

Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk meningkatkan Pemahaman Siswa Pada
Materi Kewargaan Digital

Dien Novita, SE*

*Dien Novita, SE adalah Guru pada SMK Negeri 2 Banda Aceh

E. Mail : diennovita7575@gmail.com

Abstrak

Penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X TEI₁ SMK Negeri 2 Banda Aceh Pada Materi Kewargaan Digital” ini mengangkat masalah apakah melalui penerapan metode demonstrasi dapat meningkatkan pemahaman siswa, aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui penerapan model *discovery learning* pada materi kewargaan digital, dan bagaimanakah tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran tersebut. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dan aktivitas belajar siswa melalui penerapan model *discovery learning* pada materi kewargaan digital, serta dan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan model tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Setting penelitian terdiri dari tempat, waktu penelitian dan siklus PTK, yang menjadi subjek penelitian ialah siswa kelas X TEI₁ yang berjumlah 30 siswa. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *discovery learning* tersebut dilakukan observasi terhadap keaktifan siswa dan tanggapan siswa dari angket. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan terhadap keaktifan siswa mencapai katagori baik berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Dari tes evaluasi awal diperoleh nilai rata-rata kelas yaitu 40,06 dan ketuntasan kelas 0 %, pada hasil ulangan harian siklus pertama nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan yaitu 50,20 dan ketuntasan kelas 28,13 %, pada siklus kedua nilai rata-rata kelas 65,50 dan ketuntasan kelas 62,50 %, pada siklus ketiga nilai rata-rata kelas 86,73 dan ketuntasan kelas 87,50 %. Dari hasil angket tanggapan siswa diperoleh 87,14% siswa memberikan tanggapan positif terhadap penerapan model *discovery learning*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* pada materi kewargaan digital di kelas X TEI₁ SMK Negeri 2 Banda Aceh dapat meningkatkan pemahaman siswa dan tanggapan siswa sangat baik.

Kata Kunci : *Discovery Learning*, Pemahaman Siswa, Kewargaan Digital

PENDAHULUAN

Salah satu tugas sekolah adalah memberikan pengajaran kepada peserta didik. peserta didik harus memperoleh kecakapan dan pengetahuan dari sekolah, di samping mengembangkan pribadinya. Pemberian kecakapan dan pengetahuan kepada siswa yang merupakan proses pengajaran (proses belajar mengajar) itu dilakukan oleh guru di

sekolah dengan menggunakan cara-cara atau model-model tertentu. Cara-cara demikianlah yang dimaksud sebagai model pengajaran di sekolah. Model adalah cara-cara pelaksanaan dari pada proses pengajaran, atau soal bagaimana tekniknya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada siswa di sekolah.

Model mengajar yang akhir-akhir ini banyak digunakan di sekolah yang sudah maju adalah model penemuan (*discovery*) dan penyelidikan (*inquiry*). Pembelajaran dengan penemuan dan penyelidikan, siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Model ini bertujuan agar siswa terangsang oleh tugas, dan aktif mencari serta meneliti sendiri pemecahan masalah itu. Diharapkan juga siswa mampu mengemukakan pendapatnya dan merumuskan kesimpulan nantinya.

Diharapkan dalam pembelajaran dapat terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya dengan memilih model yang tepat. Pada konsep pasar modal model *discovery* mengarahkan agar siswa lebih mengerti konsep dan prinsip pasar modal.

Hakekat Pembelajaran TIK

Everett MR (1986) menyatakan bahwa teknologi informasi merupakan perangkat keras yang bersifat organisatoris dan meneruskan nilai-nilai sosial dengan siapa individu atau banyak orang (umum) mengumpulkan, memproses dan saling mempertukarkan informasi dengan individu dan khalayak lain. Lucas (2000) menyatakan bahwa teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan (digunakan) untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik, mikro komputer, komputer mainframe, pembaca barcode, perangkat lunak, pemroses transaksi, perangkat lunak lembar kerja (*worksheet*) dan peralatan komunikasi dan jaringan. Sedangkan Wawan Wardiana (2000) mengemukakan bahwa teknologi informasi adalah teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, memanipulasi data berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas.

Dari pendapat yang diajukan para ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa teknologi informasi adalah sebuah alat atau teknologi yang digunakan untuk memperoleh berita (informasi). Kesimpulan pengertian ini tak lepas dari arti TEI dalam kamus besar bahasa Indonesia. Jika teknologi yang dimaksud menggunakan alat elektronik yang dapat berupa komputer, *smartphone* dan lainnya, maka sangat jelas teknologi informasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses pengolahan data yang berupa informasi dengan menggunakan perangkat komputer dan lainnya yang berfungsi memproses termasuk menyimpan dan menghasilkan informasi yang akurat

dan dapat dipercaya. jadi intinya teknologi informasi adalah teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi.

Pengertian Belajar

Pengertian belajar sangat bermacam-macam. Menurut Oemar Hamalik (2005: 36) menerangkan bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil/tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih luas yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan tetapi perubahan kelakuan.

Aktivitas belajar tidak dapat dilepaskan dari istilah pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (2005: 57), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru dan tenaga lainnya misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer.

Menurut Corey (Syaiful, 2005: 61) menyatakan bahwa proses pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, proses pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Model *Discovery Learning*

Dalam pendidikan, model pembelajaran merupakan salah satu alat yang bisa dipergunakan oleh para pendidik agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan maksimal. Selain itu model pembelajaran yang diaplikasikan oleh pendidik pada setiap pembelajarannya akan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi bervariasi dan tentu hal ini bisa menghindari kejenuhan siswa dalam belajar.

Perlu diketahui bersama, model pembelajaran yang menitik beratkan peran aktif siswa akan memberikan suatu efek positif dan bagus ketimbang model belajar yang menitikberatkan keaktifan guru dalam kegiatan pembelajarannya. Siswa yang hanya mencatat dan guru berbicara tidak memberikan pengalaman belajar secara maksimal. Padahal jika memiliki manfaat pengalaman belajar terhadap siswa akan ada banyak sekali yang bisa siswa peroleh terutama dalam hal wawasan keilmuan.

Salah satu model pembelajaran yang mengusung keaktifan siswa adalah model pembelajaran *discovery learning*. Pada intinya model belajar ini akan menyuruh siswa untuk menemukan suatu jawaban atas permasalahan yang berikan sang guru. Model pembelajaran *discovery learning* merupakan sebuah teori pembelajaran yang diartikan

sebagai bentuk proses belajar yang terjadi jika siswa tidak disuguhkan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, akan tetapi diharapkan untuk mengorganisasi sendiri.

Keunggulan dan Kelemahan Model *Discovery*

Penggunaan model *discovery* ini guru berusaha meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar, maka model ini memiliki keunggulan sebagai berikut:

1. Model ini mampu membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan, serta penguasaan ketrampilan dalam proses kognitif/pengenalan siswa.
2. Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi/individual sehingga dapat kokoh/mendalam tertinggal dalam jiwa siswa tersebut.
3. Dapat membangkitkan kegairahan belajar para siswa.
4. Teknik ini mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
5. Mampu mengarahkan cara siswa belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.
6. Membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.
7. Strategi itu berpusat pada siswa tidak pada guru. Guru hanya sebagai teman belajar saja, membantu bila diperlukan.

Walaupun demikian teknik ini masih ada pula kelemahan yang perlu diperhatikan ialah:

1. Pada siswa harus ada kesiapan dan kematangan mental untuk cara belajar ini. Siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
2. Bila kelas terlalu besar teknik ini akan kurang berhasil.
3. Bagi dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional mungkin akan sangat kecewa bila diganti dengan teknik penemuan.
4. Dengan teknik ini ada yang berpendapat bahwa proses mental ini terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan, pembentukan sikap dan kertampilan bagi siswa.
5. Teknik ini mungkin tidak memberikan kesempatan untuk berfikir secara kreatif (Roestiyah, 2001:20).

Oleh sebab itu faktor keaktifan belajar siswa juga dipengaruhi oleh faktor sulit tidaknya suatu materi. Konsep kewargaan digital merupakan materi yang sulit sehingga sering mendapat hambatan untuk diperkenalkan pada siswa karena didalamnya terdapat banyak ketentuan-ketentuan yang membutuhkan tingkat berpikir lebih tinggi bagi siswa. Setelah melakukan analisis, perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran materi kewargaan digital. Salah satunya dengan cara penerapan model yang dapat menjembatani konsep yang sulit menjadi lebih mudah dihadapan siswa. Salah satu

caranya dengan penerapan model *discovery learning* yang akan digunakan dalam pembelajaran kewargaan digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, penulis ingin mengetahui apakah penerapan model *discovery* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada bidang studi Sikomdig. Oleh sebab itu, perlu kiranya diteliti tentang, Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X TEI₁ SMK Negeri 2 Banda Aceh Pada Materi Kewargaan Digital. Dengan demikian yang menjadi focus kajian penelitian ini adalah : Untuk mengetahui apakah penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas X TEI₁ SMK Negeri 2 Banda Aceh pada materi kewargaan digital?, Untuk mengetahui Apakah penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X TEI₁ SMK Negeri 2 Banda Aceh pada materi kewargaan digital?, dan untuk mengetahui bagaimanakah tanggapan siswa kelas X TEI₁ SMK Negeri 2 Banda Aceh terhadap penerapan model *discovery learning* pada materi kewargaan digital?.

METODOLOGI PENELITIAN

Setting Penelitian dan Sumber Data

Penelitian dilaksanakan di kelas X TEI₁ SMK Negeri 2 Banda Aceh pada materi kewargaan digital. Penelitian dilakukan di Kelas X TEI₁ karena peneliti adalah guru bidang studi Sikomdig yang mengajar mata pelajaran TEI₁ di kelas tersebut. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan yaitu pada bulan Februari s/d April 2017 semester genap Tahun Pelajaran 2016/2017. Dilakukan pada waktu tersebut karena konsep kewargaan digital merupakan pelajaran yang diajarkan pada semester ganjil, dengan subyek penelitian adalah siswa-siswi Kelas X TEI₁ yang jumlah siswanya sebanyak 30 orang terdiri dari 8 orang siswa perempuan dan 22 orang siswa laki-laki.

Data yang diperoleh berasal dari siswa kelas X TEI₁ SMK Negeri 2 Banda Aceh dan guru/teman sejawat yang merupakan guru kolaborasi dalam melaksanakan kegiatan penelitian ini. PTK ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk melihat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi kewargaan digital melalui penerapan model *discovery learning*.

Rancangan Penelitian

Pada dasarnya desain penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*action research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Mundilarto, 2004:14). Konsep pokok *action research* menurut Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*perenungan pemikiran evaluatif*). Hubungan

keempat komponen itu dipandang sebagai satu siklus <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>. Dengan demikian, prosedur langkah:

Perencanaan dan Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti mengadakan pertemuan dengan tim observer (pengamat) yaitu guru bidang studi TEI1 yang lain untuk berdiskusi mengenai hal-hal yang dianggap perlu untuk mempermudah penelitian. Dari hasil diskusi, selanjutnya disusun perangkat pembelajaran yang terdiri atas : Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Lembar kerja siswa (LKS), Media berupa kertas berwarna putih untuk dibagikan kepada siswa, dan Instrumen penelitian berupa lembar observasi, tes dan angket.

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas sesuai dengan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *discovery learning*.

Pengamatan dan Refleksi

Selama pembelajaran berlangsung, tim pengamat melakukan pengamatan (observeasi) terhadap keaktifan siswa dan guru dengan menggunakan lembar observer yang telah dipersiapkan. Pengamat (observer) menyampaikan hasil analisis data observasinya. Peneliti (guru yang melakukan pembelajaran) dengan tim pengamat melakukan diskusi untuk membahas masukan dan kritikan.

Data dan Cara Pengumpulan Data

1). Lembar Observasi aktivitas guru dan siswa

Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *discovery learning*. Lembar observasi siswa digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

2). Lembar evaluasi berupa soal *pretest* dan ulangan harian

Soal *pretest* berbentuk pilihan berganda yang berjumlah 20 soal. Soal diberikan sebelum materi diajarkan guna mengetahui kemampuan awal siswa, dan soal ulangan harian diberikan pada akhir siklus guna mengetahui peningkatan hasil belajar pada tiap siklus. Pada siklus pertama berjumlah 10 soal dan siklus kedua 10 soal dan setiap soal ulangan harian berdasarkan indikator yang diajarkan pada tiap pertemuan.

3). Angket tentang tanggapan siswa

Angket dibagikan untuk mengetahui pendapat atau tanggapan dari objek yang diteliti dalam hal ini siswa kelas X TEI₁ SMK Negeri 2 Banda Aceh. Angket yang digunakan adalah angket yang bersifat tertutup.

Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

Nilai	Keberhasilan			
	Hasil Belajar	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Respon Siswa
%	85	85	80	86
Rata-rata	76			

Teknik pengolahan data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif tentang aktivitas siswa yang diperoleh pengamatan dengan menggunakan lembar pengamatan dalam bentuk ceklis. Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang penerapan model pembelajaran *discovery learning* dibagikan angket terstruktur (pertanyaan bersifat tertutup), sedangkan data kuantitatif diperoleh dari pemberian tes (evaluasi) dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari soal *pretest* dan soal ulangan harian yang diberikan pada tiap akhir siklus yang disesuaikan dengan indikator pada setiap RPP.

Teknik Analisa Data dan Hipotesis

Adapun pendeskripsian skor keaktifan siswa dan kemampuan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung menurut tim pustaka yustisia (2008:28), dengan skor sebagai berikut: 1 = Kurang baik, 2 = Baik dan 3 = Sangat baik. Nilai = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$ Range = 85 – 100 = Sangat baik, 70–84 = Baik, dan ≤ 69 =

Kurang baik.

Menurut Sudijono (2005:43) untuk ketuntasan klasikal hasil belajar (evaluasi) dan angket tentang tanggapan siswa dalam belajar dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = Angka persentase yang dicari, f = frekuensi yang

diperoleh, dan N = Jumlah f seluruhnya.

Adapun yang menjadi hipotesis pada Penelitian Tindakan ini adalah : “Dengan penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TEII pada materi kewargaan digital.”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Penelitian

Pada umumnya pelaksanaan proses pembelajaran dimulai dengan *pretest*. Fungsi *pretest* ini antara lain untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar. Hasil evaluasi awal dengan

menggunakan alat evaluasi yang telah disusun secara kolaboratif antara peneliti dan teman sejawat terhadap 32 orang siswa kelas X TEI₁ SMK Negeri 2 Banda Aceh.

Berdasarkan hasil evaluasi awal seluruh siswa kelas X TEI₁ masih dibawah KKM yang telah ditetapkan di sekolah yaitu 65, dan nilai rata-rata yang diperoleh ialah 50,83 dari nilai ideal yang diinginkan yaitu 100 atau ketuntasan hanya 0 %. Hal ini berarti siswa belum tuntas belajar baik secara individu maupun klasikal. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut dapat ditarik kesimpulan sementara bahwa penguasaan materi pasar modal oleh siswa kelas X TEI₁ SMK Negeri 2 Banda Aceh masih rendah. Oleh karena itu, perlu dicari pemecahannya sehingga siswa dapat menguasai materi tersebut dengan baik.

Pelaksanaan Siklus Pertama (Dua Pertemuan)

Siklus pertama terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi seperti berikut ini.

Perencanaan dan Pelaksanaan

Setelah menganalisis hasil tes awal yang dikerjakan siswa, secara kolaboratif peneliti, dan teman sejawat melakukan berbagai langkah untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari serta memahami materi kewargaan digital sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas. Perencanaan yang disusun yaitu:

- a. Membuat rencana pembelajaran yang sesuai dengan model *discovery learning*.
- b. Menyusun lembar kerja siswa
- c. Membuat instrument yang digunakan dalam pembelajaran

Kegiatan pembelajaran sebagai pelaksanaan siklus pertama dilaksanakan setelah semua perangkat pembelajaran siap untuk digunakan . Dalam kegiatan belajar mengajar, guru menyampaikan materi kewargaan digital dengan menggunakan model *discovery learning*. Kegiatan pembelajaran ini dipantau dan diamati oleh tim pengamat dengan tujuan untuk mengetahui letak kesulitan dan kelemahan yang terjadi di dalam kelas guna perbaikan untuk hasil yang lebih baik.

