



Analisis Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Model Discovery Learning Berbantuan Media Ispring Suite pada Materi Fluida Statis

Indah Paramita Alik^{1)*}, Dewi Diana Paramata¹⁾, Supartin¹⁾

¹⁾Program Studi Fisika, Fakultas MIPA Universitas Negeri Gorontalo

*Corresponding Author: indahparamitaalik001@gmail.com

Abstrak: Untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas beserta sistem pendidikan fisika yang teratur dibutuhkan penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa secara aktif terlibat saat aktivitas belajar. Penelitian ini bertujuan untuk melihat tingkat kepraktisan penggunaan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *ispring suite* pada materi fluida statis. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan mengacu pada langkah penelitian Brog and Gall yang sudah dimodifikasi ada 5 tahapan yang diadaptasi kemudian dikelompokkan menjadi 3 bagian penting yang sudah disesuaikan yaitu: 1). Studi pendahuluan, 2). Pengembangan produk, dan 3). Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk melihat kepraktisan perangkat dilakukan memakai lembar keterlaksanaan pembelajaran, angket respon guru dan angket respon peserta didik mengenai pengembangan perangkat pembelajaran berbantuan media pembelajaran *ispring suite*. Berdasarkan hasil penelitian perangkat pembelajaran telah dinilai praktis. Hal ini terlihat berdasarkan analisis data penelitian yang didapatkan terlihat angka terlaksanaan aktivitas pembelajaran sebesar 97,43% sehingga memenuhi kriteria sangat baik, hasil keseluruhan angket tanggapan guru memenuhi kriteria baik, Dan hasil dari keseluruhan tanggapan peserta didik mendapatkan rata-rata 80,53% sehingga memenuhi kriteria baik.

Kata Kunci: Perangkat Pembelajaran; *Discovery Learning*; *Ispring Suite*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting oleh setiap Negara termasuk Indonesia. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan ialah sebagai cara menciptakan suasana belajar sehingga menguatkan siswa sehingga secara aktif mengembangkan kemampuan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan kompetensi yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negeranya (Sugiyono, 2015). Berdasarkan kurikulum 2013 tercatat maksud pembelajaran fisika yakni siswa terampil memahami konsep serta mampu melatih keterampilan untuk memecahkan masalah yang muncul dalam kesehariannya (Ibrahim et al., 2020).

Fisika merupakan satu diantara beberapa mata pelajaran IPA yang bisa dipelajari oleh siswa SMA. Fisika ialah salah satu ilmu pengetahuan alam yang menelaah mengenai komponen serta gerakannya bersama karakternya dalam cakupan ruang dan waktu, sekaligus dengan prinsip yang berhubungan sebagaimana energi dalam gaya. Fisika adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai alam semesta berikut isi dan fenomenanya (Hernawati, 2018). Berdasarkan pengalaman PLP 2 beserta observasi yang sudah dilaksanakan sebagian besar siswa kurang tertarik untuk mendalami fisika dan berpendapat fisika merupakan ilmu yang sukar untuk di pelajari.

Pembelajaran fisika ialah satu diantara banyak pengetahuan yang memiliki beragam kegunaan dalam kehidupan. sehingga siswa diharapkan dapat memakai konsep fisika dalam kehidupannya. Oleh sebab itu guna menciptakan pendidikan yang berkualitas beserta sistem pendidikan fisika yang teratur dibutuhkan penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa secara aktif terlibat saat aktivitas belajar. Guna mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan maka dibutuhkan peralatan pembelajaran yang sesuai agar mekanisme aktivitas belajar di kelas dapat berlangsung efisien serta sesuai dengan kompetensi dasar, sehingga diperlukan penggunaan perangkat pembelajaran yang tepat.

Suhadi dalam (Sitorus, 2019) mendefinisikan perangkat pembelajaran sebagai seperangkat bahan, sarana, media, penuntun untuk diaplikasikan dalam langkah aktivitas belajar. Perangkat pembelajaran sebagai subyek di penelitian ini yakni perlengkapan penunjang buat guru guna melakukan proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang terarah. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan perangkat pembelajaran. Masalah tersebut berimbas signifikan terhadap hasil belajar peserta didik karena pengembangan perangkat pembelajaran sebagai upaya demi memaksimalkan aktivitas dalam belajar dengan memilih metode, model dan desain guna menumbuhkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik dalam belajar (Buhungo et al., 2021).

