

**Efektivitas Model *Discovery Learning* Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi**

Asep Setiawan, 0902243, AsepSetiawan.pikb09@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perancangan dan pengembangan multimedia interaktif sebagai alat bantu pembelajaran model *discovery learning*, untuk mengetahui efektivitas peningkatan pemahaman konsep siswa, serta mengetahui respon belajar siswa terhadap model *discovery learning* berbantuan multimedia. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasy experiment* dengan desain *pretest posttest nonequivalent control group design*. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 dan XI IPS 4 SMA Negeri 13 Bandung. Penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada data posttest. Indeks gain pada kelas eksperimen sebesar 0,32 dengan criteria sedang dan kelas kontrol 0,07 dengan criteria rendah. Efektivitas dari model *Discovery Learning* diukur dengan menggunakan perhitungan *Effect Size*. Tingkat keefektivan diperoleh data pretest menghasilkan nilai *Effect Size* 0,29 dengan nilai efek yang sedang, pada data posttest menghasilkan nilai 1,24 dengan nilai efek yang besar dan untuk data gain yaitu 1,40 dengan nilai efek yang besar. Sebagian besar siswa memberikan respon positif mengenai pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantu multimedia. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan persentase dari angket sebesar 70,83%.

**Kata Kunci** : Efektivitas, *Discovery Learning*, Multimedia Interaktif, Kemampuan Pemahaman Konsep.

# **Effectiveness of Discovery Learning Interactive Multimedia Assisted Models to Enhance Student Ability Understanding of Concepts Lesson In Information And Communication Technology**

Asep Setiawan, 0902243, AsepSetiawan.pikb09@gmail.com

## **ABSTRACT**

*This study aims to produce the design and development of interactive multimedia as a learning tool of discovery learning models, to determine the effectiveness of improved student's understanding concept, and know the student's learning response of the multimedia-assisted discovery learning model. The method used was Quasy experiment with a pretest-posttest nonequivalent control group design. Samples taken in this study were students of class XI IPS 2 and XI IPS 4 of SMAN 13 Bandung. This study concludes that there was a difference between the capacity of students' concept understanding between experimental class and control class in the posttest data. Gain in the index was 0,32 with experimental class criteria and control class was 0,07 with lower criteria. The effectiveness of the Discovery Learning model was measured by using a Effect Size count. The level of effectiveness of the data obtained pretest generate value with the value of 0.29 Effect Size effect was, at posttest generate the data value with the value of 1.24 and a large effect for the data value of the gain is 1.40 with great effect. Most of the students responded positively about learning using multimedia-assisted Discovery Learning model. This is indicated by the percentage gain of 70.83% from the questionnaire.*

**Key Words:** *Effectiveness, Discovery Learning, Interactive Multimedia, Ability Understanding of Concepts*

Asep Setiawan, 2014

**EFEKTIVITAS MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu