

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI DESCRIPTIVE DI SMP NEGERI 4 SINGARAJA

Putu Dewi Agustini<sup>1</sup>, Ketut Agustini<sup>2</sup>, Ida Bagus Nyoman Pascima<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika  
Jurusan Teknik Informatika  
Fakultas Teknik dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Ganesha

E-mail: [dewi.agustini@undiksha.ac.id](mailto:dewi.agustini@undiksha.ac.id)<sup>1</sup>, [ketutagustini@undiksha.ac.id](mailto:ketutagustini@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>, [gus.pacima@undiksha.ac.id](mailto:gus.pacima@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak**— Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media dan mengimplementasi media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dengan menggunakan software adobe animate serta mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (R&D) yang menggunakan model MDLC (Multimedia Development life cycle). Penelitian ini dilakukan di kelas VII di SMP Negeri 4 Singaraja dengan 32 peserta didik. Berdasarkan tahapan yang telah dilalui menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa inggris materi descriptive text berbasis *discovery learning* dengan menggunakan *adobe animate*, dengan memperoleh koefisien uji ahli media dan ahli isi sebesar 1.00 dengan kriteria “Sangat Valid”, kemudian pada uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 81,32% dengan kualifikasi “Baik”, uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 81,46% dengan kualifikasi “Baik”, pada uji coba lapangan memperoleh persentase 84,62% dengan kualifikasi “Baik”, Hasil uji efektivitas dengan perhitungan N-gain memperoleh nilai 0,86 dengan kriteria Efektif, selanjutnya uji respon peserta didik persentase sebesar 64,9% kategori “Sangat Positif” kriteria “Sangat Praktis”, uji respon pendidik memperoleh persentase sebesar 46% kategori “Sangat Positif” kriteria “Sangat Praktis”.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran Interaktif, bahasa inggris, MDLC*

**Abstract**— This study aims to produce media and implement interactive learning media that has been developed using Adobe Animate software and to find out the response of teachers and students to the development of discovery learning-based interactive learning media in English subjects at SMP Negeri 4 Singaraja. The type of research used is research and development (R&D) using the MDLC (Multimedia Development life cycle) model. This research was conducted in class VII at SMP Negeri 4 Singaraja with 32 students. Based on the stages that have been passed, it produces interactive learning media in English subjects, descriptive text material based on discovery learning using Adobe Animate, by obtaining a media expert and content expert test coefficient of 1.00 with the criteria "Very Valid", then in individual trials obtaining a percentage of 81.32% with the qualification "Good", the small group trial obtained a percentage of 81.46% with the qualification "Good", then in the field trial obtained the percentage of 84.62% with the qualification "Good", the results of the effectiveness test with the calculation of N -gain obtained a score of 0.86 with the criteria of Effective, then the student response test percentage was 64.9% in the "Very Positive" category "Very Practical" criteria, the teacher response test obtained a percentage of 46% in the "Very Positive" category "Very Practical" criteria ”.

**Keywords:** *Interactive Learning Media, English, MDLC*

## I. PENDAHULUAN

Teknologi ialah hasil dari pertumbuhan ilmu pengetahuan, yang terjalin di dunia pembelajaran. Oleh sebab itu, telah selayaknya pembelajaran sendiri juga menggunakan teknologi agar membantu penerapan pendidikan. Menurut Tondeur et al dalam [1] yang menyatakan bahwa teknologi digital kini sudah mulai digunakan didalam lembaga pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran. Teknologi digital bagi dunia pendidikan seharusnya diartikan dengan ketersediaannya fasilitas atau sarana yang mengintegrasikan teknologi yang dapat dipakai untuk menunjang kemajuan program pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam bidang pendidikan sudah sangat diharapkan dapat membantu meningkatkan keefektifan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada era digital ini memadukan teknologi dalam kegiatan pembelajaran pada lembaga pendidikan sangatlah penting sehingga guru tidak hanya memiliki kemampuan pedagogis dan konten pengetahuan namun juga harus didorong dengan memadukan semua komponen tersebut dengan teknologi. Namun faktanya masih banyak pendidik yang belum memanfaatkan dan memadukan teknologi dalam kegiatan belajar dikelas, pendidik masih dominan menggunakan pembelajaran klasik (konvensional) dalam penyampaian materi. [2]

Selain itu [3] menyebutkan guru sebaiknya mengupayakan pembaharuan media pembelajaran, agar peserta didik tidak merasa jenuh dengan media pembelajaran yang telah ada. Media memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini kreativitas guru sangat diharapkan bisa memotivasi siswa untuk belajar (Widiasih, Widodo, & Kartini, 2018). Pemakaian media dapat menolong siswa dalam kegiatan pembelajaran sebab lewat media, siswa bisa memakai indra yang dimilikinya, dengan begitu peserta didik akan semakin tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan jika semakin banyak siswa memakai indra yang dimilikinya, maka suatu yang dipelajari hendak menjadi mudah diterima serta diingat. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memberikan beberapa manfaat diantaranya yaitu: (1) guru menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hubungan dengan siswa. (2) Membuat pembelajaran lebih menarik. (3) Belajar lebih interaktif. (4) Menghemat waktu dalam proses pendidikan. (5) Belajar bisa dilakukan kapan saja dan dari mana saja. (6) Meningkatkan hasil belajar siswa (7) Sikap baik yang muncul pada diri siswa terhadap pembelajaran. (Situmorang, et al., 2006).

Media pembelajaran adalah suatu alat penunjang yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan suatu materi [4]. Dalam hal ini media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran yang berupa teknologi digital. Melalui media pembelajaran pendidik dapat menyalurkan informasi berupa materi yang akan diberikan

kepada peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada masa ini pendidikan mengalami dampak pandemi COVID-19 yang mana SMP Negeri 4 Singaraja juga terkena dampak dari pandemi COVID-19 ini. Pandemi COVID-19 menyebabkan proses pembelajaran dilakukan secara daring dengan sistem pembelajaran berupa *audio conference* melalui media *whatsApp*, selain itu proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *LMS (Learning Management System)* yaitu *Google Classroom*. Namun kegiatan pembelajaran lebih sering dilakukan dengan sistem pembelajaran yang berupa *audio conference* melalui media *whatsApp*.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SMP Negeri 4 Singaraja, terdapat kekurangan dalam kemampuan guru mengaplikasikan teknologi dalam proses pembelajaran bahasa inggris sehingga dalam menjelaskan materi guru menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa pembelajaran ceramah yang didukung dengan sarana buku paket. Berdasarkan hasil wawancara, hal tersebut membuat peserta didik cepat merasa bosan dan sulit dalam memahami materi sehingga menyebabkan kurang meningkatnya hasil belajar peserta didik dikarenakan minat belajar peserta didik yang rendah, ditambah media pembelajaran yang digunakan berupa penjelasan yang disampaikan melalui *voice note WhatsApp* yang mana peserta didik akan mendengarkan dan memahami bahkan menjawab pertanyaan pada media pembelajaran tersebut, berdasarkan hasil wawancara yang peneliti dapatkan kurang menariknya media pembelajaran tersebut membuat peserta didik bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar dan tentunya akan menurunkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang disampaikan diatas, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan penggunaan media pembelajaran interaktif yang menarik

sebagai alat penunjang guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dipertegas dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh [5] mengenai pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SD Se- Gugus I Kecamatan Narmada yang memperoleh hasil ditemukan adanya peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen dengan rata-rata 78,06 dan kelompok kontrol dengan rata-rata 72,96. Media pembelajaran interaktif ini sangat dibutuhkan dengan harapan dapat menolong siswa dalam kegiatan pembelajaran sebab jika menggunakan media siswa dapat memakai indra yang dimilikinya, dengan begitu siswa akan semakin tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga suatu yang dipelajari hendak menjadi mudah diterima serta diingat (Situmorang, et al., 2006). Dalam proses pembelajaran selain media yang sangat mempengaruhi proses pembelajaran juga perlu adanya model



dan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga dapat diharapkan mampu meningkatkan keefektifan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

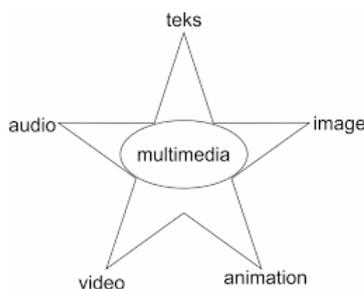
## I. KAJIAN TEORI

### A. Media Pembelajaran

Kata media ialah wujud jamak dari kata medium. Medium bisa diartikan selaku perantara maupun pengantar dari terbentuknya komunikasi antar pengirim yang mengarah ke penerima (Heinich et. al, 2002). Sebaliknya media pembelajaran merupakan suatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pendidikan), sehingga bisa memicu atensi, minat, bayangan, serta perasaan siswa dalam aktivitas belajar agar menggapai tujuan belajar (Santayasa, 2007). Pemakaian media pembelajaran sebagai sarana pendidikan sudah tidak asing lagi, mulai dari menggunakan media berbentuk teks, video, audio bahkan gambar dan sebagainya. Media pembelajaran bisa dimanfaatkan untuk menarik atensi siswa dalam belajar sehingga pendidikan menjadi lebih efektif serta efisien.

### B. Multimedia

Menurut Gumelar (2014), Multimedia adalah sistem perantara pesan yang memadukan teknologi untuk menyajikan dan menggabungkan teks, animasi, suara, gambar dan video dengan tools (alat bantu) dan link sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, interaksi, berkarya dan berkomunikasi. Menurut (Limbong dan Simarmata, 2020), multimedia terbagi menjadi beberapa elemen yang dapat dilihat pada gambar 2.2



#### 1. Teks

Teks merupakan elemen dasar dari multimedia yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk kata, surat atau narasi.

#### 2. Image

Image (gambar) merupakan elemen yang memberikan penegasan atau penekanan secara visual terhadap suatu informasi yang mana image adalah sebuah hasil pengambilan citra yang didapat dengan alat penangkap citra, seperti kamera. Image dapat membantu menjadikan kegiatan penyampaian informasi menjadi lebih menarik dan berkesan.

#### 3. Audio

Audio (suara) merupakan suatu elemen multimedia yang dapat berbentuk music, efek suara, narasi atau bahkan penggabungan dari ketiganya. Audio bertujuan untuk membantu penyampaian informasi yang lebih efektif dengan penggunaan latar suara atau kesan audio khusus serta membantu pengguna untuk meningkatkan daya tarik terhadap suatu tampilan.

#### 4. Video

Video merupakan tampilan gambar dan suara yang ditangkap dengan sebuah alat penangkapan citra atau kamera, yang disusun di dalam urutan frame yang ditampilkan dalam satuan detik.

#### 5. Animasi

Animasi merupakan suatu karakter yang dibuat bergerak pada setiap frame yang ada di layer. Animasi berperan untuk membantu dalam penyampaian informasi yang lebih kompleks yang bisa berupa simulasi untuk menarik user dalam berinteraksi langsung.

### C. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan pengembangan dari bentuk multimedia pembelajaran yang mencakup berbagai sumber yang terintegrasi berbagai unsur media dalam program komputer. Menurut buku [6] menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang mana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program. Manfaat multimedia pembelajaran interaktif adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan yang mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Level interaktivitas multimedia pembelajaran interaktif menunjukkan seberapa aktif pengguna dalam berinteraksi dengan program. Tingkatan interaktivitas dalam multimedia pembelajaran interaktif dapat diidentifikasi yaitu [6]:

#### 1. Navigasi video/audio

Navigasi video/audio ini berfungsi untuk mengontrol jalannya video/audio. Peserta didik dapat berinteraksi menggunakan navigasi video/audio yang berupa seperangkat tombol yang disajikan.

