

ABSTRAK

Kiki Guswira : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP

Media pembelajaran merupakan faktor yang mendukung penyampaian informasi sehingga akan merangsang perhatian, perasaan, minat dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif adalah kombinasi dari berbagai media yang berisi teks, audio, video dan animasi sebagai alat penyampai pesan pembelajaran yang didesain agar pengguna dapat berinteraksi di dalamnya. Multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu memvisualisasikan pembelajaran yang bersifat abstrak salah satunya pada materi lingkaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada materi lingkaran yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Plomp. Prosedur pengembangan terdiri dari tiga tahapan yaitu: tahap *preliminary research*, *prototyping phase*, dan *assessment phase*. Pada tahap *preliminary research* dilakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis kurikulum dan analisis konsep. Tahap *prototyping phase* dengan merancang multimedia pembelajaran interaktif yang terdiri dari *prototype 1*, *prototype 2*, dan *prototype 3*. Pada *prototype 1* dilakukan evaluasi diri sendiri (*self evaluation*). Pada *prototype 2* dilakukan penilaian pakar/ ahli (*expert reviews*) untuk menguji validitas multimedia pembelajaran interaktif. Pada *prototype 3* dilakukan evaluasi satu-satu (*one to one evaluation*) kepada tiga orang peserta didik untuk melihat respon serta masukan terhadap multimedia pembelajaran interaktif. Tahap *assessment phase* dilakukan *small group evaluation* kepada enam orang peserta didik untuk menguji praktikalitas multimedia pembelajaran interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada materi lingkaran memiliki validitas dengan kategori sangat valid berdasarkan hasil validasi pakar matematika dan multimedia. Hasil penelitian juga menunjukkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada materi lingkaran mempunyai tingkat praktikalitas dengan kategori sangat praktis berdasarkan hasil analisis angket dan wawancara. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* sudah valid dan praktis.