandang kesesuaian isi yang dimuat dan siswa yang memberi respon setelah menggunakan media pembelajaran multimedia berbasis metode discovery. Selain itu media ini diujicobakan langsung kepada siswa untuk menggunakan media dalam pembelajaran dan dalam proses pembelajaran peneliti mengamati secara langsung untuk mengamati keterlaksanaan media pembelajaran multimedia berbasis metode discovery pada pokok bahasan yang berlangsung.

Setelah pengembangan media selesai, peneliti mengujicobakan untuk divalidasi ke ahli media. Ahli media yang ditunjuk untuk validasi adalah salah satu dosen prodi Teknik Elektro Sekolah Tinggi Teknik Malang yang memiliki jabatan fungsional lektor yaitu Bapak Redy Tri Santoso, S.T, M.T. Proses validasi ke ahli media dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 25 September 2020 di ruang Dosen. Dari hasil validasi diperoleh data-data yang dijelaskan pada tabel berikut ini

Tabel Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kemenarikan media pembelajaran				✓
2	Kelengkapan komponen dalam media		✓		
3	Kemenarikan desain isi media				✓
4	Desain ukuran huruf pada media				✓
5	Konsistensi penulisan format media S				✓
6	Tata cara dan penempatan grafik, gambar dan table				✓
7	Kesesuaian suara, animasi, gambar pada media				✓
8	Tingkat fleksibilitas tempat dan waktu penggunaan media				✓
9	Kemudahan persiapan sebelum penggunaan media				✓
10	Kemudahan penyebaran produk media				✓
11	Kemudahan pemanfaatan media bagi siswa				✓

Dari penyajian data uji coba pada tabel di atas yang dihitung dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P: prosentase pilihan

$\sum x$: jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: jumlah nilai ideal dalam item

(Sumber: Arikunto, 2009: 235)

Dapat diketahui jumlah jawaban responden dalam satu item sebesar 43 dan jumlah nilai ideal dalam item sebesar 44. Dengan begitu prosentase plilihan sebesar $\frac{43}{44} \times 100\% = 97.73\%$. Setelah data dihitung, kemudian di interpretasikan pada tabel di bawah ini:

Kategori	Presentase	Kualifikasi	Ekuivalen
A	80% - 100 %	Sangat valid	Sangat Layak
B	60% - 79%	Valid	Layak
C	50 % - 59%	Cukup valid	Cukup Layak
D	0 % -49 %	Kurang Valid	Kurang Layak

(diadaptasi dari Arikunto, 2006) dalam suryani 2011

Dapat dikatakan pengembangan media ini jika dilihat dari segi media dapat dikatakan sangat valid. Peneliti menyimpulkan pengembangan media jika dipandang dari segi media sangat baik dan sedikit kekurangannya hanya ada pada tampilan utama media yang tidak ada logo SMK tempat dimana penelitian dilakukan dan nama lembaga.

Setelah media di validasi oleh ahli media, selanjutnya peneliti mengujicobakan untuk divalidasi ke ahli materi. Ahli materi yang ditunjuk untuk validasi adalah guru Multimedia yaitu Ibu Tri Asmawati, S.Pd Proses validasi ke ahli materi dilaksanakan pada hari Sabtu pada tanggal 25 September 2020 di ruang guru SMK Kosgoro 01 Lawang. Dari hasil validasi diperoleh data-data yang dijelaskan pada tabel berikut ini:

tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan media. Adapun komentar yang diberikan oleh ahli materi yaitu tentang materi yang seharusnya ditaruh di awal setiap pertemuan atau di awal bab

Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Judul yang tercantum pada halaman depan atau form depan				✓
2	Sasaran Judul (SMK Kelas XII)				✓
3	Kesesuaian media dengan Silabus				✓
4	Kejelasan isi materi pada media				✓
5	Tujuan Pembelajaran		✓		
6	Waktu yang disediakan untuk mempelajari media			✓	
7	Petunjuk dalam Media pembelajaran		✓		
8	Penyajian dan Penulisan konsep, istilah, symbol			✓	
9	Materi yang diuraikan tidak tumpang tindih			✓	
10	Kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan Benar			✓	
11	Struktur kalimat sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa siswa			✓	
12	Susunan aktivitas dalam media menuntun siswa untuk menemukan sendiri materi yang akan disampaikan			✓	
13	Membenkan kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan masalah yang diberikan dengan caranya sendiri			✓	
14	Pertanyaan-pertanyaan yang ada pada media			✓	
15	Penggunaan istilah atau kata-kata dalam media			✓	

Dari penyajian data uji coba pada tabel di atas yang dihitung dengan menggunakan rumus:

menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P: prosentase pilihan

$\sum x$: jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: jumlah nilai ideal dalam item

Dapat diketahui jumlah responden dalam satu item sebesar 58 dan jumlah nilai ideal dalam item sebesar 60. Dengan begitu prosentase plilihan sebesar $\frac{58}{60} \times 100\% = 96,67\%$. Setelah data dihitung, kemudian di interpretasikan pada tabel intepretasi dapat dikatakan pengembangan media jika dilihat dari segi materi dapat dikatakan sangat valid. Peneliti menyimpulkan pengembangan media jika dipandang dari segi materi sangat baik. Hal yang belum mendapatkan skor maksimal adalah

PENUTUP

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran dengan metode discovery ini telah direvisi dan menghasilkan produk akhir yaitu media pembelajaran dengan metode discovery, dengan memanfaatkan media multimedia dalam pembelajaran, telah dibuktikan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kelebihan –kelebihan dari pengembangan media pembelajaran dengan metode discovery ini adalah:

1. Menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran karena siswa memecahkan permasalahannya sendiri dengan berfikir dan menggunakan kemampuannya.
2. Siswa lebih memahami pembelajaran
3. Siswa lebih bisa mengutarakan pendapat karena dengan discovery siswa dituntut untuk memecahkan masalahnya secara sendiri.

Selain memiliki beberapa kelebihan, pengembangan media pembelajaran dengan metode discovery ini juga memiliki kelemahan yaitu jika petunjuk penggunaan media pembelajaran kurang sesuai, maka siswa akan kesulitan untuk menggunakan media tersebut. Pembelajaran pun akan tidak kondusif karena siswa akan saling bertanya tentang cara memanfaatkan media.

Adapun cara mengantisipasi terhadap kelemahan-kelemahan pengembangan media pembelajaran dengan metode discovery yaitu:

1. Dalam membuat petunjuk penggunaan media, pengembang harus sangat memperhatikan kemungkinan yang dapat menghambat siswa dalam menggunakan media.
2. Guru harus pandai dalam mengatur waktu serta guru bekerja sama dengan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, S. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- [2] Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [3] Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan & PT Rineka Cipta.
- [4] Pamungkas, Titin. 2009. *Penerapan Discovery Learning pada Mata Pelajaran Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Akuntansi Keuangan (Studi Kasus pada Siswa Kelas X AK SMK Shalahuddin Malang)*. Skripsi tidak diterbitkan. FE: UM Malang
- [5] Setyosari, Punaji. 2001. *Rancangan Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Malang: Elang Mas.
- [6] Surasmi, Wuwuh Asrining. 2016. *Pemanfaatan Multimedia untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran*. Prosiding TING VIII. UPBJJ: UT Surabaya
- [7] Suryani, Maria Gentrik. 2011. *Pengembangan Modul Pelajaran Biologi Kelas VII Semester 2 SMPN 13 Malang*. Malang: Universitas Negeri Malang
- [8] Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka