

### Artikel Hasil Penelitian

## MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* DISERTAI NILAI-NILAI ISLAM

Yeni Rahmawari ES<sup>1\*</sup>, Sudarman<sup>2</sup>

<sup>1\*</sup> Universitas Muhammadiyah Metro, Metro, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Muhammadiyah Metro, Metro, Indonesia

\* Metro Timur, 34111, Metro, Indonesia

E-mail: [yeni.heri.altaf@gmail.com](mailto:yeni.heri.altaf@gmail.com)<sup>1\*</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Bhina Sosial Jatiagung. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam yang memiliki kualitas valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu model ADDIE. Tahap-tahap pada model ADDIE yaitu: menganalisis (*Analysis*), merancang (*Design*), mengembangkan (*Development*), mengimplementasikan (*Implementation*), dan mengevaluasi (*Evaluation*). Namun dalam pelaksanaan dibatasi hanya sampai uji coba kelompok kecil (uji kepraktisan). Instrumen yang digunakan berupa angket. Angket yang disusun diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli nilai-nilai islam dan peserta didik sebagai responden. Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: a) Media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam valid untuk diujicobakan. Hal ini berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh dari ahli materi, desain dan nilai-nilai islam sebesar 86,31% yang masuk kedalam kategori sangat valid; dan b) Media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam praktis untuk digunakan. Hal ini berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik yang diberikan kepada 5 peserta didik diperoleh jumlah skor keseluruhan 326 yang menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 94,5% dengan kategori sangat praktis.

**Kata Kunci :** *discovery learning, interaktif, nilai-nilai islam*

### PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi di SMK Bhina Sosial Jatiagung, selama pandemic Covid 19 pembelajaran daring yang dilakukan hanya melalui *Grup WhatsApp* dengan memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sederhana. Hal ini dikarenakan sekolah belum memiliki website khusus untuk pembelajaran daring dan pendidik belum memanfaatkan secara optimal penggunaan media pembelajaran. Tentu saja ada keterbatasan ataupun kendala selama pelaksanaan pembelajaran daring ini menggunakan *WhatsApp*, salah satunya tidak tersampaikan secara optimal materi yang diberikan oleh pendidik ke peserta didik. Hal ini tentu saja berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik khususnya mata pelajaran matematika. Dimana pada hasil Penilaian Akhir Semester ganjil 2020/2021, untuk peserta didik kelas XI TKJ hanya 60% yang memenuhi KKM.

Sebagian besar peserta didik memiliki *smartphone*, maka perlulah seorang pendidik melakukan pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk memotivasi peserta didik tetap semangat belajar meskipun pembelajaran tidak dilaksanakan secara tatap muka. Untuk itu diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan yang ada. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan sangat membantu proses pembelajaran berlangsung terutama dalam membantu peserta didik memahami materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Muhson (2010) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami

materi pelajaran.

Selain pemilihan media pembelajaran yang tepat, hal penting lain yang perlu diperhatikan adalah pemilihan model pembelajaran. Karena penggunaan model pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Salah satu model pembelajaran yang tepat diterapkan yakni *discovery learning*. Hal ini sejalan dengan pemaparan Nafisa dan Wardono (2019) yang mengungkapkan bahwa *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang tepat digunakan karena dengan menerapkan model *discovery learning* mampu membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mengarahkan peserta didik menemukan sendiri konsep yang akan dipelajari.

