Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain di SMKS Garudaya Bontonompo

Syarifah Suryana[1] dan Nurhijrah[2]

[1] Universitas Negeri Makassar
syarifahsuryana@unm.ac.id

[2] Universitas Negeri Makassar
nurhijrah@unm.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dilaksanakan dengan 2 siklus. Tiap siklus terdiri atas 2 kali pertemuan.. Subjek penelitian ini adalah Siswa Kelas X Busana SMKS Garudaya Bontonompo, dengan jumlah siswa 27 Orang. Data penelitian diperoleh dengan teknik pre-test dan post-tes pada ranah Kognitif, dan Lembar Observasi untuk mengukur Ranah afektif dan psikomotor. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I nilai aspek kognitif siswa adalah 68,51 dengan persentase 33,3% dan pada siklus II meningkat menjadi 85,74 dengan persentase 63%. Siklus I aspek afektif siswa adalah 71,33 dengan persentase 40,7% dan pada siklus II meningkat menjadi 81,77 dengan persentase 92,60%. Siklus I Ranah psikomotor siswa sebesar 72,62 dengan persentase 37,1% meningkat menjadi 83 dengan persentase 96,3% pada siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Dasar Desain di SMKS Garudaya Bontonompo.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, *Discovery Learning*, Hasil belajar.

Abstract. *This study aims to investigate the improvement of students learning achievement in terms of cognitive, affective and and psychomotor aspects by implementing Discovery Learning Model. This Classroom Action Research run two meetings with two cycles. The subject for this study is 27 tenth grade Fashion students of SMKS Garudaya Bontonompo. The date for cognitive aspect were collected by using pre-test and post-test, while the data for affective and psychomotor were collected by using observation checklist. The results show that, in terms of cognitive aspect, most of the students' learning achievement in the first cycle got 69 (33%) and increase in the second cycle to 86 (63%). In terms of affective aspect in the first cycle students' achieved 72 (41%) and increase in the scond cycle 82 (93%). In terms of psychomotor aspect, in the first cycle students' achieved 73 (37%) and increase in the second cycle to 83 (96%). As the conclusion, Discovery Learning model if implemented accordingly will help in improving students achiement in learning Basic Design in SMKS Garudaya Bontonompo.*

Keywords : Learning Model, Discovery Learning, Learning Achievement.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental seorang anak, yang nantinya akan tumbuh menjadi seorang manusia dewasa yang akan berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungannya. Oleh karena itu berbagai upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan ke arah yang lebih baik harus terus terlaksana dan diperbarui. Dunia pendidikan sekarang ini telah mengalami banyak perubahan, akibat perubahan itu pendidikan semakin mengalami kemajuan. Sejalan dengan kemajuan tersebut, maka pendidikan di sekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan tersebut terjadi karena adanya dorongan dari pembaharuan tersebut sehingga di dalam pengajaran, guru selalu ingin menemukan model pembelajaran yang dapat memberikan semangat belajar bagi semua siswa. (Ginanjar, 2017)

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru merupakan salah satu komponen dalam proses belajar mengajar yang mengambil peranan penting, bukan hanya sekedar menyampaikan materi tetapi guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran. Guru merupakan ujung tombak dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Terutama dalam memberikan motivasi kepada siswa sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan demi mencerdarkan kehidupan bangsa. Peranan guru menjadi motif daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu guru perlu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang optimal demi tercapainya suatu tujuan tertentu. (Idzhar, 2016)

Upaya yang diperlukan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya dengan memilih strategi atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Dasar Desain. Misalnya, dengan mengarahkan siswa untuk bersama-sama terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta membantu siswa berkembang sesuai dengan kemampuan intelektualnya, hal tersebut akan lebih menguatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga nilai rata-rata mata pelajaran Dasar Desain yang diharapkan oleh guru adalah ≥75.00 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). (Indonesia, 2016)

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di lapangan, kegagalan dalam belajar rata-rata dihadapi oleh sejumlah siswa yang tidak memiliki dorongan belajar. Sehingga nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Dasar Desain sangat rendah yaitu dibawah KKM. Hal ini disebabkan karena guru dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan materi pelajaran tidak disampaikan secara kronologis. Untuk itu dibutuhkan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan upaya meningkatkan hasil belajar siswa, misalnya dengan membimbing siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang melibatkan siswa serta guru yang berperan sebagai pembimbing dalam mata pelajaran Dasar Desain.

Berdasarkan uraian tersebut diatas penulis mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran, yaitu model pembelajaran *Discovery Learning* (Penemuan) untuk mengungkapkan apakah dengan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain. Model pembelajaran *Discovery Learning* mengkondisikan siswa untuk terbiasa menemukan, mencari, mendiskusikan sesuatu yang berkaitan dengan pengajaran. Dalam model *discovery* (penemuan) siswa lebih aktif dalam menemukan dan memecahkan masalah, sedangkan guru berperan sebagai pembimbing atau memberikan petunjuk cara memecahkan masalah tersebut. (Noviyanti, 2019)

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan. (Muslich, 2009)

Saminanto dalam bukunya mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat refleksi oleh pelaku tindakan, yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan, serta dilakukan secara kolaboratif.

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara langsung dengan tahapan siklus pelaksanaan yang meliputi : Perencanaan Tindakan, Observasi dan Refleksi melalui model

pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar Dasar Desain di SMKS Garudaya Bontonompo. Subjek penelitian adalah Siswa Kelas X Busana dengan jumlah 27 orang Siswa.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri atas 2 kali pertemuan (4 x 45 menit), yaitu 1 kali pertemuan (2 x 45 menit) untuk tatap muka dan 1 kali pertemuan (2 x 45 menit) untuk evaluasi hasil belajar. Setiap pertemuan dilaksanakan dalam 4 x 45 menit. Perubahan tindakan dilakukan pada setiap siklus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pelaksanaan penelitian untuk kedua siklus yaitu, Siklus I dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan, sebanyak 4 jam pelajaran (4 x 45 menit), dan siklus II dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan, sebanyak 4 jam pelajaran (4 x 45 menit). Prosedur penelitian meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. (Arikunto, Penelitian Tindakan Kelas, 2015)

1. Siklus I

   Pada siklus pertama dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 x 45 menit. Prosedur pelaksanaan tindakan pada siklus ini adalah sebagai berikut.

   a. Perencanaan

      Kegiatan – kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah :

      1) Menyusun RPP dengan model pembelajaran yang direncakan dalam PTK.
      2) Membuat soal tes yang akan diadakan untuk mengetahui hasil pembelajaran siswa.
      3) Memberikan penjelasan kepada siswa mengenai teknik pelaksanaan model pembelajaran yang akan dilaksanakan.

   b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

      Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan (4 x 45 menit) sesuai dengan skenario pembelajaran discovery dan RPP yang direncanakan sebelumnya. Pada pertemuan akhir siklus I dilakukan tes guna mengukur peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi yang diberikan. Untuk lebih jelasnya pelaksanaan tindakan siklus I dijelaskan sebagai berikut :

      1) Menjadi fasilitator selama pembelajaran, memperjelas tugas dan peranan masing-masing peserta didik.
      2) Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran (sesuai dengan skenario pembelajaran).
      3) Kegiatan Penutup.

         Di akhir pelaksanaan pembelajaran pada tiap siklus, guru memberikan tes secara tertulis untuk mengevaluasi hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

   c. Tahap Observasi.

      Melakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dan melakukan kolaborasi dalam pelaksanaannya.

   d. Tahap Refleksi

      Hasil yang diperoleh pada tahap observasi dikumpulkan lalu dianalisis, hasil dari analisis yang diperoleh kemudian dilakukan refleksi. Refleksi yang dimaksud adalah pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil dari refleksi ini akan dipergunakan untuk menetukan tindakan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

   Kegiatan pada siklus II pada dasarnya sama dengan pelaksaan pada siklus I hanya saja perencanaan kegiatan mendasarkan pada hasil refleksi pada siklus I sehingga lebih mengarah pada perbaikan pada pelaksanaan siklus I.

TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data adalah prosedur sistematik dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. (Tanzeh, 2011) Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik sebagai berikut :

1. Tes Hasil Belajar.

   Tes hasil belajar dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa setelah memberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Discovery*. Tes ini digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, sikap, intelligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki peserta didik. (Sulistyorini, 2009). Hasil tes ini digunakan untuk melihat peningkatan pemahaman belajar peserta didik. Dalam penelitian ini tes yang diberikan ada dua macam, yaitu pre test dan post test. (Mulyasa, 2005)

2. Observasi

   Observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera. Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. (Arikunto, Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik, 2006)

   Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengobservasi kemampuan siswa dari segi afektif dan psikomotor. Sebagaimana teori belajar menyatakan bahwa hasil belajar hendaknya diukur secara keseluruhan bukan hanya dari segi pengetahuan saja. Dalam melakukan observasi, peneliti menggunakan instrument berupa lembar observasi.

TEKNIK ANALISIS DATA

1. Analisis Hasil belajar kognitif Siswa

   Hasil kognitif siswa di peroleh dengan menggunakan rumus berikut:

   $$NK = \frac{jumlah\ Jawaban\ Benar}{Jumlah\ Soal}\ x\ 100\%$$ (Sudjiono, 2009)

2. Analisis hasil belajar afektif dan psikomotor Siswa.

   Hasil belajar afektif dan psikomotor siswa di nilai melalui lembar observasi.

3. Perhitungan nilai rata–rata Kelas

   Perhitungan nilai rata-rata dilakukan untuk melihat rata-rata perolehan nilai dari semua siswa dalam kelas yang mengikuti tes. Nilai rata-rata dihitung dengan rumus sebagai berikut :

   $$M = \frac{\Sigma x}{N}$$ (Sudjana, 2013)

   Keterangan :
   M = Nilai rata-rata Kelas
   x = Jumlah nilai seluruh siswa
   N = Banyaknya siswa yang mengikuti tes

4. Perhitungan ketuntasan klasikal

   Ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus sebagai berikut :

   $$\% = \frac{\Sigma\ Siswa\ Tuntas\ Belajar}{\Sigma\ Siswa}\text{x } 100\ \%$$ (Arikunto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi), 2007)

Nilai hasil belajar tersebut dikelompokkan menurut table pengkategorian nilai hasil belajar siswa menurut (Arikunto, Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik, 2006) sebagai berikut :

Tabel 1. Kategori Interval Nilai

Kategori	Interval	Statistik	Nilai Statistik
81 – 100	Sangat Tinggi	Jumlah Siswa	27
61 – 80	Tinggi	Skor Ideal	100
41 – 60	Cukup	Nilai Tertinggi	70
21 – 40	Rendah	Nilai Terendah	20
0 – 20	Sangat Rendah	Nilai Rata-rata	53,14

Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa ditentukan berdasarkan kategori kriteria ketuntasan (KKM) 75.00 yang telah ditetapkan oleh SMKS Garudaya Bontonompo untuk mata pelajaran Dasar Desain.

Tabel 2. Kategori Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No	Interval Nilai	Kategori
1	≥75.00 – 100	Tuntas
2	≤ 75.00	Tidak Tuntas

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil perbandingan peningkatan dari ketiga ranah tiap siklus tersebut dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Perbandingan Nilai Ranah Kognitif, Afekti, dan Psikomotorik

Ranah	Rata-rata Kelas			Ketuntasan Klasikal		
	Siklus I	Siklus II	Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Kognitif	68,51	85,74	17,23	33,3%	96,3%	63%
Afektif	71,33	81,77	10,4	40,7%	92,60%	51,9%
Psikomotor	72,62	83	6,9	37,1%	96,3%	59,2%

Tabel 3 di atas terlihat bahwa nilai rata-rata kelas sangat meningkat pada ranah kognitif 17,23 dengan persentase ketuntasan klasikal meningkat sebesar 63%. Berdasarkan data-data yang telah dikemukakan di atas, terlihat bahwa setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *discovery*, hasil belajar dari kelas X Busana SMKS Garudaya Bontonompo mengalami peningkatan.