Observasi dan Evaluasi

Lembar observasi yang telah disiapkan, diisi oleh pengamat I dan pengamat II pada saat proses belajar mengajar menggunakan model *discovery learning* berlangsung. Hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan oleh pengamat I dan II pada siklus pertama terhadap keaktifan siswa berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Siswa masih enggan untuk duduk menurut kelompok masing-masing
- b. Siswa masih belum termotivasi untuk mendengarkan penjelasan dari guru
- c. Siswa sulit merumuskan masalah

- d. Siswa enggan mengumpulkan data dan mencari jawaban terhadap masalah yang telah dirumuskan.
- e. Sebahagian besar siswa tidak berdiskusi dengan baik dalam kelompoknya.
- f. Siswa masih belum termotivasi tuk bertanya
- g. Siswa belum termotivasi untuk menyimpulkan hasil pembelajaran, Hasil evaluasi pada siklus pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 4.3 Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas X TEI₁ Pada Siklus I

No	Nilai	Ketuntasan (KKM \geq 70)
(1)	(3)	(4)
1	30	Tidak tuntas
2	70	Tuntas
3	45	Tidak Tuntas
4	40	Tidak Tuntas
5	60	Tidak tuntas
6	20	Tidak Tuntas
7	65	Tuntas
8	40	Tidak Tuntas
9	50	Tidak Tuntas
10	50	Tidak Tuntas
11	65	Tuntas
12	55	Tidak Tuntas
13	25	Tidak Tuntas
14	50	Tidak Tuntas
15	50	Tidak Tuntas
16	45	Tidak Tuntas
17	40	Tidak Tuntas
18	70	Tuntas
19	40	Tidak Tuntas
20	55	Tidak Tuntas
21	30	Tidak Tuntas
22	50	Tidak Tuntas
23	70	Tuntas
24	65	Tuntas
25	35	Tidak Tuntas
26	65	Tuntas
27	65	Tuntas
28	65	Tuntas
29	30	Tidak Tuntas
30	50	Tidak Tuntas
31	40	Tidak Tuntas
32	50	Tidak Tuntas
	50,20	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel hasil ulangan siklus pertama di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil ulangan harian siswa pada siklus pertama yaitu 49 dan terdapat 9 siswa yang nilainya telah mencapai KKM, dengan kata lain terdapat 9 siswa yang telah tuntas belajar, sedangkan 21 siswa lainnya memperoleh nilai hasil ulangan harian siklus

pertama masih di bawah KKM. Maka persentase banyaknya siswa yang tuntas belajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\% = \frac{9}{32} \times 100\% = 28,13 \%$$

Perolehan ini telah menunjukkan peningkatan dari sebelumnya, namun peningkatan ini masih jauh dari yang diharapkan, yaitu 85% dari jumlah siswa harus mengalami ketuntasan belajar agar kelas tersebut mencapai ketuntasan klasikal, sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil dengan baik. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas TEI₁ SMK Negeri 2 Banda Aceh pada siklus pertama masih rendah.

Refleksi

Adapun refleksi dari siklus pertama adalah sebagai berikut:

- a. Pada awal pembelajaran guru perlu menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada materi, misalnya dengan jalan menuliskan tujuan yang telah disampaikan secara lisan di papan tulis.
- b. Untuk mengoptimalkan interaksi siswa dalam bekerja guru dapat memberitahukan siswa, bahwa kerjasama yang baik sesama anggota kelompok akan memberikan hasil yang baik sehingga nilai yang mereka peroleh nantinya juga akan lebih baik.
- e. Guru sebaiknya mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan secara bersama-sama.
- f. Guru perlu menuliskan hasil kesimpulan di papan tulis agar siswa dapat lebih mudah untuk mengingatnya.