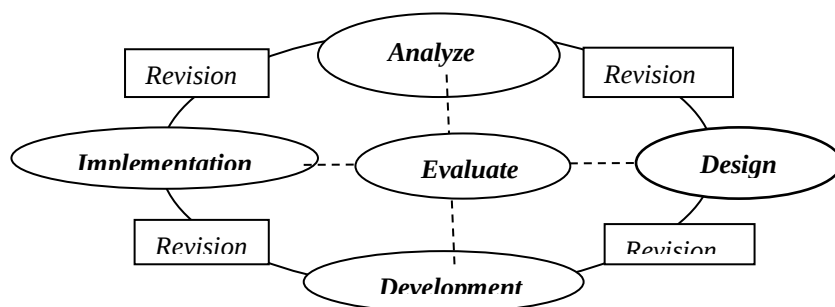
Dalam penerapan *discovery learning* perlu disertai pembentukan sikap dan perilaku terpuji yang dimana bertujuan agar dalam pelaksanaan kegiatan penemuan, peserta didik bukan hanya mengembangkan pengetahuan kognitif saja, namun juga dapat membentuk peserta didik menjadi insan yang berakhlak mulia. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniati (2015) bahwa “memadukan matematika dengan nilai keislaman akan membentuk bangsa yang tangguh, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa”. Oleh karena itu, alangkah baiknya bila dalam proses pembelajaran perlu disertai penyampaian nilai-nilai islam, sebab semua peserta didik di SMK Bhina Sosial beragama islam.

Penelitian Tarigan dan Siagian (2015) dan penelitian Damayanti dan Qohar (2019) relevan dengan penelitian ini, karena berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif. Penelitian Herawati, Wahyudi, & Indarini (2018) relevan dengan penelitian ini, karena dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *discovery learning*. Perbedaanya hanya terletak pada materi yang dikembangkan. Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, penelitian ini terinspirasi dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam di SMK Bhina Sosial Jatiagung.

Tujuan penelitian penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam yang memiliki kualitas valid dan praktis pada materi matriks. Dengan demikian diharapkan media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi sumber belajar dalam rangka meningkatkan pemahaman serta rasa ketertarikan peserta didik terhadap materi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan model ADDIE karena model ADDIE merupakan model yang sederhana, dapat dilakukan secara bertahap dan sistematis sehingga dapat dengan mudah dipelajari. Tahap-tahap pada model ADDIE yaitu: menganalisis (*Analysis*), merancang (*Design*), mengembangkan (*Development*), mengimplementasikan (*Implementation*), dan mengevaluasi (*Evaluation*). Namun dalam penelitian dan pengembangan ini dibatasi hanya sampai ujicoba kelompok kecil (uji kepraktisan), tidak sampai pada tahap implementasi. Model ADDIE menggunakan 5 langkah pengembangan seperti gambar di bawah :



Gambar 1. Langkah-langkah Model ADDIE (Sumber: Branch, 2009)

Berikut penjelasan penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan di SMK Bhina Sosial Jatiagung:

1. *Analyze*

Tahap analisis bertujuan untuk mendapatkan data tentang permasalahan dan kebutuhan yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran matematika. Pada tahap ini setelah melakukan analisis kesenjangan yang terdapat di sekolah, menentukan tujuan pembelajaran, analisis pembelajaran, dan menganalisis materi didapatkan hasil yaitu perlu adanya pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik yaitu berupa media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam pada materi matriks.

2. *Design*

Tahap desain dimulai dari membuat dan menentukan rancangan dari segi warna dan tema. Tahapan desain yang dilakukan yaitu menentukan warna dan *background*, mengatur isi media dan pemilihan *icon* menu media. Beberapa langkah yang dilakukan pada tahap ini meliputi: mengumpulkan referensi materi dan gambar berkaitan dengan materi matriks serta nilai-nilai islam, menyusun naskah materi disesuaikan dengan langkah-langkah *discovery learning*, menyusun latihan dan kuis interaktif sebagai evaluasi.

3. *Development*

Tahap pengembangan merupakan lanjutan dari tahap desain. Langkah-langkah pada tahap pengembangan yaitu :

- Menerapkan desain yang telah dirancang dalam *software* powerpoint dan latihan serta kuis yang menggunakan aplikasi *iSpring 8 Suite* dikonversi ke dalam bentuk *Application Package File* (.apk) menggunakan website 2 apk bulder, kemudian media pembelajaran sudah bisa digunakan
- Uji validasi kepada ahli materi, media dan nilai-nilai islam untuk mengetahui kevalidan produk media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam
- Uji coba produk untuk mengetahui kepraktisan dengan melakukan uji coba kelompok kecil di SMK Bhina Sosial Jatiagung kelas XI TKJ sebanyak 5 responden. Pemilihan responden dilakukan secara acak.

4. *Evaluation*

Tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengukur dan menilai produk media pembelajaran yang dihasilkan dari angket validasi oleh ahli materi, media, dan nilai-nilai islam serta angket respon peserta didik. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk, dan angket respon peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dihasilkan. Produk direvisi berdasarkan saran dan komentar dari para ahli dan peserta didik. Setelah produk dinyatakan valid baru dapat diuji coba ke kelompok kecil.

Intrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah lembar validasi dan angket respon. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data validasi dan analisis data kepraktisan. Lembar validasi dari tim ahli dan angket respon peserta didik dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumah skor yang diberikan validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria validitas produk yang dihasilkan dalam dinyatakan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kategori kevalidan suatu produk

| Kategori     | Penilaian (%)     |
|--------------|-------------------|
| Sangat Valid | $80 < N \leq 100$ |
| Valid        | $60 < N \leq 80$  |
| Cukup Valid  | $40 < N \leq 60$  |
| Kurang Valid | $20 < N \leq 40$  |
| Tidak Valid  | $0 < N \leq 20$   |

Adaptasi: Riduwan dan Akdon (2015)

Media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam dikatakan valid apabila memperoleh nilai rata-rata minimal 60%.

Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dalam dinyatakan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kategori kepraktisan suatu produk

| Kategori       | Penilaian (%)     |
|----------------|-------------------|
| Sangat Praktis | $80 < N \leq 100$ |
| Praktis        | $60 < N \leq 80$  |
| Cukup Praktis  | $40 < N \leq 60$  |
| Kurang Praktis | $20 < N \leq 40$  |
| Tidak Praktis  | $0 < N \leq 20$   |

Adaptasi: Riduwan dan Akdon (2015)

Media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam dikatakan praktis apabila memperoleh nilai rata-rata minimal 60%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk yang akan dihasilkan yakni berupa media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam yang dikemas secara sistematis yang kemudian di *convert* menjadi suatu aplikasi pembelajaran. Secara garis besar desain produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini meliputi sampul/cover, ayat suci Al-Quran serta hadits, petunjuk penggunaan produk, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi matriks dengan langkah-langkah *discovery learning*, evaluasi, dan profil penulis. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini juga terdapat gambar dan animasi yang menarik serta terdapat *background* pada slide menu utama/home. Beberapa tampilan media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam yang dihasilkan disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Beberapa tampilan media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam

| No | Gambar                                                                              | Keterangan         |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| 1  |  | Cover/sampul media |

|    |        |                                                                                                       |
|----|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| No | Gambar | Keterangan                                                                                            |
| 2  |        | Menu utama                                                                                            |
| 3  |        | Petunjuk penggunaan                                                                                   |
| 4  |        | Tujuan pembelajaran                                                                                   |
| 5  |        | Materi matriks yang disampaikan dengan model discovery learning dengan langkah pertama yakni stimulus |
| 6  |        | Latihan interaktif dalam bentuk pilihan ganda                                                         |
| 7  |        | Referensi                                                                                             |
| 8  |        | Profil penulis                                                                                        |

Hasil pengembangan diperoleh dari angket validasi ahli dan angket kepraktisan. Validasi ahli ini terdiri dari 3 validator ahli yaitu ahli materi, media, dan nilai-nilai islam. Untuk ahli materi terdiri dari 1 Dosen PMat UMMetro, untuk ahli media terdiri dari 1 Dosen PMat UMMetro, dan untuk ahli nilai-nilai terdiri dari 1 Guru PAI SMK Bhina Sosial Jatiagung. Selanjutnya data kepraktisan diperoleh dari angket yang telah diisi oleh siswa kelas XI TKJ SMK Bhina Sosial Jatiagung sebanyak 5 siswa. Data hasil penilaian dari para tim ahli terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam untuk materi matriks di SMK Bhina Sosial Jatiagung disajikan sebagai berikut:

a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Data hasil validasi ahli materi terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam untuk materi matriks di SMK Bhina Sosial Jatiagung disajikan pada tabel 4.

Tabel 4 Data hasil validasi ahli materi

| No Item                     | Aspek Yang Dinilai                                                                                              | Persentase   | Kategori            |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|---------------------|
| 1                           | Multimedia interaktif ini memiliki kesesuaian dengan KI dan KD                                                  | 100%         | Sangat Valid        |
| 2                           | Tujuan pembelajaran yang disajikan sudah jelas                                                                  | 100%         | Sangat Valid        |
| 3                           | Materi yang disampaikan sudah jelas dan teratur                                                                 | 80%          | Valid               |
| 4                           | Isi materi yang disajikan sesuai dengan indikator                                                               | 60%          | Cukup Valid         |
| 5                           | Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah jelas                                                              | 100%         | Sangat Valid        |
| 6                           | Kesesuaian sintak pembelajaran <i>discovery learning</i> yang digunakan sudah tepat dengan materi dalam media   | 80%          | Valid               |
| 7                           | Materi yang disajikan erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari                                             | 80%          | Valid               |
| 8                           | Membimbing peserta didik untuk menemukan konsep sendiri                                                         | 80%          | Valid               |
| 9                           | Berpusat pada peserta didik (penyajian bersifat interaktif yang memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri) | 80%          | Valid               |
| 10                          | Pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik                                                               | 80%          | Valid               |
| 11                          | Contoh soal yang disediakan mempermudah dan memperjelas materi matriks                                          | 100%         | Sangat Valid        |
| 12                          | Adanya tampilan gambar dan ilustrasi yang memperjelas materi                                                    | 100%         | Sangat Valid        |
| 13                          | Kesesuaian bahasa yang digunakan                                                                                | 100%         | Sangat Valid        |
| 14                          | Kesesuaian soal dengan materi matriks                                                                           | 80%          | Valid               |
| <b>Persentase Rata-Rata</b> |                                                                                                                 | <b>87,14</b> | <b>Sangat Valid</b> |

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi yang tertera pada Tabel 4 tersebut, maka diperoleh data sebagai berikut: dari 14 aspek yang dinilai, 1 aspek dikategorikan cukup valid untuk diuji cobakan, dan 7 aspek dikategorikan valid dan 6 aspek dikategorikan sangat valid untuk diuji cobakan. Rata-rata hasil penilaian validasi materi yang diperoleh sebesar 87,14% artinya materi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif sudah valid atau layak untuk diuji cobakan sesuai dengan kriteria kevalidan pada Tabel 1.

b. Data Hasil Validasi Ahli Media

Data hasil validasi ahli media terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam untuk materi matriks di SMK Bhina Sosial Jatiagung disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Data hasil validasi ahli media

| No Item                     | Aspek Yang Dinilai                                                          | Persentase  | Kategori            |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|-------------|---------------------|
| 1                           | Komposisi <i>layout</i> menarik dan sesuai dengan isi/materi yang disajikan | 100%        | Sangat Valid        |
| 2                           | Kesesuaian komposisi warna sudah baik                                       | 100%        | Sangat Valid        |
| 3                           | Ukuran dan bentuk teks sudah tepat                                          | 80%         | Valid               |
| 4                           | Suara audio terdengar jelas                                                 | 80%         | Valid               |
| 5                           | Kesesuaian gambar pendukung sudah baik                                      | 100%        | Sangat Valid        |
| 6                           | Desain tombol menarik dan sesuai dengan isi/materi yang disajikan           | 80%         | Valid               |
| 7                           | Desain kemasan menarik dan sesuai dengan materi                             | 80%         | Valid               |
| 8                           | Media pembelajaran mudah digunakan                                          | 100%        | Sangat Valid        |
| 9                           | Kinerja navigasi baik                                                       | 100%        | Sangat Valid        |
| 10                          | Media pembelajaran mudah dalam pengaturan                                   | 100%        | Sangat Valid        |
| 11                          | Sistem operasi media pembelajaran lancar                                    | 100%        | Sangat Valid        |
| 12                          | Ukuran file program cukup ringan                                            | 80%         | Valid               |
| <b>Persentase Rata-Rata</b> |                                                                             | <b>91,6</b> | <b>Sangat Valid</b> |

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media yang tertera pada Tabel 5 tersebut, maka diperoleh data sebagai berikut: dari 12 aspek yang dinilai, 5 aspek dikategorikan valid dan 7 aspek dikategorikan sangat valid untuk diuji cobakan. Rata-rata hasil penilaian validasi media yang diperoleh sebesar 91,6% artinya desain media yang terdapat pada media pembelajaran interaktif sudah valid atau layak untuk diuji cobakan sesuai dengan kriteria kevalidan pada Tabel 1.

#### c. Data Hasil Validasi Ahli Nilai-Nilai Islam

Data hasil validasi ahli nilai-nilai islam terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam untuk materi matriks di SMK Bhina Sosial Jatiagung disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Data hasil validasi ahli nilai-nilai islam

| No Item | Aspek Yang Dinilai                                                              | Persentase | Kategori     |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------|------------|--------------|
| 1       | Pengetahuan keislaman mudah dipahami.                                           | 100%       | Sangat Valid |
| 2       | Penjabaran pengetahuan tentang keislaman sesuai dengan kaidah <i>muamalah</i> . | 80%        | Valid        |
| 3       | Pengetahuan keislaman dapat menambah wawasan peserta didik.                     | 80%        | Valid        |
| 4       | Tidak mengandung makna yang salah.                                              | 60%        | Cukup Valid  |
| 5       | Kesesuaian antara konsep matematika dengan konsep keislaman                     | 80%        | Valid        |
| 6       | Konsep keislaman dapat membantu peserta didik memahami materi.                  | 60%        | Cukup Valid  |
| 7       | Menambahkan pengetahuan peserta didik tentang matematika dalam islam.           | 80%        | Valid        |
| 8       | Gambar yang digunakan dalam multimedia berkaitan dengan nilai-nilai islam       | 80%        | Valid        |
| 9       | Materi yang disajikan erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari.            | 100%       | Sangat Valid |
| 10      | Pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik                               | 100%       | Sangat Valid |

| No Item              | Aspek Yang Dinilai                                           | Persentase | Kategori    |
|----------------------|--------------------------------------------------------------|------------|-------------|
| 11                   | Kemampuan menyajikan nilai-nilai islam dalam materi matriks. | 80%        | Valid       |
| 12                   | Kebenaran teori dan konsep keislaman dengan isi materi.      | 60%        | Cukup Valid |
| Persentase Rata-Rata |                                                              | 80%        | Valid       |

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli nilai-nilai islam yang tertera pada Tabel 6 tersebut, maka diperoleh data sebagai berikut: dari 12 aspek yang dinilai, 3 aspek dikategorikan cukup valid, 6 aspek dikategorikan valid dan 3 aspek dikategorikan sangat valid untuk diuji cobakan. Rata-rata hasil penilaian validasi nilai-nilai islam yang diperoleh sebesar 80% artinya nilai-nilai islam yang terdapat pada media pembelajaran interaktif sudah valid atau layak untuk diuji cobakan sesuai dengan kriteria kevalidan pada Tabel 1.

Hasil seluruh penilaian oleh validator diperoleh rata-rata persentase kriteria kevalidan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran matematika yang dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Persentase Rata-Rata Validasi Tiap Aspek Keahlian

| No        | Aspek Keahlian    | Persentase | Kategori     |
|-----------|-------------------|------------|--------------|
| 1         | Materi            | 87,14      | Sangat Valid |
| 2         | Media             | 91,6%      | Sangat Valid |
| 3         | Nilai-Nilai Islam | 80 %       | Valid        |
| Rata-Rata |                   | 86,2%      | Sangat Valid |

Berdasarkan tabel 7 di atas, diperoleh nilai rata-rata dari ke 3 ahli sebesar 86,2% yang masuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam sudah memenuhi kriteria valid sehingga layak untuk diujicoba ke kelompok kecil.

Sebelum diuji coba ke kelompok kecil, produk media pembelajaran interaktif ini di revisi sesuai dengan saran serta komentar para ahli. Berikut tampilan produk sebelum dan sesudah revisi yang disajikan pada tabel 8.

Tabel 8. Produk sebelum dan sesudah revisi

| Sebelum Revisi                                                                      | Sesudah Revisi                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |

Ada Simbol *exit* di sebelah ikon home

Simbol *exit* diganti menjadi hadit menuntut ilmu, dikarenakan pada sebelumnya ikon *exit* tidak berfungsi.



Tombol lanjutan tidak berfungsi

Tombol lanjutan bisa berfungsi dengan baik.

Contoh soal pada tiap materi hanya 1 masalah

Penambahan contoh soal pada tiap materi menjadi 2 masalah.

Data hasil penilaian dari angket respon peserta didik yang diberikan kepada 5 responden terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam untuk materi matriks di SMK Bhina Sosial Jatiagung disajikan pada tabel 9.

Tabel 9. Data Hasil Respon Peserta Didik pada Uji Kepraktisan

| No Item                     | Pernyataan                                                          | Persentase   | Kategori            |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------|--------------|---------------------|
| 1                           | Multimedia interaktif ini mudah dan bebas dalam memilih menu sajian | 100%         | Sangat Valid        |
| 2                           | Judul program pada multimedia jelas                                 | 100%         | Sangat Valid        |
| 3                           | Mudah dalam pengoperasian menu keluar dari program                  | 100%         | Sangat Valid        |
| 4                           | Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah jelas                  | 100%         | Sangat Valid        |
| 5                           | Penyajian Isi materi dan bahasa yang digunakan jelas                | 100%         | Sangat Valid        |
| 6                           | Saya dapat memahami materi dengan mudah                             | 80%          | Valid               |
| 7                           | Penyajian materi menarik                                            | 80%          | Valid               |
| 8                           | Petunjuk pengerjaan soal pada multimedia jelas                      | 100%         | Sangat Valid        |
| 9                           | Teks mudah dibaca                                                   | 100%         | Sangat Valid        |
| 10                          | Adanya tampilan gambar dan ilustrasi yang memperjelas materi        | 80%          | Valid               |
| 11                          | Kombinasi warna pada multimedia menarik                             | 100%         | Sangat Valid        |
| 12                          | Ikon pada tombol menu dan musik latar menarik                       | 100%         | Sangat Valid        |
| 13                          | Audio yang disajikan terdengar jelas                                | 84%          | Sangat Valid        |
| 14                          | Konsep keislaman dapat membantu memahami materi                     | 100%         | Sangat Valid        |
| <b>Persentase Rata-Rata</b> |                                                                     | <b>94,5%</b> | <b>Sangat Valid</b> |

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik yang tertera pada tabel 9 di atas, maka diperoleh data sebagai berikut: dari 14 pernyataan yang di nilai, 3 pernyataan dikategorikan valid dan 9 pernyataan dikategorikan sangat valid untuk diuji cobakan. Rata-rata hasil angket respon peserta didik yang diperoleh sebesar 94,5% artinya keseluruhan aspek yang dinilai pada media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam sudah praktis, hal ini sesuai dengan kriteria kepraktisan pada tabel 2.

Media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Dimana peserta didik secara mandiri dapat memahami konsep matriks. Hal ini sejalan dengan pendapat Istiqlal (2017) bahwa “multimedia interaktif dapat digunakan untuk strategi belajar mandiri, di mana peserta didik dapat belajar di manapun sehingga peserta didik tidak kesulitan untuk menggunakan multimedia interaktif walaupun tidak didampingi oleh guru”. Hal ini diperkuat dengan pendapat Indriyani, dkk (2021) yang menyatakan bahwa “media pembelajaran matematika berbasis android dikatakan valid dan praktis digunakan untuk proses pembelajaran, dikarenakan peserta didik dapat belajar secara mandiri dimanapun dan dapat membuat peserta didik semangat dalam belajar matematika”.

Selain itu, dengan langkah-langkah *discovery learning* yang digunakan pada media interaktif ini sangat membantu peserta didik memahami materi serta mampu memecahkan masalah. Hal ini sejalan dengan pendapat Astuti (2017) bahwa “bahan ajar matematika dengan model *discovery learning* dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus memberikan kesempatan peserta didik untuk menjadi seorang *problem solver*”.

Kelebihan dari produk media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam adalah sebagai berikut:

- a. Mudah diakses dimanapun dan kapanpun pada layar *smartphone*
- b. Memudahkan peserta didik dalam belajar mandiri dan memahami materi matriks
- c. Desain yang cukup menarik sehingga menumbuhkan ketertarikan peserta didik terhadap produk media ini
- d. Pada kuis interaktif dilengkapi dengan review jawaban benar ketika salah menjawab, review seluruh jawaban serta informasi skor yang diperoleh

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam pada materi matriks untuk peserta didik jenjang SMK kelas XI yang dinyatakan valid dan praktis. Dinyatakan valid berdasarkan hasil perhitungan yang didapat dari penilaian 3 ahli yakni ahli materi, media dan nilai-nilai islam diperoleh persentase rata-rata sebesar 86,2% yang masuk dalam kategori sangat valid. Dinyatakan praktis berdasarkan hasil perhitungan dari 5 peserta sebagai responden diperoleh persentase rata-rata sebesar 94,5% yang masuk kategori sangat praktis.

Saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian pada media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam ini, diharapkan peneliti lain dapat meneruskan penelitian ini ke tahap implementasi untuk menguji keefektifan produk dan juga dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif jenis lainnya untuk materi yang lain.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tim peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kegiatan penelitian dan pengembangan ini, khususnya kepada Lembaga Penelitian dan

Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Metro yang telah mendanai kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, S. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Dengan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Prinsip-Prinsip Matematika Dan Kemampuan Penalaran Logis Siswa Di Sman 1 Jarai Kabupaten Lahat. *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 5, No.1, 71 – 75
- Branch, R. M. (2009). *Science+Business Media Indtructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Indriyani E., Vahlia, I., ES, Y. R. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME). *Jurnal Emteka Pendidikan Matematika*. Vol. 2, No. 1, 1-10
- Istiqlal, M. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol. 2, No. 1, 43-54
- Kurniati, A. 2015. Mengenalkan Matematika Terintegrasi Islam Kepada Anak Sejak Dini. *Suska Journal of Mathematics Education*. Vol. 1, No. 1, 1-8
- Muhson, A. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. 8. No. 2. 1-10
- Nafisa, D dan Wardono. 2019. Model Pembelajaran *Discovery learning* Berbentuk Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta didik. *Prisma. Prosiding Seminar Nasional Matematika*. ISSN: 2613-9189. 854-861
- Riduwan. dan Akdon. 2015. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika untuk Penelitian: (Administrasi – Pendidikan – Bisnis – Pemerintahan – Sosial – Kebijakan – Ekonomi – Hukum – Manajemen - Kesehatan)*. Cetakan ke enam. Alfabeta. Bandung.
- Tarigan, D & Siagian, S. 2015. Pengembangan pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Vol. 2. No. 2. 187-200
- Damayanti, Puspita Ayu & Qohar, Abd. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. Vol. 10. No. 2. 119-124
- Herawati, A., Wahyudi & Indarini, E. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Rung Berbasis *Discovery Learning* dengan Construct 2 dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol. 2. No. 4. 396-403.