#### 2. Navigasi halaman

Navigasi halaman ini berfungsi untuk mengeksplor button yang berfungsi untuk mengeksplor halaman multimedia pembelajaran interaktif maju satu halaman, mundur satu halaman atau menuju halaman lain yang diinginkan berupa icon atau hanya tulisan.

#### 3. Kontrol menu/link



Kontrol menu ialah objek yang berupa teks, gambar atau ikon yang diberi property hyperlink dan dapat digunakan oleh peserta didik untuk menampilkan halaman baru yang diinginkan.

4. Kontrol animasi

ialah seperangkat tombol untuk mengatur jalannya animasi. Fungsi tombol ini bisa dibuat sesuai dengan kebutuhan jenis animasi yang akan diatur.

5. Hypermap

ialah sekumpulan hyperlink yang berupa area yang membentuk suatu area lebih besar, sehingga apabila hyperlink tersebut diklik atau dilintasi oleh pointer mouse maka akan ditampilkan secara pop-up deskripsi dari area tertentu.

6. Respon-feedback

Respon-feedback ialah mekanisme aksi-reaksi dari suatu multimedia pembelajaran yang interaktif.

7. Drag dan drop

ialah aktivitas memindahkan suatu objek dari satu tempat ke tempat lain dalam layar.

8. Kontrol simulasi

Berbeda dengan animasi yang mana pengguna hanya melakukan control atas jalannya proses namun dalam simulasi pengguna dimungkinkan melakukan interupsi atas jalannya proses. Pengguan dapat memberikan input sehingga proses bisa berubah.

9. Control game Level

Control game level ialah pengendalian interaktivitas yang di berikan dari multimedia pembelajaran berupa interaktivitas yang berisi materi maupun game.

D. Model Pembelajaran Discovery Learning

Discovery learning adalah salah satu modelnya Pembelajaran kognitif dikembangkan oleh Bruner (1966) dalam [7]. penemuan model pembelajaran merupakan Suatu proses pembelajaran dimana seorang guru harus menciptakan situasi belajar yang berupa masalah, menginspirasi siswa dengan pertanyaan, mendorong siswa untuk menemukan jawaban dan bereksperimen. model pembelajaran penemuan akhirnya dapat meningkatkan pemikiran logis dan kemampuan penalaran siswa dan melatih kemampuan kognitif siswa serta dapat menyelesaikan masalah yang muncul dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, sejalan dengan hal tersebut [8] mengatakan model pembelajaran yang baik merupakan model pembelajaran yang memberikan ruang dimana siswa dapat berpartisipasi secara langsung yang mana aktif selama proses pembelajaran. Adapun 6 tahapan model pembelajaran discovery learning yaitu *Stimulation, Problem Statement, Data Collection, Data Processing, Verification dan Generalization.*

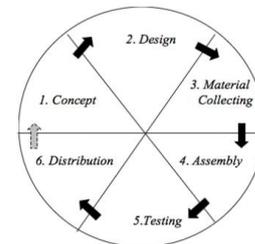
II. Metode Penelitian

A. Jenis Penelitian

Riset ini ialah jenis penelitian dan pengembangan atau sering disebut Research and Development (R&D). (Sugiyono, 2017) dalam [9].

B. Model Penelitian

Pengembangan media pendidikan interaktif berbasis discovery learning pada matapelajaran Bahasa Inggris kelas VII di di SMP Negeri 4 SINGARAJA menggunakan model MDLC (Multimedia Development Life Cycle. [10].



Gambar 1. Multimedia Development Life Cycle

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 4 Singaraja mata pelajaran Bahasa Inggris Materi Descriptive Text.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data ini terdapat data yang dikumpulkan dari hasil penelitian yang berupa informasi mengenai sumber belajar, karakteristik siswa serta respon guru dan siswa terhadap pengembangan media interaktif. Berikut adalah tabel yang digunakan dalam teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

No.	Jenis Data	Metode	Alat Pengumpulan Data	Sumber Data
1	Sumber belajar	Metode wawancara	Pertanyaan langsung	Guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII
2	Karakteristik siswa dan pembelajaran	Penyebaran Angket	Angket	Siswa kelas VII SMPN 4 Singaraja
3	Kevalidan Media Pembelajaran interaktif	Penyebaran Angket	Angket	1. Ahli Isi Pembelajaran 2. Ahli Media Pembelajaran
4	Respon Siswa	Penyebaran Angket	Angket	Siswa kelas VII SMPN 4 Singaraja

E. Teknik Pengujian

Tahap pengujian yang dilakukan terhadap media yang telah dikembangkan. Pada tahap testing, terdapat beberapa tes keberhasilan media yang telah dibuat antara lain yaitu uji ahli isi materi, uji ahli media, uji perorangan, uji kelompok



kecil, uji lapangan, uji respon siswa, uji keberhasilan dan uji efektifitas.

1. Uji Ahli

Hasil Penelitian uji ahli isi dan uji ahli media dihitung menggunakan rumus Gregory. Menurut (Candiasa,2010) Gregory merupakan teknik pengujian yang masih menggunakan nilai pakar, dan penelitian yang dihasilkan sudah dikuantitatifkan. Ada beberapa mekanisme perhitungan pengujian ahli isi dan uji ahli media menurut Gregory antara lain sebagai berikut.

- Para pakar yang dipercaya menilai instrumen melakukan penilaian terhadap instrument per-butir.
- melakukan pengelompokan skala, (sesuai dan tidak sesuai).
- Hasil penilaian para pakar/ahli ditabulasi silang seperti Tabel 2 berikut.

TABEL 2. TABULASI PENILAIAN PAKAR

		Penilai 1	
		Tidak Sesuai	Sesuai
Penilai 2	Tidak Sesuai	(A)	(B)
	Sesuai	(C)	(D)

Dengan rumus hitung validasi sebagai berikut.

$$\text{Validasi isi} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Keterangan:

- A : Sel yang menunjukkan ketidaksetujuan antara kedua penilai.  
 B dan C : Sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai  
 D : Sel yang menunjukkan persetujuan valid antara kedua penilai

Kriteria tingkat validitas uji ahli dapat dilihat pada Tabel 3.

