

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pengembangan perangkat model *discovery learning* dengan pendekatan *science, technology, engineering, arts and mathematic* (steam) pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Negeri 1 arosbaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran *discovery learning* berbasis pendekatan steam pada pokok yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian model 4-D yaitu: define, design, develop, dan disseminate. Subjek uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Arosbaya. Implikasi dari penelitian ini adalah Guru sebagai pendidik diharapkan mampu mengembangkan perangkat pembelajaran Agar proses pembelajaran yang diterima oleh peserta didik dapat bervariasi sehingga peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran utamanya dapat mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari; pembelajaran penemuan (*discovery learning*) ini sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran menjadikan peserta didik sangat antusias belajar sambil menemukan sendiri konsep yang dipelajari; dan proses pengemangan sebaiknya dilakukan dengan sempurna agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Kata Kunci : Model Discovery Learning, Pendekatan Steam, SMK Negeri 1 Arosbaya

ABSTRACT

This study discusses the development of a discovery learning model with the approach of science, technology, engineering, arts and mathematics (steam) on computer system subjects at SMK Negeri 1 Arosbaya. This research aims to develop discovery learning tools based on the steam approach on a valid, practical, and effective principle. This type of research is a 4-D research model, namely: define, design, develop, and disseminate. The subjects of this research trial were grade X students of SMK Negeri 1 Arosbaya. The implication of this research is that Teachers as educators are expected to be able to develop learning devices so that the learning process received by students can be varied so that students can be active in learning, primarily able to link learning with everyday experiences; discovery learning is very effectively applied in the learning process making students very enthusiastic about learning while discovering the concepts themselves learned; and the process of development should be done perfectly in order to get maximum results.

Keywords : *Discovery Learning Model, Steam Approach, State Elementary School 1 Arosbaya.*