Selain menyiapkan perangkat pembelajaran guru juga perlu memperhatikan model yang akan diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Perlu dilakukan penyesuaian antara perangkat dengan model pembelajaran yang akan diaplikasikan. Implementasi model pembelajaran yang tidak sesuai mampu menghambat aktivitas belajar, sehingga menghalangi siswa untuk berperan aktif dan mandiri dalam menemukan pengetahuan mengakibatkan pembelajaran hanya terpusat kepada guru sebagai pusat penjelasan.

Salah satu model pembelajaran yakni model pembelajaran penemuan (*discovery learning*). Model pembelajaran penemuan ialah model pembelajaran yang bisa memecahkan hal tersebut. Jenis pembelajaran penemuan ialah model pembelajaran yang mengharuskan siswa menemukan teori saat belajar. Fajri (2019) menerangkan aktivitas belajar berbasis penemuan sebagai proses dimana konsep-konsep didorong agar peserta didik dapat mengelola cara belajarnya sendiri, sehingga konsep bukan disajikan dalam bentuk sudah jadi (final). Oleh sebab itu, dalam pembelajaran ini siswa bertindak giat dalam memperoleh dan menganalisis agar hasil dari pemahaman yang dicapai akan tersimpan lebih lama. Menurut penelitian Rumiyatun (2021) proses pembelajaran model *discovery learning* ialah suatu aktivitas belajar yang memungkinkan siswa menjumpai konsep-konsep baru dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.

Dan demi menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dapat dilakukan dengan mengaplikasikan media pembelajaran. Media pembelajaran ialah bagian perangkat pembelajaran yang akan selalu berubah seiring berjalannya waktu. Fisika merupakan ilmu yang banyak membutuhkan media sebagai alat untuk menerangkan bahan pembelajaran (Yahudu et al., 2017). Pemakaian media pembelajaran yang kurang bervariasi dapat memicu siswa merasakan kebosanan sehingga malas belajar. Berdasarkan observasi yang sudah dilangsungkan di SMA Negeri 1 Suwawa, bahwa media yang biasa digunakan untuk mengajar oleh guru yaitu buku. sehingganya di penelitian ini peneliti hendak menerapkan teknologi menjadi media pembelajaran. Seperti diketahui, guru menggenggam kewajiban guna meningkatkan mutu pendidikan. Guru harus pandai mengembangkan keterampilan dan kemampuan serta menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.

Mahmuda (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran sangat beragam. Perkembangan teknologi saat ini, bermula mengenai sesuatu yang erat semacam guru, buku teks, dan papan tulis hingga media yang berorientasi pada pengembangan seperti *hardware* dan *software*. Media pembelajaran yang cocok dengan siswa yaitu media pembelajaran yang menggunakan *smartphone*. *Smartphone* atau telpon seluler pintar adalah alat yang sangat banyak digunakan dan memiliki banyak manfaat. Pembuatan media pembelajaran yang tersedia di *smartphone* sebagai solusi yang mampu memikat peserta didik agar belajar dan membuat peserta didik tidak merasa bosan. Seperti halnya belajar lebih dari hanya menggunakan buku sebagai sumber informasi.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *ispring suite* sebagai solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat tingkat kepraktisan penggunaan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *ispring suite* pada materi fluida statis

2. METODE

Penelitian ini ialah jenis penelitian dan pengembangan (R&D) yang dilakukan di kelas XI IPA3 SMA Negeri 1 Suwawa. Metode pengembangan yang digunakan merujuk pada langkah penelitian Brog and Gall yang sudah disesuaikan, ada 5 tahapan yang diadaptasi kemudian dikelompokkan menjadi 3 bagian penting yang sudah disesuaikan yaitu: 1). Studi pendahuluan, 2). Pengembangan produk, dan 3). Uji coba produk.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian terlebih dahulu divalidasi oleh dua validator. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari validator selanjutnya diuji cobakan.

Pengumpulan data di riset ini merupakan langkah yang utama. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk melihat kepraktisan perangkat dilakukan melalui lembar pemantauan keterlaksanaan pembelajaran, angket respon guru dan angket respon peserta didik tentang pengembangan perangkat pembelajaran berbantuan media pembelajaran *ispring suite*.