TABEL 3. KRITERIA TINGKAT VALIDITAS UJI AHLI

Kategori Validitas (%)	Tingkat Validitas
0,91 – 1,00	Sangat Tinggi
0,71 – 0,90	Tinggi
0,41 – 0,79	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Validasi uji perorangan, kelompok kecil dan lapangan

Validasi perorangan, kelompok kecil dan validasi lapangan merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui penilain peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Validasi inidilakukan menggunakan instrumen berupa kuesioner/angket. Rumus untuk menghitung persentase dari setiap subjek yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{(\text{Jawaban} \times \text{Bobot Tiap Pilihan})}{n \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\Sigma$  = Jumlah

n = Jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, rumus untuk menghitung persentase keseluruhan subjek yaitu:

$$\text{Persentase} = (F : N) \times 100\%$$

Keterangan:

F = Jumlah persentase keseluruhan subjek

N = Banyak subjek

Klarifikasi berdasarkan persentase tingkat pencapaian yang diperoleh dari perhtiuangan yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 4.

TABEL 4. KONVERSI TINGKAT PENCAPAIAN DENGAN SKALA 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak direvisi
75%-89%	Baik	Tidak direvisi
65%-74%	Cukup	Revisi
55%-64%	Kurang	Revisi
0%-54%	Sangat Kurang	Revisi

Uji Efektivitas Produk

Uji efektifitas dilakukan dengan melakukan uji Normalisasi Gain (N-Gain) dengan tujuan menguji efektifitas produk pengembangan media pembelajaran interaktif, sejauh mana pengembangan media pembelajaran ini mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan juga dapat mengetahui bagaimana hasil responden siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang diberikan. N-gain dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Adapun kategori yang dari nilai perolehan skor gain yang sudah dinormalisasi, disajikan pada Tabel 5.

TABEL 5. KRITERIA SKOR GAIN

Nilai	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Perhitungan effect size

Perhitungan effect size dilakukan untuk mengukur besar efek suatu variabel pada variabel lain, besarnya differend maupun hubungan yang bebas dari pengaruh besarnya sampel. Effect size ini digunakan untuk menentukan variabel yang diteliti lebih jauh. Ukuran ini dibutuhkan karena signifikansi statistic tidak memberikan informasi yang cukup berarti terkait dengan besarnya perbedaan korelasi. Rumus cohen"s d dapat dilihat sebagai berikut.

$$\text{Cohen's } d = \frac{\bar{d}}{s_d}$$

Berikut kriteria effect size yang dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut.

TABEL 6. KRITERIA EFFECT SIZE

Cohen's d	Effect Size
$0 < d < 0.2$	Rendah
$0.2 \leq d \leq 0.8$	Sedang
$d > 0.8$	Tinggi

### Respons guru dan peserta didik

Analisis data respons guru dan peserta didik terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata kelas. Perhitungan nilai rata-rata kelas dari respons guru dan peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Rata-rata kelas untuk skor respons guru dan peserta didik

$\sum$  = Jumlah skor respons guru dan peserta didik

$N$  = Banyak guru dan peserta didik

Adapun rumus untuk mencari *Mean ideal* ( $M_i$ ) dan standar deviasi ideal ( $SD_i$ ) dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

Untuk mengetahui kriteria hasil rata-rata skor respons guru dan peserta didik dapat digolongkan berdasarkan interval hasil akhir yang menggunakan pedoman seperti pada Tabel 7.

TABEL 7. KRITERIA PENGGOLONGAN RESPONS GURU DAN PESERTA DIDIK

No.	Interval	Kategori	Kriteria
1	$M_i + 1,5 SD_i \leq \bar{x}$	Sangat Positif	Sangat Praktis
2	$M_i + 0,5 SD_i \leq \bar{x} < M_i + 1,5 SD_i$	Positif	Praktis
3	$M_i - 0,5 SD_i \leq \bar{x} < M_i + 0,5 SD_i$	Kurang Positif	Kurang Praktis
4	$M_i - 1,5 SD_i \leq \bar{x} < M_i - 0,5 SD_i$	Negatif	Cukup Praktis
5	$\bar{x} < M_i - 1,5 SD_i$	Sangat Negatif	Sangat Kurang Praktis

### Uji Keberhasilan

Hasil Uji keberhasilan dilakukan kepada peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis discovery learning mata pelajaran bahasa inggris dilakukan untuk perbandingan antara hasil posttest

responden dengan KKM untuk mengetahui pencapaian keberhasilan belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi Descriptive Text pada mata pelajaran bahasa inggris. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar peserta didik, digunakan rumus sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum \text{Jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\text{Siswa mengikuti posttest}}$$

untuk mengetahui kriteria ketuntasan peserta didik dapat dilihat pada tabel 8.

No	Tingkat Keberhasilan	Predikat Keberhasilan
1	86 % - 100 %	Sangat tinggi
2	71 % - 85 %	Tinggi
3	56 % - 70 %	Sedang
4	41 % - 55 %	Rendah
5	< 40 %	Sangat Rendah

## III. Hasil Dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat menghasilkan sebuah produk Media Pembelajaran Interaktif yang berbasis discovery learning dengan materi *descriptive text* pada mata pelajaran bahasa inggris di kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja. Sebuah media pembelajaran interaktif yang dihasilkan peneliti akan dinyatakan valid jika sudah melewati proses uji kelayakan media pembelajaran dan uji kelayakan isi yang dilakukan oleh para ahli terkait media dan isi materi sebelum di terjunkan ke sekolah dan di implementasikan ke peserta didik. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti menggunakan model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Tahap pengujian pada peserta didik akan dilakukan melalui uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Berikut ini merupakan proses pengembangan dan hasil penelitian yang akan dijelaskan sebagai berikut.