Pelaksanaan Siklus Kedua (Dua Pertemuan)

Perencanaan dan Pelaksanaan

Perencanaan pada siklus kedua berdasarkan refleksi siklus pertama yaitu: a. Menyusun rencana pembelajaran, b. Membuat lembar kerja siswa, c. Menyediakan kertas karton untuk presentasi kelompok, e. Menyiapkan instrument pembelajaran

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran di kelas yang sesuai dengan RPP yang telah disusun. Dalam kegiatan belajar-mengajar, guru menyampaikan materi mengenai pasar modal dengan lebih fokus pada peningkatan kelemahan pada siklus pertama. Model yang digunakan adalah model *discovery learning*. Kegiatan pembelajaran ini diamati oleh dua orang pengamat.

Observasi dan Evaluasi

Lembar observasi yang telah disiapkan, diisi oleh pengamat I dan pengamat II berdasarkan hasil pengamatan langsung pada saat proses belajar-mengajar menggunakan model *discovery learning*.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa berdasarkan tabel pengamatan di atas mengalami peningkatan dari siklus pertama di mana siswa yang tadinya kurang termotivasi dalam belajar kini tampak mulai bersemangat. Hal ini disebabkan siswa telah terbiasa dengan kondisi model *discovery learning*, sehingga siswa cukup antusias dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat I dan II terhadap keaktifan siswa pada siklus kedua ialah sebagai berikut:

- a. Siswa mulai terlihat aktif
- b. Siswa masih belum bisa untuk merumuskan masalah
- c. Interaksi dan kerjasama anggota kelompok sudah baik, sehingga suasana diskusi berlangsung dengan baik.
- d. Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami pada guru dan siswa mendengarkan dengan baik jawaban yang diberikan oleh guru
- e. Siswa bersama-sama dengan guru menarik kesimpulan di akhir pembelajaran dan guru telah menuliskan kesimpulan di papan tulis

Evaluasi hasil belajar siswa berupa ulangan harian pada siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 4.5 Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas X TEI₁ Pada Siklus II

No	Nilai	Ketuntasan (KKM \geq 70)
(1)	(3)	(4)
1	50	Tidak tuntas
2	90	Tuntas
3	45	Tidak Tuntas
4	40	Tidak Tuntas
5	80	Tuntas
6	20	Tidak Tuntas
7	65	Tidak Tuntas
8	80	Tuntas
9	70	Tuntas
10	50	Tidak Tuntas
11	75	Tuntas
12	55	Tidak Tuntas
13	25	Tidak Tuntas
14	70	Tuntas
15	50	Tidak Tuntas
16	75	Tuntas
17	40	Tidak Tuntas
18	80	Tuntas
19	65	Tidak Tuntas
20	65	Tidak Tuntas
21	65	Tidak Tuntas
22	70	Tuntas
23	80	Tuntas
24	65	Tidak Tuntas
25	65	Tidak Tuntas
26	75	Tuntas
27	65	Tidak Tuntas
28	65	Tidak Tuntas
29	50	Tidak Tuntas

30	70	Tuntas
31	60	Tidak Tuntas
32	65	Tidak Tuntas
	65,50	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa 62 dan siswa memperoleh nilai di atas KKM hanya 20 orang. Maka persentase banyaknya siswa yang tuntas belajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\% = \frac{20}{32} \times 100\% = 62,50\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa secara klasikal hasil belajar mengajar siswa kelas X TEI₁ SMK Negeri 2 Banda Aceh pada materi kewargaan digital dengan menerapkan model *discovery learning* belum tuntas.

Refleksi

Adapun hasil refleksi dari siklus kedua ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru perlu lebih mengoptimalkan dalam membimbing siswa untuk merumuskan masalah sesuai materi yang diajarkan.
- b. Guru lebih mengoptimalkan kerjasama dalam kelompok sehingga setiap kelompok dapat melaksanakan pembelajaran dengan model *iscovery learning* dengan lebih baik lagi.

Pelaksanaan Siklus Ketiga

Perencanaan dan Pelaksanaan

Perencanaan pada siklus ketiga berdasarkan refleksi siklus kedua yaitu: a. Menyusun rencana pembelajaran, b. Menyiapkan media karton untuk presentasi kelompok. Dan c. Membuat lembar kerja siswa.