Pada tabel 1 dan 3 dapat dilihat bahwa hasil belajar kognitif meningkat dari sebelumnya memiliki rata-rata 53,14 pada tes kemampuan awal menjadi 68,51 pada siklus I dan 85,74 pada siklus II. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *discovery* dalam pembelajaran Dasar Desain dapat meningkat hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

Selanjutnya hasil belajar siswa pada ranah afektif juga mengalami peningkatan dari dua siklus yang dilaksanakan. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 71,33 meningkat menjadi 81,77 pada siklus II. Meskipun pada siklus I niilai rata-rata belum mencapai KKM namun pada siklus II telah meningkat menjai 81,77. Demikian juga dengan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 40,7% meningkat menjadi 92,60% pada siklus II. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa pada ranah afektif.

Sementara itu, hasil belajar siswa pada ranah psikomotor, dapat dilihat bahwa hasil belajar ranah psikomotor juga mengalami peningkatan. Nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 72,62 meningkat menjadi 83 pada siklus II. Demikian juga dengan Ketuntasan Klasikal meningkat dari 37,1% pada siklus I menjadi 96,3% pada siklus II. Hal ini terjadi karena dalam pembelajaran, siswa dituntut untuk aktif mencari informasi secara mandiri, aktif dalam berdiskusi dan Tanya jawab, serta menyelesaikan tugas yang diberikan dengan cepat dan tepat.

Secara umum, dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dapat meningkatan Hasil Belajar Siswa. Hal ini relevan dengan hasil penelitian. Dengan demikian hipotesis tindakan pada model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain di SMKS Garudaya Bontonompo.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Kelas X Busana I SMKS Garudaya Bontonompo dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I nilai aspek kognitif siswa adalah 68,51 dengan persentase 33,3% dan pada siklus II meningkat menjadi 85,74 dengan persentase 63%. Siklus I aspek afektif siswa adalah 71,33 dengan persentase 40,7% dan pada siklus II meningkat menjadi 81,77 dengan persentase 92,60%. Siklus I aspek psikomotor siswa sebesar 72,62 dengan persentase 37,1% meningkat menjadi 83 dengan persentase 96,3% pada siklus II. Hal ini terjadi karena model pembelajaran *discovery learning* mengajak siswa untuk aktif mengkontruksi pengetahuannya sendiri, aktif mencari informasi secara mandiri, aktif dalam berdiskusi dan Tanya jawab, serta menyelesaikan tugas yang diberikan dengan cepat dan tepat.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, dapat diajukan saran berikut :

1. Siswa hendaknya berusaha lebih melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru, baik melalui diskusi dan Tanya jawab, maupun tugas mandiri.
2. Sebagai guru, dapat menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dalam mengajarkan dasar desain karena terbukti berhasil membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2007). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi).* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas.* Bumi Aksara.

Ginanjar, M. (2017). Urgensi Lingkungan Pendidikan Sebagai Mediasi Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(04).

Idzhar, A. (2016). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal office 2 (2)*, 221-228.

Indonesia, R. (2016). *Standar Penilaian Pendidikan*. Retrieved from Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomoe 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan: bsnp-indonesia.org

Mulyasa, E. (2005). *Kurikulum Berbasis Kompetensi.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Muslich, M. (2009). *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.

Noviyanti. (2019). Pengaruh model discovery learning terhadap peningkatan hasil belajar. (kuasi eksperimen kelas V di MIS Mathla'ul Anwar Tangerang-Putat. *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SMH BANTEN*, repository.uinbanten.ac.id.

Saminanto. (2012). Ayo Praktik PTK,. Semarang: Rasail.

Sudjana, N. (2013). *Metode Statistik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sudjiono. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajawali Pers.

Sulistyorini. (2009). *Evaluasi Pendidikan dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Teras.

Tanzeh, A. (2011). *Metodologi Penelitian Praktis.* Yogyakarta: Penerbit Teras.