Instrument yang diterapkan dalam riset yaitu lembar pemantauan keterlaksanaan pembelajaran dimanfaatkan guna memeriksa kesesuaian langkah pembelajaran yang mengaplikasikan perangkat pembelajaran yang sudah disempurnakan. Angket respon guru dan angket respon peserta didik diberikan guna meninjau reaksi guru dan reaksi peserta didik berkaitan pembelajaran yang mengaplikasikan perangkat pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Teknik analisis data kepraktisan dikerjakan melalui analisis respon dan analisis keterlaksanaan pembelajaran. Data respon didapatkan dari angket yang telah diberikan dan dianalisis, serta kualifikasikan untuk membuat kesimpulan apakah perangkat pembelajaran pembelajaran model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *ispring suite* pada materi fluida statis mendapatkan respon baik.

Untuk menghitung presentase reaksi peserta didik dalam pembelajaran memakai rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah respons peserta didik tiap aspek yang muncul}}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Evaluasi reaksi siswa dikerjakan dengan memeriksa hasil rata-rata skor seluruhnya dengan kriteria yang tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Respon

Rentang Nilai	Keterangan
86 %-100 %	Sangat baik
76 %-85 %	Baik
66 %-75 %	Cukup
56 %-65 %	Kurang
0 %-55 %	Sangat kurang

Perangkat pembelajaran model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *ispring suite* pada materi fluida statis disebut praktis apabila mendapat reaksi 75% dan memenuhi tingkatan baik atau sangat baik

Teknik analisis aspek kepraktisan juga didasarkan pada analisis data yang diperoleh dari observasi keterlaksanaan pembelajaran. Keterlaksanaan pembelajaran disesuaikan pada langkah-langkah yang terdapat dalam RPP. Analisis keterlaksanaan pembelajaran berisi 2 alternatif keterangan "Terlaksana" atau "Tidak Terlaksana". Untuk menghitung persentase keterlaksanaan pembelajaran memakai formula berikut.

$$\% \text{ keterlaksanaan} = \frac{\text{Banyak langkah yang terlaksana}}{\text{Banyak langkah yang tidak terlaksana}} \times 100\%$$

Evaluasi keterlaksanaan pembelajaran dikerjakan dengan memeriksa hasil rata-rata skor seluruhnya dengan kriteria yang tertera pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran

Rentang Nilai	Keterangan
86%-100%	Sangat baik
76%-85%	Baik
66%-75%	Cukup
56%-65%	Kurang
0%-55%	Sangat kurang

Perangkat pembelajaran model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *ispring suite* pada materi fluida statis disebut praktis apabila memenuhi skala baik atau sangat baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil kepraktisan perangkat pembelajaran tampak dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Adapun hasil yang diperoleh peneliti yakni berikut ini:

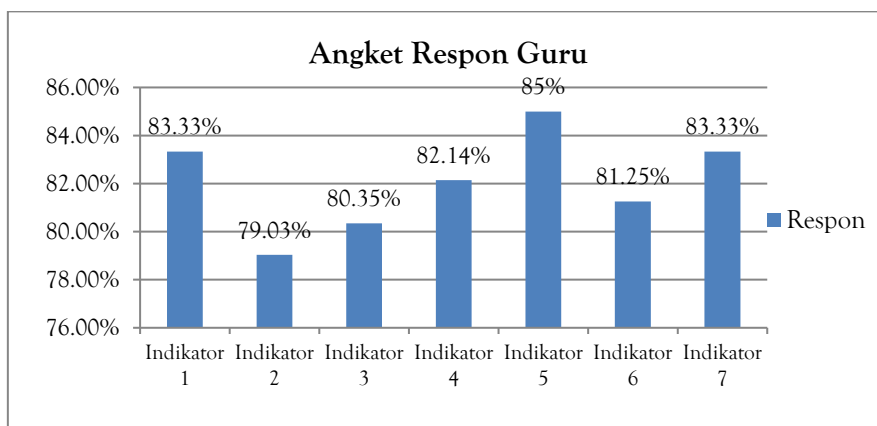
Keterlaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan 3 kali pertemuan pada jam pembelajaran fisika oleh pengamat. Keterlaksanaan pembelajaran ini dapat dilihat berdasarkan urutan kegiatan pembelajaran dalam RPP. Hasil rata-rata data keterlaksanaan pembelajaran terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan	Persentase Terlaksana (%)	Persentase Tidak Terlaksana (%)
1	96,15	3,85
2	100	0
3	96,15	3,85
Rata-rata	97,43	2,57