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran di kelas yang sesuai dengan RPP yang telah disusun. Kegiatan pembelajaran pada siklus ini lebih menekankan pada peningkatan interaksi siswa dalam kelompok dengan lebih intensif membimbing siswa dalam diskusi kelompok.

Observasi dan Evaluasi

Lembar observasi yang telah disiapkan, diisi oleh pengamat I dan pengamat II berdasarkan hasil pengamatan langsung pada saat proses belajar-mengajar menggunakan model *discovery learning* berlangsung.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa berdasarkan tabel pengamatan, aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus kedua. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat I dan II terhadap keaktifan siswa pada siklus ketiga ialah sebagai berikut:

- a. Siswa sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari antusias siswa dalam melaksanakan diskusi dalam kelompok.
- b. Siswa terlihat sangat antusias dalam menyimpulkan pembelajaran
- c. Siswa sudah mampu merumuskan masalah sesuai materi yang dipelajari

Evaluasi hasil belajar siswa berupa ulangan harian pada siklus ketiga dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 4.7 Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas X TEI₁ Pada Siklus III

No	Nilai	Ketuntasan (KKM ≥70)
(1)	(3)	(4)
1	65	Tidak tuntas
2	100	Tuntas
3	75	Tuntas
4	70	Tuntas
5	90	tuntas
6	75	Tuntas
7	95	Tuntas
8	100	Tuntas
9	80	Tuntas
10	60	Tidak Tuntas
11	85	Tuntas
12	75	Tuntas
13	75	Tuntas
14	90	Tuntas
15	70	Tuntas
16	85	Tuntas
17	70	Tuntas
18	90	Tuntas
19	75	Tuntas
20	85	Tuntas
21	75	Tuntas
22	90	Tuntas
23	90	Tuntas
24	100	Tuntas
25	75	Tuntas
26	85	Tuntas
27	65	Tuntas
28	95	Tuntas
29	75	Tuntas
30	80	Tuntas
31	75	Tuntas
32	79	Tuntas
	86,73	Tuntas

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa 86,73 dan sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu ≥ 65 . Maka persentase banyaknya siswa yang tuntas belajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\% = \frac{28}{32} \times 100\% = 87,50 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa secara klasikal hasil belajar mengajar siswa kelas X TEI₁ SMK Negeri 2 Banda Aceh pada

materi kewargaan digital dengan menerapkan model *discovery learning* adalah tuntas yaitu 87,50 %.

Refleksi dan Analisis Hasil Belajar

Adapun hasil refleksi dari siklus ketiga ini adalah sebagai berikut:

- a. Aktivitas siswa dalam PBM sudah mengarah ke pembelajaran dengan model *discovery learning* secara lebih baik. Siswa sudah mampu melakukan kegiatan *discovery learning*.
- b. Meningkatnya aktivitas siswa dalam PBM didukung oleh meningkatnya aktivitas guru dalam mempertahankan dan meningkatkan suasana pembelajaran yang mengarah pada model *discovery learning*.

Peneliti dan guru bidang studib Sikomdig melakukan analisis hasil belajar, di mana diperoleh hasil yang sangat memuaskan yaitu adanya peningkatan pemahaman dibandingkan hasil tes awal, dimana pada tes awal tidak ada siswa yang nilainya mencapai KKM. Pada siklus pertama pembelajaran menggunakan model *discovery learning* terjadi peningkatan meskipun belum dapat dikatakan berhasil yaitu terdapat 9 orang siswa yang nilainya mencapai KKM atau sebesar 28.13 % dari jumlah siswa seluruhnya.

Pada siklus kedua terjadi peningkatan yang memuaskan yaitu 60 % dari jumlah siswa memperoleh nilai tuntas. Peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa sangat meningkat pada siklus III yaitu 86,67 siswa tuntas belajar materi kewargaan digital melalui penerapan model *discovery learning*. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penerapan model *discovery learning* mampu meningkatkan pemahaman siswa untuk materi pasar modal.