#### 1. Tahap Concept (Pengonsepan)

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMP Negeri 4 Singaraja, terdapat kekurangan dalam kemampuan guru mengaplikasikan teknologi dalam proses pembelajaran Bahasa inggris sehingga dalam menjelaskan materi guru menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa pembelajaran ceramah yang didukung dengan sarana buku paket. Berdasarkan hasil wawancara, hal tersebut membuat peserta didik cepat merasa bosan dan sulit dalam memahami materi sehingga menyebabkan kurang meningkatnya hasil belajar peserta didik dikarenakan minat belajar peserta didik yang rendah, Selain itu, pendidikan saat ini masih terkena dampak pandemi yang menyebabkan proses belajar masih dilakukan secara daring bahkan

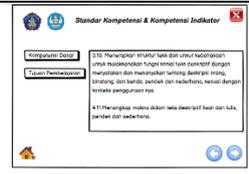
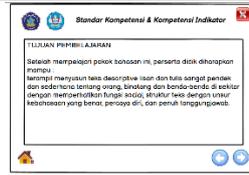
pertemuan tatap muka masih terjadwal sehingga akan membuat peserta didik enggan dalam mengikuti proses pembelajaran, ditambah media pembelajaran yang digunakan berupa penjelasan yang disampaikan melalui voice note WhatsApp yang mana peserta didik akan mendengarkan dan memahami bahkan menjawab pertanyaan pada media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SMP Negeri 4 Singaraja memperoleh hasil konsep media pembelajaran yang spesifik yaitu sebagai berikut:

No	Konsep	Keterangan
1.	Judul	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Descriptive Text Di SMP Negeri 4 Singaraja.
2.	Pengguna	Guru pengampu mata pelajaran bahasa inggris dan siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Singaraja.
3.	Durasi	Tidak terbatas (Unlimited)
4.	Tujuan	Tujuan pembuatan media pembelajaran interaktif ini adalah untuk membantu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran agar menyenangkan, sehingga peserta didik lebih semangat, dan memiliki atensi yang lebih dalam mengikuti pembelajaran serta memudahkan guru dalam memfasilitasi kebutuhan pembelajaran peserta didik sehingga dapat dengan cepat memahami materi, serta mampu meningkatkan hasil dan motivasi belajar peserta didik.
5.	Jenis Media	Jenis media interaktif yang dikembangkan ini berupa text, audio, gambar, video dan animasi.
6.	Sumber Materi	Isi materi pembelajaran mengacu pada buku paket yang diberikan guru.
7.	Konsep Materi	Descriptive Text
8.	Image	Format *png, jpg.
9.	Audio	Instrument dengan format *mp3
10.	Video	Video Pembelajaran akan dibuat dengan menggunakan animaker dan blender untuk bagian animasi 3D. format video *mp4
11.	Interaktivitas	Mencangkup tombol-tombol menu dan submenu dengan perintah berpindah ke scane selanjutnya untuk menuju ke menu indikator, menu materi, menu game, menu evaluasi dan menu profil pengembang. Pada menu game terdapat interaktifitas game drag and drop.
12.	Output	Hasil akhir dari media pembelajaran ini berupa <i>Apk</i> yang akan diupload pada platform.

## 2. Tahap Design (Desain)

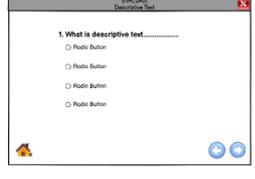
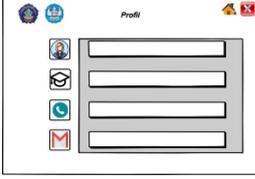
Pada Tahap ini peneliti membuat perancangan secara rinci mengenai tampilan dan kebutuhan bahan atau material pada media interaktif. Tahap ini biasanya dilakukan dengan merancang storyboard untuk menggambarkan deskripsi tampilan produk tiap scane sehingga dapat memastikan konsep materi ataupun interaktivitas yang ada pada media. Perancangan dilakukan untuk dapat mengembangkan media

pembelajaran yang lebih tertata dan sesuai dengan kebutuhan.

No	Halaman	Deskripsi
1.		Halaman awal  Halaman awal ini merupakan tampilan utaman dari media interaktif ini. Pada menu ini terdapat button start untuk memulai media pembelajaran interaktif.
2.		Halaman Menu  Halaman menu ini merupakan tampilan utama dari konten media interaktif. Pada menu utama ini terdapat menu KD & indikator, materi, video, game, evaluasi, profil, setting.
3.		Halaman KD & indikator  Halaman ini berisikan Kompetensi Dasar, Tujuan pembelajaran.
4.		Halaman KD & indikator  Halaman ini merupakan halaman lanjtan dari halaman sebelumnya yang muncul ketika mengklik tombol next yang Tujuan pembelajaran dari materi descriptive text
5.		Halaman materi  Tampilan ini akan muncul ketika kita mengklik tombol materi dan aka nada ilustrasi gambar yang berisikan pertanyaan jika siswa mengklik yes maka akan berlanjut ke materi



KARMAPATI

		selanjutnya jika tidak maka akan kembali ke home
6.		Halaman Materi  Halaman ini muncul ketika kita mengklik button materi, halaman ini akan berisikan materi tentang descriptive text.
7.		Halaman game  Pada halaman ini berisikan game sederhana yaitu game drag & drop yang mana ada jenis ragam hias bahan. Pada game ini siswa akan di arahkan untuk mendrag text sesuai dengan gambar descriptive text yang ada.
8.		Halaman evaluasi  Halaman ini berisikan beberapa latihan soal terkait materi yang diberikan.
9.		Halaman Score  Halaman Score akan berisikan hasil dari latihan soal yang di kerjakan.
10.		Halaman Profil  Halaman profil ini akan berisikan identitas pembuat media interaktif.

pembelajaran interaktif, yang mana aspek-aspek yang dikumpulkan berupa audio, video, gambar, icon, teks, animasi, dan mengumpulkan bahan-bahan materi dan soal-soal yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran. Rancangan materi dikembangkan dengan sumber materi yang peneliti peroleh dari buku paket dan modul Bahasa Inggris dengan materi yang dikembangkan media pembelajaran adalah *Descriptive Text*.