Bersumber pada Tabel 3. Terlihat bahwa tingkat pencapaian keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama 96,15% keterlaksanaan pembelajaran yang terlaksana dan 3,85% tidak dapat terlaksana. Pada pertemuan kedua presentase keterlaksanaan pembelajaran 100% terlaksana. Dan pada pertemuan ketiga persentase keterlaksanaan pembelajaran 96,15% terlaksana dan 3,85% tidak terlaksana. Tingkat pencapaian memenuhi kriteria sangat baik di dalam pelaksanaan pembelajaran.

Angket respon guru dipakai untuk melihat reaksi guru terhadap pengembangan perangkat pembelajaran model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *ispring suite* yang diberikan setelah pembelajaran selesai. Dalam angket guru yang disusun terdapat 7 indikator yang terdiri dari 72 jumlah soal. Indikator 1 mencakup 9 soal, indikator 2 mencakup 31 soal, indikator 3 mencakup 14 soal, indikator 4 mencakup 7 soal, indikator 5 mencakup 5 soal, indikator 6 mencakup 4 soal, dan indikator 7 mencakup 3 soal. Pemberian skor dalam setiap soal menggunakan skala Likert. Adapun hasil dari angket respon guru dari 7 indikator terlihat pada Gambar 1.

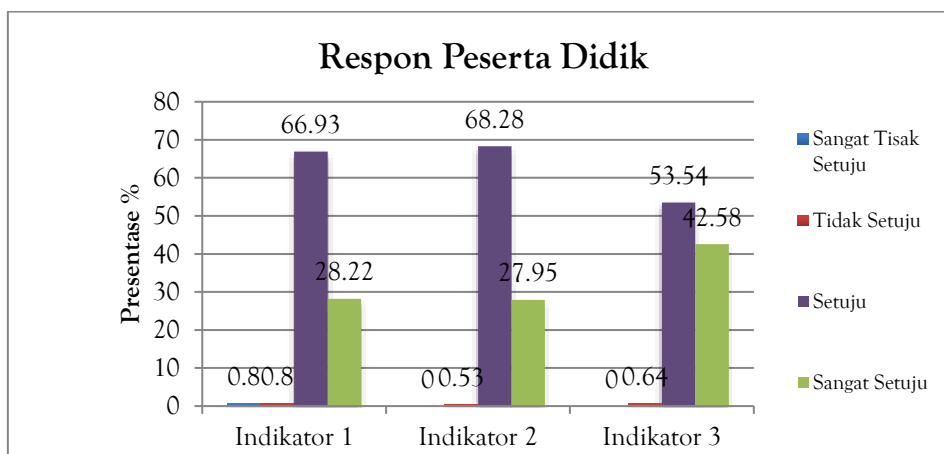


Gambar 1. Diagram Respon Guru

Bersumber pada Gambar 1. Terlihat bahwa tingkat pencapaian nilai rata-rata dari respon guru pada pada indikator 1 (Silabus) yaitu 83,33%, pada indikator 2 (RPP) yaitu 79,03%, indikator 3 (LKPD) yaitu 80,35%, indikator 4 (Bahan Ajar) yaitu 82,14%, indikator 5 (THB) yaitu 85%, indikator 6 (Penggunaan model pembelajaran) yaitu 81,25%, dan pada indikator 7 (kualitas Keseluruhan) yaitu 83,33% dengan keseluruhan hasil memenuhi kriteria baik. Sehingga dari hasil analisis angket guru secara keseluruhan disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran *discovery learning* praktis dan dapat diaplikasikan dalam aktivitas pembelajaran

Angket respon siswa dipergunakan untuk melihat reaksi siswa berkenaan aktivitas belajar yang mengaplikasikan perangkat pembelajaran *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *ispring suite*. Dalam angket respon peserta didik mencakup 3 indikator yang terdiri dari 15 pernyataan, indikator 1 yaitu motivasi peserta didik dalam belajar mencakup 4 pernyataan, indikator 2 yakni pendapat peserta didik perihal pembelajaran dengan model *discovery learning* berbantuan media *ispring suite* mencakup 6 pernyataan, dan

indikator 3 yakni kemudahan dan efektivitas LKPD mencakup 5 pernyataan. Mengenai perolehan presentase respon peserta didik terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Respon Peserta Didik