Dengan perolehan ketuntasan klasikal pada siklus ketiga sebesar 86,67 %, maka tidak perlu mengadakan siklus berikutnya, sebagaimana yang dinyatakan oleh Mulyasa (2007:254) "keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mampu mencapai nilai minimal 65, sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut".

Tanggapan Siswa Terhadap Penerapan Model *Discovery Learning*

Setelah melakukan evaluasi dan memperoleh hasil yang memuaskan maka guru membagikan angket pada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan model *discovery learning*. Maka, tanggapan siswa berdasarkan angket yang dibagikan dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 4.8 Tanggapan Siswa Terhadap Model *Discovery Learning*

No.	Pertanyaan	Pilihan	
		Ya	Tidak
(1)	(2)	(3)	(4)
1.	Apakah kamu merasa senang dengan suasana pembelajaran di kelas?	87,87	12,12
2.	Apakah kamu menyukai cara guru mengajar/menyampaikan materi kewargaan digital?	93,93	6,06
3.	Apakah cara guru menyampaikan materi dengan menggunakan model <i>discovery learning</i> membantu kamu dalam memahami materi kewargaan digital?	93,93	6,06
4.	Apakah dengan menggunakan model <i>discovery learning</i> kamu merasa lebih aktif saat belajar?	100,00	0,00
5.	Apakah model <i>discovery learning</i> ini meningkatkan minat belajar kamu dalam mempelajari materi kewargaan digital?	90,90	9,09
6.	Apakah dengan menerapkan model <i>discovery learning</i> dapat mempermudah kamu dalam berinteraksi dengan teman-teman?	84,84	15,15
7.	Apakah kamu menyukai <i>discovery learning</i> ?	100,00	0,00
8.	Apakah kamu berminat untuk mengikuti pelajaran selanjutnya seperti kegiatan belajar yang telah kamu ikuti pada materi kewargaan digital?	90,90	9,09

Berdasarkan angket yang dibagikan pada siswa terhadap penerapan model *discovery learning* pada pembelajaran materi kewargaan digital, dapat diketahui bahwa sekitar 87,14 % siswa menanggapi positif dan merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan model *discovery learning*. Hal ini disebabkan model *discovery learning* merupakan suatu hal yang baru bagi siswa, sehingga siswa bersemangat dalam belajar.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas kelas X TEI₁ SMK Negeri 2 Banda Aceh pada materi kewargaan digital.
2. Penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa X TEI₁ SMK Negeri 2 pada materi kewargaan digital.
3. Siswa X TEI₁ SMK Negeri 2 memberikan tanggapan positif terhadap penerapan model *discovery learning* pada materi kewargaan digital.

Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah :

1. Mengingat penerapan model *discovery learning* memberikan pengaruh yang positif terhadap siswa, maka diharapkan guru untuk dapat menerapkan model ini untuk materi ajar yang memiliki karakteristik yang mirip dengan materi kewargaan digital.

2. Model *discovery learning* membutuhkan waktu yang relatif lama, oleh karena itu guru diharapkan terampil untuk menciptakan suasana yang kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahar, R.W., 1991. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga..
- Fadli. 2003. Skripsi *Perbandingan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika yang Menggunakan Model Inquiry dengan Model Konvensional*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.
- Hamalik, O. 2002. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- . 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Irnawati. 1999. Skripsi *Perbandingan Prestasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Inquiry dengan Model Diskusi pada Materi Gerak Tumbuhan*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.
- John, M.E dan Hassan, S. 1997. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Margono, S. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. Diakses pada <http://darussholahjember.blogspot.com/2011/05/aplikasi-metode-discovery-learning>.
- Nosalmathedu, 2012. *Model pembelajaran discovery learning*.
- Nurhadi, Y.B dan Agus, G.S. 2003. *Pembelajaran Kontekstual (Contextual teaching and Learning/CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Permana, D. 2004. *Intisari Kimia untuk SMA*. Bandung: Pustaka Setia.
- Purwanto, M.N. 2004. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Roestiyah, N. K. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryosubroto, B. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Syamsudin. 2012. *Aplikasi Metode Discovery Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah, Motivasi Belajar dan Daya Ingat Siswa.*