#### 4. Tahap Assembly (Pembuatan)

Tahap assembly adalah tahap pembuatan semua bahan multimedia yang sudah dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran yang dibuat. Pada tahap ini peneliti menggunakan perangkat lunak *Adobe animate* untuk mengembangkan sebuah media dan ditahapan ini peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran interaktif sesuai dengan alur yang sudah ditetapkan. Media pembelajaran interaktif yang di kembangkan memadukan teks, animasi 3D dan 2D, gambar, audio dan video dengan tombol-tombol navigasi yang dibuat pada adobe animate. Setelah semua bahan telah selesai dikumpulkan, pada tahap ini peneliti menggabungkan bahan-bahan tersebut menjadi sebuah media pembelajaran interaktif.



### 3. Tahap Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini dilakukan dengan pengumpulan bahan yang akan dicantumkan ke dalam media

agar dapat memperbaiki dan merevisi kembali media pembelajaran interaktif yang sudah selesai dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan. Setelah pengujian berdasarkan penilaian siswa, peneliti melakukan uji efektifitas untuk melihat seberapa relevan media interaktif ini mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan

1) *Hasil Uji Ahli Media dan Desain*

Berdasarkan hasil perhitungan uji ahli media menggunakan *gregorys's formula* mendapat koefisien sebesar 1,00. Dengan koefisien tersebut, termasuk kedalam tingkat kualifikasi “Sangat tinggi” dengan kriteria “Sangat valid”.

2) *Penilaian Ahli Isi Materi Pembelajaran*

Berdasarkan hasil perhitungan uji ahli isi materi menggunakan *gregorys's formula* mendapat koefisien sebesar 1,00. Dengan koefisien tersebut, termasuk kedalam tingkat kualifikasi “Sangat tinggi” dengan kriteria “Sangat valid”.

3) *Hasil Uji Coba Perorangan*

Berdasarkan hasil persentase pencapaian uji perorangan, yaitu sebesar 81,32%, merujuk pada kriteria respon siswa menyatakan bahwa tingkat pencapaian media pembelajaran interaktif ini berada pada kriteria “Baik”.

4) *Hasil Uji Coba Kelompok Kecil*

Berdasarkan hasil persentase pencapaian uji perorangan, yaitu sebesar 81,46%, merujuk pada kriteria respon siswa pada menyatakan bahwa tingkat pencapaian media pembelajaran interaktif ini berada pada kriteria “Baik”.

5) *Hasil Uji Coba Lapangan*

Berdasarkan hasil persentase pencapaian uji perorangan, yaitu sebesar 84,53%, merujuk pada kriteria respon siswa pada menyatakan bahwa tingkat pencapaian media pembelajaran interaktif ini berada pada kriteria “Baik”.

6) *Hasil Uji Respon Peserta Didik*

Setelah mendapat hasil dari tabel kriteria respon peserta didik, maka didapatkan hasil dari rata-rata respon peserta didik yang mendapatkan nilai 64,9 yang masuk kedalam kategori “Sangat Positif” dengan kriteria “Sangat Praktis”.

7) *Hasil Uji Respon Guru*

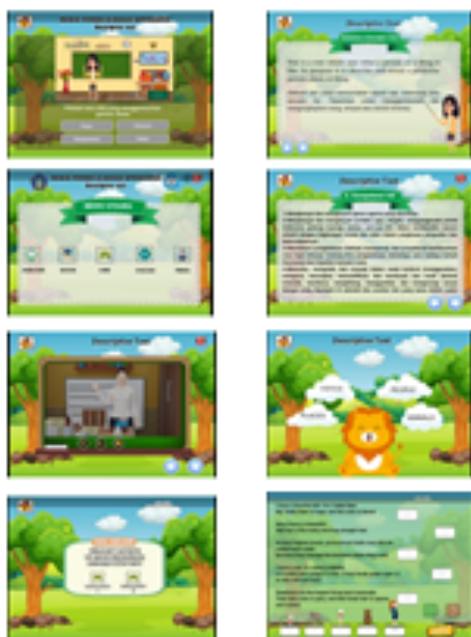
Setelah mendapat hasil dari tabel kriteria respon peserta didik, maka didapatkan hasil dari rata-rata respon peserta didik yang mendapatkan nilai 46 yang masuk kedalam kategori “Sangat Positif” dengan kriteria “Sangat Praktis”.

8) *Hasil Uji Efektivitas*

Berdasarkan hasil perhitungan nilai N-Gain keseluruhan memperoleh rata-rata N-Gain sama dengan 0.86%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil pencapaian peserta didik tergolong pada kriteria **Tinggi**, merujuk pada kriteria N-Gain.

9) *Hasil Perhitungan Effect Size*

Berdasarkan hasil perhitungan nilai cohen's d keseluruhan memperoleh nilai cohen's d sama dengan 2.186



5. *Tahap Testing (Pengujian)*

Testing merupakan tahap pengujian yang dilakukan terhadap media yang telah dikembangkan. Tahap pengujian dilakukan untuk mengetahui seberapa relevan media pembelajaran interaktif yang dirancang sebelum nantinya di terjunkan ke lapangan. Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan untuk mengetahui kekurangan yang masih ada pada media pembelajaran interaktif dan untuk mengoreksi kesalahan yang terdapat pada media yang telah selesai dikembangkan dengan tujuan



KARMAPATI

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa tergolong pada kriteria **Tinggi**.

#### 10) Hasil Uji Keberhasilan

Didapatkan hasil dari perhitungan keberhasilan peserta didik yang mendapatkan persentase 100% dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi descriptive text. oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peserta didik memiliki predikat **“Sangat tinggi”** dalam ketuntasan belajar peserta didik.

#### 6. Tahap Distribution (Pendistribusian)

Pada tahap distribution ini produk yang telah selesai dibuat akan ditampilkan melalui *platform* yang telah disediakan sekolah dalam bentuk *apk*. Tahap ini merupakan tahap akhir pada metode MDLC yang mana media telah siap didistribusikan di sekolah dan di tampilkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk

mempermudah seorang guru memaparkan materi dan begitu juga sebaliknya mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. maka apa yang nantinya menjadi produk yang sudah dikemas dapat didistribusikan ke siswa dengan baik dan benar.