Bersumber pada Gambar 2. Terlihat bahwa tingkat pencapaian pada indikator 1 peserta didik memberikan respon 0,8 % sangat tidak setuju, 0,8 % tidak setuju, 66,93% setuju, dan 28,22% sangat setuju terhadap pernyataan mengenai motivasi peserta didik terhadap pembelajaran. pada indikator 2 peserta didik memberikan respon 0,53% tidak setuju, 68,28% setuju, dan 27,95% sangat setuju terhadap pernyataan mengenai pendapat peserta didik tentang pembelajaran dengan model *discovery learning* berbantuan media *ispring suite*. Dan pada indikator 3 peserta didik memberikan respon 0,64% tidak setuju, 53,54% setuju, dan 42,58% sangat setuju terhadap pernyataan mengenai kemudahan dan efektivitas LKPD.

Pembahasan

Untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu dan proses pembelajaran fisika yang berkualitas, perlu dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran yang mengharuskan siswa berpartisipasi aktif saat aktivitas pembelajaran, seperti dengan mulai menerapkan model pembelajaran mengundang minat belajar peserta didik. Hal ini berdampak signifikan terhadap hasil belajar siswa karena pengembangan perangkat pembelajaran sebagai cara mengoptimalkan proses pembelajaran melalui memilih metode, model dan desain yang mampu membangkitkan minat serta motivasi siswa dalam belajar (Buhungo et al., 2021). Perangkat pembelajaran dikenal sebagai kumpulan pusat studi atau sarana/perangkat yang mengharuskan siswa dan guru untuk melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Arbie et al., 2021).

Penelitian pengembangan perangkat pembelajaran fisika SMA dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *ispring suite* pada materi fluida statis. Penerapan model *discovery learning* dilakukan guna menaikkan mutu pembelajaran sebagaimana pendapat dari Purohita et al (2020), upaya yang bisa ditempuh guna menaikkan kualitas pembelajaran IPA yaitu dengan mengembangkan perangkat pembelajaran mencakup silabus, RPP, LKS, dan perangkat penilaian dengan model *discovery learning*. *Discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengharuskan siswa ikut serta dalam aktivitas belajar, dimana siswa memanfaatkan proses penemuan bukti menurut sumber informasi yang tersedia kemudian menarik kesimpulan berdasarkan masalah yang dirancang (Ahmad et al., 2020).

Pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana mengkomunikasikan materi pendidikan. Menurut Nurrita (2018), media pembelajaran merupakan sarana yang mampu menunjang aktivitas belajar mengajar supaya pesan yang diberikan menjadi kian berkesan serta arah belajar mengajar dapat berhasil secara ampuh.

Penelitian pengembangan ini mengaplikasikan model pengembangan Brog & Gall yang telah dimodifikasi. Ada 5 tahap yang diadaptasi selanjutnya dibagi menjadi 3 bagian penting yakni: 1). Studi pendahuluan, 2). Pengembangan produk, dan 3). Uji coba produk.

Kepraktisan perangkat pembelajaran yang ditingkatkan dapat dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, respon guru, dan respon peserta didik. Keterlaksanaan pembelajaran didasarkan pada langkah-langkah yang tersusun di dalam RPP untuk melihat terlaksana atau tidak terlaksana langkah-langkah pembelajaran. langkah-langkah pembelajaran untuk setiap pertemuan terdiri dari 26 langkah yaitu 1).

