

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN  
SOSIOLOGI**

Oleh

Nyoman Arya Wilaputra, Nim. 1815051035

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email : [arya.wilaputra@undiksha.ac.id](mailto:arya.wilaputra@undiksha.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengimplementasikan konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran sosiologi untuk kelas XI IPS 2 dan mengetahui respon peserta didik terkait konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Ubud. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan untuk kelas XI Peminatan IPS 2 sebanyak 36 siswa sebagai subjek penelitian dan seorang guru yang mengampu mata pelajaran Sosiologi. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan angket instrumen penilaian. Untuk uji kevalidan konten interaktif berasal dari ahli isi dan ahli media yang memperoleh skor rata-rata sebesar 1,00 dari masing-masing ahli dengan kriteria sangat valid. Untuk uji efektivitas menggunakan rumus *N-Gain* yang memperoleh hasil sebesar 0.81 berada pada interpretasi efektif. Serta hasil respon peserta didik dan guru mendapatkan nilai rata-rata mendapatkan nilai sebesar 64.63 dan 48 berada dalam kriteria sangat praktis.

**Kata Kunci** : Konten Pembelajaran Interaktif, *Discovery Learning*, Sosiologi

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING CONTENT BASED ON  
DISCOVERY LEARNING IN SOCIOLOGY SUBJECT**

**By**

**Nyoman Arya Wilaputra, Nim. 1815051035**

***Education of Informatics Engineering Study Program***

***Majaring in Education of Informatics Engineering***

***Faculty of Engineering and Vocational***

***Ganesha University of Education***

**Singaraja**

**Email : [arya.wilaputra@undiksha.ac.id](mailto:arya.wilaputra@undiksha.ac.id)**

**ABSTRACT**

*This study aims to produce and implement discovery learning based interactive learning content in sociology for class XI Social Science and to find out student responses regarding discovery learning-based interactive learning content in sociology in class XI IPS 2 SMAN 1 Ubud. This research uses the type of Research and Development (R&D) and the development model used in this research is the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research was conducted for class XI Peminatan IPS 2 with a total of 36 students as research subjects and a teacher who teaches Sociology subjects. Retrieval of data in this study using an assessment instrument questionnaire. To test the validity of interactive content, content experts and media experts obtained an average score of 1.00 from each expert with very valid criteria. To test the effectiveness of using the N-Gain formula which obtains a result of 0.81 is in the effective interpretation. As well as the results of the responses of students and teachers getting an average score of 64.63 and 48 are in very practical criteria.*

**Keywords :** *Interactive Learning Content, Discovery Learning, Sociology*