#### B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa inggris materi descriptive text memiliki tujuan agar dapat membantu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih semangat, dan memiliki atensi yang lebih dalam mengikuti pembelajaran serta memudahkan guru dalam memfasilitasi kebutuhan pembelajaran peserta didik sehingga dapat dengan cepat memahami materi, serta mampu meningkatkan hasil dan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SMP Negeri 4 Singaraja, terdapat kekurangan dalam kemampuan guru mengaplikasikan teknologi dalam proses pembelajaran Bahasa inggris sehingga dalam menjelaskan materi guru menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa pembelajaran ceramah yang didukung dengan sarana buku paket. Berdasarkan hasil wawancara, hal tersebut membuat peserta didik cepat merasa bosan dan sulit dalam memahami materi sehingga menyebabkan kurang meningkatnya hasil belajar peserta didik dikarenakan minat belajar peserta didik yang rendah, ditambah media pembelajaran yang digunakan berupa penjelasan yang disampaikan melalui *voice note WhatsApp* yang mana peserta didik akan mendengarkan dan memahami bahkan menjawab pertanyaan pada media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi diatas maka dibutuhkan pengembangan sebuah media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan serta dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien pada mata pelajaran bahasa inggris materi descriptive

text, dengan adanya media interaktif ini diharapkan peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik lebih semangat, dan memiliki atensi yang lebih dalam mengikuti pembelajaran, dikarenakan dalam media interaktif yang dikembangkan terdapat animasi yang menarik pada penjelasan materi yang bersangkutan.

Pada pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa inggris materi descriptive text ini menggunakan metode MDLC. Pada tahap awal pengembangan suatu produk media pembelajaran interaktif dilakukan dengan tahap *Concept (pengonsepan)* yang mana pada tahap ini dilakukan dengan menentukan ide dasar pengembangan suatu produk dengan menentukan materi pembelajaran dan menentukan isi dari media yang akan di kembangkan dengan cara melakukan observasi awal yang mana dilakukan dengan menganalisis kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Peneliti telah melakukan observasi awal terkait dengan proses pembelajaran yang telah berjalan dengan melakukan wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran bahasa inggris.

Selanjutnya, pada tahap kedua pengembangan suatu produk media pembelajaran interaktif dilakukan dengan tahap *Design (perancangan)* yang mana pada tahap ini dilakukan dengan perancangan *storyboard*.

Pada tahap ketiga pengembangan suatu produk media pembelajaran interaktif dilakukan dengan tahap *Material Collecting (pengumpulan bahan)* yang mana pada tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan bahan secara *gratis* yang didapatkan pada website. Pengumpulan bahan berupa teks, audio, gambar, video, dan animasi yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan materi yang sudah ditentukan. Peneliti juga merancang animasi 2D dan 3D dengan menggunakan software *animaker* dan *blender*.

Selanjutnya pada tahap keempat pengembangan suatu produk media pembelajaran interaktif dilakukan dengan tahap *Assembly (pembuatan)* yang mana pada tahap ini dilakukan setelah semua bahan terkumpul, setelah semua bahan terkumpul maka peneliti melakukan pembuatan media dengan menggabungkan bahan-bahan yang sudah dikumpulkan berupa teks, gambar, audio, video dan animasi kedalam media interaktif yang mana dalam pembuatan disesuaikan dengan *storyboard* yang telah ditetapkan pada tahap *design*. Pada pembuatan media interaktif ini peneliti menggunakan software *adobe animate* yang akan digunakan sebagai wadah yang berisikan materi yang telah ditentukan.

Tahap selanjutnya yaitu tahap *Testing (pengujian)* yang mana pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui seberapa relevan media pembelajaran interaktif yang dirancang sebelum nantinya di terjunkan ke lapangan. Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap media yang telah selesai dikembangkan untuk mengetahui apakah produk media interaktif ini sudah memenuhi syarat.



Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, maka memperoleh hasil pengujian validasi uji ahli media dan validasi uji ahli isi dengan menggunakan *gregorys's formula* yang menunjukkan tingkat pencapaian pada media interaktif mendapatkan validitas sebesar "1,00" dengan kriteria "Sangat Tinggi" dengan saran dan masukan dari validator uji ahli media dan uji ahli isi, peneliti kembali melakukan revisi terkait produk media yang telah diberikan saran dan masukan oleh validator yang bertujuan untuk memperbaiki media interaktif yang telah dibuat. Setelah dilakukan revisi, peneliti melakukan pengujian kembali terhadap produk media yang telah dibuat sesuai saran dari validator yang mana mendapatkan hasil uji ahli dengan menggunakan *gregorys's formula* yang sesuai dengan penelitian [11]

menyatakan bahwa pengujian berdasarkan angket dari validator uji ahli mencapai kriteria "Sangat Tinggi" serta media pembelajaran interaktif layak dilanjutkan.

Kemudian setelah melakukan uji ahli, peneliti melakukan implementasi produk media pembelajaran interaktif dengan melakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba perorangan dilakukan dengan subjek 3 orang siswa kelas VII Hatta. Kemudian 3 orang siswa diberikan angket uji coba dengan skala 5 untuk dilakukan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan, yang mana hasil dari uji coba perorangan mendapatkan respon yang baik dan berada pada kriteria "baik". Dengan hasil penilaian tersebut media pembelajaran interaktif ini layak digunakan untuk dapat meningkatkan konsentrasi siswa terhadap proses pembelajaran dan sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran.

Kemudian setelah melakukan uji coba perorangan, peneliti melakukan implementasi produk media pembelajaran interaktif dengan melakukan uji kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan subjek 10 orang siswa kelas VII Hatta. Kemudian 10 orang siswa diberikan angket uji coba untuk dilakukan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan, yang mana hasil dari uji coba kelompok kecil mendapatkan respon yang baik dan merujuk pada kriteria "baik". Dengan hasil penilaian tersebut media pembelajaran interaktif ini layak digunakan untuk dapat meningkatkan ketertarikan dan memudahkan pemahaman siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan khususnya pada materi *descriptive text*.