Memulai pembelajaran dengan memberi salam, 2). menyuruh ketua kelas untuk menuntun doa mengikuti agama dan keyakinan siswa, 3). Mengecek kehadiran peserta didik, 4). Memberikan apersepsi: pernahkah kalian melihat bendungan? Jika diperhatikan struktur bendungan dibuat semakin dalam semakin tebal dinding bendungan nya. Mengapa struktur bendungan dibuat seperti itu?, 5). Dengan mempelajari materi ini dapat membuat kita mengetahui konsep fluida statis dan pengaplikasian, 6). Menyampaikan tujuan pembelajaran, 7). Meminta peserta didik untuk membuka media pembelajaran berbasis *Ispring suite* di *Smartphone*, 8). Mengarahkan peserta didik membuka bahan ajar, 9). Menjelaskan materi, 10). membentuk peserta didik kedalam sejumlah kelompok yang terbentuk dari 5-6 orang, 11). Mengarahkan peserta didik membuka LKPD, 12). Menyajikan ilustrasi gambar beberapa penyelam yang menyelam pada kedalaman yang berbeda, 13). mempersilahkan peserta didik untuk mengidentifikasi pertanyaan terkait gambar yang disajikan, 14). Membimbing peserta didik dalam menentukan jawaban sementara (hipotesis) terkait masalah yang sudah disajikan, 15). Mengarahkan setiap kelompok untuk melakukan percobaan sesuai dengan petunjuk, alat dan bahan serta langkah-langkah percobaan pada LKPD, 16). Mengarahkan setiap kelompok untuk mencatat hasil percobaan, 17). Menuntun siswa untuk berdiskusi terkait hasil percobaan yang telah dilakukan, 18). Mengarahkan peserta didik untuk memanfaatkan sumber belajar yang terdapat di media pembelajaran berbasis *ispring suite* agar mempermudah proses pengolahan data, 19). Mengarahkan tiap-tiap kelompok untuk menerangkan hasil diskusi, 20). Memberikan kesempatan kelompok lain untukanggapi presentasi yang dilakukan kelompok yang mempresentasikan, 21). Menuntun peserta didik untuk merangkai kesimpulan terkait pembelajaran, 22). Mengimbau siswa untuk bertanya terkait hal yang kurang dimengerti, 23). Mengarahkan peserta didik untuk mencoba menyelesaikan soal yang terdapat pada media pembelajaran berbasis *ispring suite*, 24). mengakhiri pelajaran, dan menyampaikan materi selanjutnya, 25). Menyuruh ketua kelas untuk menuntun doa guna menutup kegiatan pembelajaran, 26). Menyampaikan salam.

Hasil penilaian keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan 3 kali pertemuan. Pada pertemuan 1 persentase keterlaksanaan aktivitas pembelajaran yakni 96,15% terlaksana dan 3,85% tidak terlaksana hal ini dikarenakan pada pertemuan 1 dari 26 langkah pembelajaran ada 1 langkah yang tidak terlaksana. Pada pertemuan 2 persentase keterlaksanaan aktivitas pembelajaran yakni 100% terlaksana. dan pada pertemuan 3 persentase keterlaksanaan aktivitas pembelajaran yakni 96,15% terlaksana dan 3,85% tidak terlaksana hal ini dikarenakan pada pertemuan 1 dari 26 langkah pembelajaran ada 1 langkah yang tidak terlaksana. Rata-rata hasil keterlaksanaan pembelajaran yaitu 97,43% sehingga observasi keterlaksanaan aktivitas pembelajaran memenuhi kriteria sangat baik berdasarkan kriteria menurut Sukardi (2013). berdasarkan penelitian Laune et al (2021) bahwa langkah-langkah yang terdapat di dalam RPP praktis atau mudah untuk digunakan.

Angket respon guru dimanfaatkan untuk melihat reaksi guru mengenai pengembangan perangkat pembelajaran model discovery learning berbantuan media pembelajaran *ispring suite*. Dalam angket guru yang disusun terdapat 7 indikator yang terdiri dari 72 jumlah pernyataan. Hasil dari respon guru diperoleh presentase nilai rata-rata dari respon guru pada pada indikator 1 (Silabus) yaitu 83,33%, pada indikator 2 (RPP) yaitu 79,03%, indikator 3 (LKPD) yaitu 80,35%, indikator 4 (Bahan Ajar) yaitu 82,14%, indikator 5 (THB) yaitu 85%, indikator 6 (Penggunaan model pembelajaran) yaitu 81,25%, dan pada indikator 7 (kualitas Keseluruhan) yaitu 83,33% dari keseluruhan indikator memenuhi kriteria baik berdasarkan kriteria menurut Sukardi (2013).

