

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PRODUK
KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS
XI OTKP SMK NEGERI 1 SOGAEADU

By Faatulo Zai

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN
KEWIRAUSAHAAN KELAS XI OTKP
SMK NEGERI 1 SOGAEADU**

SKRIPSI



**Oleh :
FAATULO ZAI
NIM. 199901006**

**UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
TAHUN 2024**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Hal ini ditegaskan Usman (2015:4) bahwa, “proses pembelajaran inti dari proses pendidikan”. Senada dengan itu Sanjaya (2014:5) menyatakan bahwa, “lemahnya proses pembelajaran yang dikembangkan guru dewasa ini merupakan salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita”. Dengan demikian, keberhasilan dunia pendidikan sangat tergantung pada proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan interaksi semua komponen belajar untuk membelajarkan siswa kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sanjaya (2014:134) bahwa, “proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa”. Dengan demikian keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan merupakan keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Dengan adanya K.13 maka guru lebih mudah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan harus dibarengi dalam kegiatan pembelajaran, dimana K.13 merupakan sebuah kurikulum yang terintegrasi, maksud dan integrasi ini adalah sebuah kurikulum yang mengintegrasikan sistem atau pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa disiplin ilmu dan untuk memberikan pengalaman yang bermakna dan luas kepada peserta didik. Tujuan dari pengembangan K.13 Menurut Kemendikbud adalah (Permendikbud No.69 Tahun 2013 Tentang Kerangka dasar dan struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliah) : “Tujuan K.13 adalah mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman produktif, inovatif dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dan peradaban dunia. Untuk itu Guru harus mampu menggunakan model pembelajaran, dimana model pembelajaran dapat membantu Guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan

efisien, tak hanya Guru juga mampu mengarahkan pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan. Menurut Trianto (2017:5) bahwa : “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran”. Menurut Saifuddin dalam Kristin (2014:108) *Discovery Learning* adalah “strategi pembelajaran yang cenderung meminta siswa untuk melaksanakan observasi,eksperimen,atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut” Menurut Suryosubroto dalam Putrayasa (2017:192) *Discovery Learning* “merupakan komponen dari praktek pendidikan yang meliputi metode mengajar dan memajukan cara belajar aktif,berorientasi pada proses,mengarahkan sendiri dan reflektif.

Suherti (2017:55) “Penggunaan Model *Discovery Learning* ingin mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang teacher oriented ke student oriented”. Sedangkan hasil belajar menurut Mulyono (2017:37) bhawa “Hasil belajar adalah kemapuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Kunandar (2017:229) menyatakan “hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar”.

Untuk mengetahui kesesuaian proses pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan seperti yang diungkap di atas dengan kenyataan dilapangan maka, peneliti melakukan studi pendahuluan disalah satu sekolah, yaitu di SMK Negeri 1 Sogaeadu. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas XI diperoleh informasi bahwa : kurangnya minat dan motivasi Siswa dala belajar Produk Keratif dan Kewirausahaan, rata-rata siswa malas mengerjakan tugas, Bakat siswa untuk belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan sangat terbatas,kemampuan berpikir siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran kurang,ada kebosanan untuk belajar, siswa menganggap pelajaran produk kreatif dan Kewirausahaan merupakan mata pelajaran hafalan, Guru selalu

menggunakan metode yang menonton yaitu ceramah, akibatnya siswa begitu pasif karena pembelajaran berpusat kepada guru. Beberapa hasil yang saya peroleh sebelumnya sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil pengamatan saat dilaksanakan kegiatan pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan bahwa :
 - a. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan masih kategori kurang.
 - b. Siswa kurang aktif saat proses pembelajaran berlangsung.
 - c. Kemampuan untuk mengembangkan pola pikir dan kreativitas masih kurang.
 - d. Siswa kelihatan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil wawancara
 - a. Guru
 - Bahwa di SMK Negeri 1 Sogaeadu belum pernah digunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* (peta pikiran) yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.
 - Guru kurang tepat dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran.
 - Siswa kurang mampu menyampaikan ide/gagasan.
 - Interaksi guru dengan Siswa dalam proses pembelajaran masih kurang.
 - Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional artinya pelajaran masih berpusat pada guru dan hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas.
 - Berdasarkan data yang diperoleh dari guru mata pelajaran produk kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Sogaeadu, Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada ulangan harian adalah : 65,00.
 - b. Siswa
 - Siswa kurang berminat dan termotivasi.
 - Siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dari data diatas diketahui bahwa harapan dari kurikulum dan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70 yang telah ditentukan masih

belum tercapai. Rata-rata hasil belajar Siswa tersebut memperoleh skor dibawah 70.

Tabel 1.1

Rata-rata Hasil belajar Siswa Semester Genap Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI SMK Negeri 1 Sogaeadu Tahun Ajaran 2023/2024

Tahun Pelajaran	Kelas	Semester	Rata-rata	KKM
2021/2022	XI	2	65	70

Dari bebrapa masalah di atas, peneliti memprediksi bahwa proses pembelajaran yang dilakukan tidak berlangsung sebagaimana yang diharapkan dalam pembelajaran Kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut dapat disimpulkan bahwa, proses pembelajaran yang dilaksanakan tidak sesuai dengan pembelajaran Kurikulum 2013. Kemungkinan hal tersebut terjadi karena proses pembelajaran berpusat pada guru, sehingga siswa pasif dalam proses pembelajaran dan kurangnya minat dan motivasi siswa belajar produk kreatif dan Kewirausahaan. Apabila hal ini terus dibiarkan dan tidak diperbaiki maka akan berdampak pada mutu lulusan sebagai ouput pendidikan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti berkeinginan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam memperbaiki proses pembelajaran Produk Krearif dan Kewirusahaan. *Discovery Learning* adalah cara kreatif bagi peserta didik secara individual untuk menghasilkan ide-ide, mencatat pelajaran, atau merencanakan penelitian baru “(Mel Silberman 2015:188)”. Guru mencoba memberikan sebuah konsep kepada siswa, dan siswa mencoba mendefenisikan dan membuat ringkasan dari konsep tersebut sesuaiyang mereka ketahui. Tujuan utama peneliti adalah untuk meningkatkan dan mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan menggunakan Model Pemebelajaran *Discovery Learning*.

Dari penjelasan di atas, Peneliti memprediksi bahwa Model Pembelajaran *Discovery Learning* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan . Dengan demikian, peneliti berkeinginan melakukan penelitian ilmiah dengan berkolaborasi dengan Guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) terpadu. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti merumuskan judul penelitian ilmiah dengan judul “**Penerepan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Kelas XI SMK Negeri 1 Sogaeadu Tahun Pelajaran 2022/2023**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti mengidentifikasi masalah, sebagai berikut :

1. Guru belum pernah menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Sogaeadu.
2. Kemampuan untuk mengembangkan pola pikir dan kreativitas masih kurang.
3. Siswa kelihatan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Guru kurang tepat memilih model pembelajaran yang sesuai materi ajar dalam proses pembelajaran.
5. Siswa kurang mampu menyampaikan ide/gagasan.
6. Interaksi guru dan Siswa dalam proses pembelajaran masih kurang.
7. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional artinya pelajaran masih berpusat pada guru dan hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas.
8. Siswa kurang berminat dalam termotivasi.
9. Siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
10. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan tidak tuntas.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat identifikasi masalah yang dihadapi cukup luas dan kompleks untuk dikaji, maka peneliti membatasi masalah yang menjadi bahan kajian dalam peneliti ini, yaitu :

1. Guru belum pernah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Soagaeadu .
2. Hasil belajar Siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan tidak tuntas.

1.4 Rumusan Masalah

Memperjelas masalah yang akan diteliti, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI di SMK Negeri 1 Soagaeadu Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Bagaimana hasil belajar Siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan menerapkan Model Pembelajaran *Discovery Learning* kelas XI di SMK Negeri 1 Soagaeadu Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Bagaimana peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui penerapan Model *Discovery Learning*.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI di SMK Negeri 1 Soagaeadu Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan setelah menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* kelas XI di SMK Negeri 1 Soagaeadu Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui Peningkatan hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning*.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Untuk mempertegas kelayakan penelitian ini dilakukan maka uraian manfaat penelitian baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis sebagai berikut :

1. Untuk Kepala Sekolah ; hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu acuan kepada kepala sekolah dalam membuat kebijakan ke depan dalam rangka peningkatan hasil belajar Siswa khususnya pada mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan serta dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi perbaikan kualitas pembelajaran di kelas.
2. Untuk Guru Produk Kreatif dan Kewirausahaan ; memberikan gambaran kepada guru Produk Kreatif dan Kewirausahaan terutama di lokasi penelitian tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* sehingga guru termotivasi untuk menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada masa yang akan datang.
3. Untuk Siswa ; menumbuhkan motivasi belajar, mengatasi kejenuhan dalam kegiatan pembelajaran serta melatih siswa berkolaborasi dengan siswa lain.
4. Untuk Peneliti ; memperkaya pengetahuan,meningkatkan prestasi untuk mnejadi guru yang lebih profesional.
5. Untuk rekan Mahasiswa ; hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian yang relevan pada masa yang akan datang.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Pengertian Model *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah metode memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Model Pembelajaran *Discovery* Menurut Brunner dalam Suherti (2017:53) ialah “Pembelajaran yang bertujuan memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih kemampuan intelektual para siswa serta merangsang keingin tahuan mereka dan memotivasi kemampuan mereka”. Pendapat ahli lain mengatakan “*Discovery* adalah model pembelajaran yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui tidak melalui pemberitahuan. Sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri” Ruseffendi dala Suherti (2017:53).

Menurut Saifuddin dalam Kristin (2014:108) *Discovery Learning* adalah “Strategi pembelajaran yang cenderung meminta Siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut”. Menurut Suryosubroto dalam Putrayasa (2017:192) *Discovery Learning* “Merupakan komponen dari praktek pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri dan reflektif”.

Suherti (2017:55) “Penggunaan Model *Discovery Learning* ingin mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*”. Mengubah modus ekspositori peserta didik hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru; ke modus *Discovery* peserta didik menemukan informasi sendiri.

Melalui model ini siswa diajak untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari kemudian mengontruk pengetahuan itu dengan memahami maknanya. Dalam model ini guru hanya sebagai fasilitator. Model

Discovery Learning membiarkan siswa-siswa mengikuti minat mereka sendiri untuk mencapai kompeten dan kepuasan dari keingintahuan mereka.

a. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

Kelebihan *Discovery Learning* Menurut Suherman, dkk dalam Suherti (2017:59) yaitu :

- Peserta didik aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir;
- Peserta didik memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat;
- Menemukan sendiri menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat siswa yang memperoleh pengetahuan dengan pembelajaran *Discovery* akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks;
- Pembelajaran ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

Kelebihan *Discovery Learning* menurut Hosman dalam Suherti (2015:59) sebagai berikut:

- Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah.
- Berpusat pada peserta didik dan guru yang berperan sama aktifnya.
- Membantu mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi dan proses belajar yang baru;
- Mendorong peserta didik bekerja dan berpikir atas inisiatif sendiri;
- Mendorong peserta didik berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri;
- Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik;
- Peserta didik akan dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks;
- Kemungkinan peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar;
- Melatih peserta didik belajar mandiri;
- Peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar sebab, ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

Kekurangan model *Discovery Learning* Menurut Suryosubroto dalam Suherti (2017:60) sebagai berikut :

- Diperkirakan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini. Misalnya peserta didik yang lamban, mungkin bingung dalam hal usaha mengembangkan pemikirannya jika berhadapan dengan hal-hal yang abstrak, atau menemukan saling ketergantungan antara pengertian dalam satu subjek atau dalam usahanya menyusun suatu hasil penemuan dalam bentuk tertulis.
- Pembelajaran *Discovery* kurang berhasil untuk digunakan di kelas besar. Misalnya sebagian besar waktu dapat hilang karena membantu seseorang peserta didik yang menemukan teori-teori, atau menemukan bagaimana ejaan dari bentuk kata-kata tertentu;
- Harapan yang ditunjukkan pada model ini mungkin mengecewakan guru dan peserta didik yang sudah bisa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional;
- Mengajar dengan *Discovery* mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan. Sedangkan sikap dan keterampilan diperlukan untuk memperoleh pengertian atau sebagai perkembangan emosional sosial secara berlebihan;

- *Discovery Learning* mungkin tidak akan memberi kesempatan untuk berpikir kreatif, karena pengertian-pengertian yang akan ditemukan oleh diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian pula proses-proses di bawa pembinaannya. Tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan penuh arti.