Kemudian setelah melakukan uji coba kelompok kecil, peneliti melakukan implementasi produk media pembelajaran interaktif dengan melakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan dengan subjek 30 orang siswa kelas VII Hatta. Kemudian 30 orang siswa diberikan angket uji coba untuk dilakukan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan, yang mana hasil dari uji coba lapangan mendapatkan respon yang baik dan merujuk pada kriteria

"baik". Dengan hasil penilaian tersebut media pembelajaran interaktif ini layak digunakan untuk dapat meningkatkan ketertarikan dan memudahkan pemahaman siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan khususnya pada materi *descriptive text*.

Kemudian setelah melakukan uji lapangan, selanjutnya peneliti melakukan uji efektivitas media pembelajaran interaktif ini dengan subjek 32 orang siswa. Setelah memperoleh rata-rata dari hasil *pretest dan posttest* dilanjutkan dengan perhitungan *N-Gain*, yang mana hasil dari perhitungan *N-Gain* diperoleh dari jumlah keseluruhan *N-Gain Score* dibagi Jumlah peserta didik sehingga peningkatan hasil pencapaian peserta didik tergolong pada kriteria **Tinggi**, merujuk pada kriteria *N-Gain* "Efektif".

Selanjutnya setelah melakukan uji efektivitas, peneliti melakukan perhitungan *effect size* yang mana dilakukan dengan mencari rata-rata selisih *posttest* dan *pretest* pada media pembelajaran interaktif materi *descriptive text* mata pelajaran bahasa inggris. Rata-rata selisih *posttest* dan *pretest* memperoleh nilai 45.156 dengan standar deviasi 20.654 sehingga memperoleh nilai *cohen's d* 2.186 Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa tergolong pada kriteria **Tinggi**.

Kemudian setelah melakukan perhitungan *effect size*, peneliti melakukan uji keberhasilan dengan melakukan perbandingan hasil *posttest* dengan *KKM* pada mata pelajaran bahasa inggris materi *descriptive text*. Sehingga peserta didik memiliki predikat "**Sangat tinggi**" dalam ketuntasan belajar peserta didik. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran interaktif pada materi *descriptive text* dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kemudian setelah selesai melakukan uji keberhasilan, peneliti melanjutkan pengujian respon siswa dan pendidik mengenai media pembelajaran interaktif. Pada uji respon siswa dilakukan oleh siswa yang berjumlah 32 orang kelas VII hata dengan memberikan angket berupa *google form* yang mana memperoleh hasil yang masuk kedalam kategori "Sangat Positif" dengan kriteria "Sangat Praktis". Pada uji respon pendidik dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran bahasa inggris yang memperoleh hasil yang masuk kedalam kategori "Sangat Positif" dengan kriteria "Sangat Praktis". Maka media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa inggris materi *descriptive text* dapat membantu siswa dan pendidik dalam pembelajaran.

Selanjutnya pada tahap terakhir pengembangan suatu produk media pembelajaran interaktif dilakukan dengan tahap *Distribution (pendistribusian)* yang mana pada tahap ini media interaktif yang telah selesai dikembangkan dan di uji coba akan diberikan kepada pihak sekolah dan diintegrasikan melalui *Learning Management System* yaitu *google classroom* mata pelajaran bahasa inggris materi *descriptive text*.

#### IV. Penutup Dan Saran

*A. Kesimpulan*

Berdasarkan hasil dari rancangan dan implementasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Descriptive Text ini setelah melakukan pengujian diatas, dinyatakan layak untuk digunakan.

*B. Saran*

Diharapkan bagi pengembang media interaktif dan bagi pengembang media interaktif selanjutnya untuk dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang

mampu berjalan baik di berbagai device sesuai perkembangan teknologi dan dapat mengembangkan animasi 2D dan 3D yang realistic agar terlihat lebih nyata dan menarik pengguna dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.

**Daftar Pustaka**

- [1] S. Lestari, "Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi," *Edureligia; J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 2, no. 2, hal. 94–100, 2018, doi: 10.33650/edureligia.v2i2.459.
- [2] K. Agustini, I. W. Santyasa, dan N. M. Ratminingsih, "Analysis of Competence on 'tPACK': 21st Century Teacher Professional Development," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1387, no. 1, 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1387/1/012035.
- [3] I. P. Admadja dan E. Marpanaji, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa Smk Di Bidang Keahlian Karawitan," *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 6, no. 2, hal. 173, 2016, doi: 10.21831/jpv.v6i2.8107.
- [4] B. H. Hamdan, *Media Pembelajaran Efektif*. 2020.
- [5] A. Handini, I. Ermiana, dan I. Oktaviyanti, "Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Se- Gugus I Kecamatan Narmada," vol. 7, 2022.
- [6] H. Dwi Surjono, *Multimedia Embelajaran Nteraktif*. 2017.
- [7] B. Mulyati, I. Idmi, dan S. Arfiyanah, "Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akuntansi," *Prog. J. Pendidikan, Akunt. dan Keuang.*, vol. 1, no. 1, hal. 66–79, 2018, doi: 10.47080/progress.v1i1.130.
- [8] S. M. Hasnan dan Y. Fitria, "Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Dan Motivasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar," vol. 4, no. 2, hal. 239–249, 2020.
- [9] A. M. Soleh, Tobari, dan N. Kesumawati, "Development of the practical manual as a learning media for simulator aircraft rescue and fire fighting," *Int. J. Sci. Technol. Res.*, vol. 8, no. 10, hal. 523–526, 2019.

- [10] M. Mustika, E. P. A. Sugara, dan M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, hal. 121, 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [11] K. Setemen, "Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejur.*, vol. 15, no. 2, hal. 178–187, 2018, doi: 10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197.