Angket respon peserta didik mengenai perangkat pembelajaran yang mengaplikasikan model discovery learning berbantuan media pembelajaran *ispring suite* diberikan setelah proses pembelajaran yang dilakukan 3 kali pertemuan selesai. Dalam angket respon siswa mencakup 3 indikator yang berisi 15 pernyataan. Hasil dari respon peserta didik bahwa pada indikator 1 peserta didik memberikan respon 0,8 % sangat tidak setuju, 0,8 % tidak setuju, 66,93% setuju, dan 28,22% sangat setuju terhadap pernyataan mengenai motivasi peserta didik terhadap pembelajaran. pada indikator 2 peserta didik memberikan respon 0,53% tidak setuju, 68,28% setuju, dan 27,95% sangat setuju terhadap pernyataan mengenai pendapat peserta didik mengenai aktivitas belajar yang menerapkan model *discovery learning* berbantuan media *ispring suite*. Dan pada indikator 3 peserta didik memberikan respon 0,64% tidak setuju, 53,54% setuju, dan 42,58% sangat setuju terhadap pernyataan mengenai kemudahan dan efektivitas LKPD. Dan dari keseluruhan respon peserta didik memperoleh rata-rata 80,53% sehingga memenuhi kriteria baik berdasarkan kriteria menurut Sukardi (2013).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sehingga diketahui bahwa perangkat pembelajaran model discovery learning yang didukung media pembelajaran ispring suite sudah praktis, sehingga hasil penelitian dapat dipraktekkan sebagai alternatif dalam pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, perangkat pembelajaran model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *ispring suite* dinilai praktis. Hal ini terlihat berdasarkan analisis data penelitian yang didapatkan terlihat angka terlaksanaan aktivitas pembelajaran sebesar 97,43% sehingga memenuhi kriteria sangat baik, hasil keseluruhan angket tanggapan guru memenuhi kriteria baik, Dan hasil dari keseluruhan tanggapan peserta didik mendapatkan rata-rata 80,53% sehingga memenuhi kriteria baik. Bersumber dari data yang sudah dicapai melalui penelitian sehingga dapat ditarik pernyataan bahwa perangkat pembelajaran fisika dengan menggunakan model discovery learning berbantuan media pembelajaran ispring suite pada materi fluida statis yang sudah dihasilkan praktis dan cocok diterapkan dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ahmad, L. S., Sakti, I., & Setiawan, I. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Fisika Berbasis Etnosains Menggunakan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sma. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(2), 121–130. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kumparan_fisika
- Arbie, A., Satri, P. S. F., Gede, D., Setiawan, E., & Nuayi, A. W. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Team Based Learning- Problem Solving Berbantuan Whatsapp Dan Zoom Meeting Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(2), 394–399.
- Buhungo, T. J., Mustapa, D. A., & Arbie, A. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Team Based Learning- Inquiry Pada Pembelajaran Daring Berbantuan WhatsApp Dan Zoom Meeting Pada Materi Gerak Lurus. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 7(2), 147–148.
- Fajri, Z. (2019). Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Presiasi Belajar Siswa Sd. *Jurnal IKA*, 7(2), 64–73.
- Hernawati, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Melalui Penggunaan Metode Demonstrasi dan Media Audiovisual pada Siswa Kelas X MAN 4 Jakarta. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 6(2), 118–131. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.60>
- Ibrahim, I., Gunawan, G., & Kosim, K. (2020). Validitas Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Model Discovery dengan Pendekatan Konflik Kognitif. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(3), 214–218. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i3.1878>
- Laune, S. M., Arbie, A., & Nuayi, A. W. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Team Based Learning Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 724–733.
- Mahmuda, S. (2018). Media pembelajaran bahasa arab. *An-Nabighoh*, 20(01), 130–131.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 3(1), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Purohita, I. G. A. A. M., Nyoman, S., & Selamat, K. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Discovery Learning Pada Pokok Bahasan Getaran Dan Gelombang. *JPPSI: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 12–20.
- Rumiyatun, R. (2021). Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Literasi Numerasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 18(1), 91–98. <https://doi.org/10.54124/jlmp.v18i1.19>
- Sitorus, E. H. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Meningkatkan Kemampuan Komunikasi

Matematis Siswa Di Smp Negeri 6 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 5(1), 12-36.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian*. Bumi Aksara.

Yahudu, A., Paramata, Y., & Payu, C. S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Media Animasi pada Materi Gelombang di SMP Negeri 9 Gorontalo. *Jurnal Entropi*, 12(1), 15-23.