

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi yang berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Discovery Based Learning Pada Materi Sistem Bilangan Digital

Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 23 Februari 2022
Waktu : 13.00 – 15.00 WITA

Oleh :

Nama : Rahmawaty Dj. Modjidu
Nim : 532416028

Penguji Skripsi

Penguji 1 : Arip Mulyanto, S.Kom., MT
NIP. 19760323 200112 1 001 (.....)

Penguji 2 : Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si
NIP. 19800417 201504 2 002 (.....)

Penguji 3 : Salahudin Ollii, S.T, M.T
NIP. 19811031 200812 1 001 (.....)

Penguji 4 : Moh. Hidayat Koniyo, ST., M.Kom
NIP. 19730416 200112 1 001 (.....)

Penguji 5 : Rampi Yusuf, S.Kom., M.T
NIP. 19811023 200604 1 002 (.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik

Dr. Ir. Sardi Salim, M.Pd

NIP. 19680705 199702 1 001

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA



Jl. B.J. Habibie, Desa Moutong, Kec. Tilongkabila, Kab. Bone Bolango

Telepon (0435) 821152 Faksimilie (0435) 821752

Laman <https://ung.ac.id>

PERSETUJUAN MENGIKUTI UJIAN SEMINAR SIDANG SKRIPSI

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Rahmawaty Dj. Modjidu
NIM : 532416028
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Discovery Based Learning Pada Materi Sistem Bilangan Digital

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

SEMINAR SIDANG SKRIPSI

Dosen Pembimbing 1

Moh. Hidayat Koniyo, ST., M.Kom

NIP: 197304162001121001

Dosen Pembimbing 2

Rampi Yusuf, S.Kom., M.T

NIP: 198110232006041002

Rahmawaty Dj. Modjidu. Pengembangan Media Pembelajaran Discovery Based Learning Pada Materi Sistem Bilangan Digital. (Dibimbing oleh Moh. Hidayat Koniyo, ST.,M.Kom dan Rampi Yusuf, S.Kom.,M.T).

Mata pelajaran TKJ sistem komputer sebagian siswa di kelas X merupakan salah satu mata pelajaran TKJ yang produktif, dan sulit dipahami dan dipahami oleh siswa karena terdapat materi yang meliputi sistem bilangan digital dan operasi logika dalam mata pelajaran tersebut. Pemahaman siswa terhadap pelajaran dapat menyebabkan terjadinya penurunan hasil belajar siswa. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian untuk menyediakan media pembelajaran model pembelajaran discovery based learning pada materi sistem digital digital untuk meningkatkan pemahaman dan aktivitas belajar siswa kelas X. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan rancangan true experimental design dengan menggunakan model Pretest-Posttest Control Group Design. Pada hasil uji kelayakan media pembelajaran oleh tiga ahli media dalam hal ini dosen, guru multimedia dari pihak GOTV, dan guru multimedia dari SMK Negeri 5 Gorontalo diperoleh nilai rata-rata 62,6 yaitu sangat layak. Kriteria dan Hasil Uji Kelayakan Dua ahli materi, guru mata pelajaran sistem komputer dan dosen Media Pembelajaran, mendapat nilai 78, standar sangat baik. Sehingga pengujian kelayakan dari media pembelajaran berdasarkan ahli media dan materi termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan Hasil analisis data menunjukkan terdapat adanya peningkatan terhadap pemahaman belajar siswa dan hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata post-test pada kelas kontrol adalah 59.1 dengan nilai terendah adalah 7 dan nilai tertinggi adalah 76 sedangkan untuk nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 82.5 dengan nilai terendah adalah 76 dan nilai tertinggi adalah 100. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran discovery based learning pada materi sistem bilangan dapat meningkatkan nilai hasil belajar dan pemahaman belajar siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran *Discovery Based Learning*, Pemahaman Belajar Siswa, Ekperimen.

ABSTRACT

Rahmawati Dj. Modjidu. Development of Discovery Based Learning Media on Digital Number System Material. (The Principal Supervisor is Moh. Hidayat Koniyo, S.T., M.Kom., and the Co-supervisor is Rampi Yusuf, S.Kom., M.T).

The Computer System subject for students in class X of TKJ (Computer and Network Engineering) is one of the productive subjects and difficult for students to understand because there is a material that includes digital number systems and logical operations. Low level of students' understanding of the lesson can cause a decrease in students' learning outcomes. Therefore, the researcher conducts research to provide learning media for discovery based learning model on digital system materials to increase students' understanding and learning activities in class X. This is true experimental research using Pretest-Posttest Control Group Design. The result of the feasibility test of learning media by three media experts (lecturer, multimedia teacher from GOTV, and multimedia teacher from SMK Negeri 5 Gorontalo) obtains an average score of 62.6, which is very feasible. Criteria and feasibility test results of two material experts (Computer System subject teacher and Learning Media lecturer) obtain a score of 78, which is a very good standard. So that the feasibility test of the learning media based on media and material experts is included in the very feasible category. Moreover, the result of data analysis shows that there is an increase in students' understanding and students' learning outcomes. This can be seen from the average post-test score in the control class is 59.1, with the lowest score is 7 and the highest score is 76. Meanwhile, the average score for the experimental class is 82.5, with the lowest score is 76 and the highest score is 100. Thus, it is concluded that discovery based learning media can increase the students' understanding and students' learning outcomes in the number system material.

Keywords: Discovery Based Learning Media, Students' Understanding, Experiment.