Kekurangan *Discoveri Learning* Menurut Hosman dalam Suherti (2015:60) sebagai berikut :

- Biasanya terjadi kegagalan mendeteksi masalah dan adanya kesalah pahaman antara guru dengan peserta didik.
- Tidak semua peserta didik mampu melakukan penemuan.
- Tidak berlaku untuk semua topik pelajaran,
- Kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas.
- Berkenaan dengan waktu, model *Doscovery Learning* Membutuhkan waktu lebih lama dari pada ekspositori.

b. Langkah-langkah Operasional Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Hosman (2014:285) terdapat beberapa langkah-langkah yang harus ditempuh oleh guru dalam melaksanakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*, diantaranya :

<i>Literasi</i>	Peserta didik diberikan motivasi untuk melihat, menyimak dan membaca serta menuliskan kembali materi yang akan dipelajari
<i>Critical Thinking</i>	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang kurang dipahami sesudah literasi
<i>Colaboration</i>	Guru bersama peserta didik saling mendiskusikan hal-hal yang kurang dipahami tentang materi yang tersedia
<i>Communication</i>	Peserta didik mengemukakan pendapatnya masing-masing terhadap permasalahan yang terdapat pada materi yang dipelajari
<i>Creativity</i>	Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari tentang ketenagakerjaan kemudian,memberi kesempatan kepada peserta didik jika masih ada hal yang kurang dipahami.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Perlu disadari bahwa hasil belajar siswa bukan hanya terbatas pada banyaknya pengetahuan yang dikuasai, melainkan terletak pada penguasaan, penghayatan terhadap seluruh aspek interaksi antara guru dan siswa.

Menurut Winkel (2010:51) “bahwa proses belajar yang dialami oleh murid menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan atau pemahaman, dalam bidang keterampilan, nilai dan sikap”. Adanya perubahan itu tampak didalam prestasi belajar yang dihasilkan oleh siswa terhadap pertanyaan atau persoalan tugas yang diberikan oleh guru. Senada dengan itu Menurut Winkel (Purwanto 2017:45) bahwa “hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”.

Kemudian, Sudjono (2017:45) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah tingkat penguasaan peserta didik terhadap tujuan-tujuan khusus yang ingin dicapai dalam unit-unit program pengajaran atau tingkat pencapaian terhadap tujuan-tujuan umum pengajaran”. Jadi sesuai dengan pendapat di atas, hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang kearah yang lebih baik setelah mengalami dan mengikuti proses pengajaran. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam suatu pelajaran perlu diadakan evaluasi atau tes hasil belajar. Hasil belajar ini dinyatakan dalam bentuk angka ataupun huruf pada tiap periode tertentu. Selanjutnya menurut Nana Sudjana (2017:2) bahwa : “hasil belajar bukanlah merupakan manfaat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan intruksional tetapi juga sebagai umpan balik bagi upaya memperbaiki proses belajar mengajar”.

Selanjutnya hasil belajar dapat diukur melalui tes evaluasi hasil belajar, dan sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran yang diterima. Menurut Bloom (Arikunto 2015:56) bahwa : dalam taksonominya mengelompokkan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang meliputi ranah, kognitif, afektif, Psikomotor”.

Senada dengan itu Anitah (2008:111) mengatakan bahwa : “hasil belajar adalah hasil yang diperoleh akibat proses belajar yang dilaksanakan siswa”. Menurut Umaedi (2010:228) Bahwa :

“Pada hakekat/umumnya ada 3 (tiga) aspek perilaku yang diukur dalam kegiatan belajar di kelas, yaitu : kognitif,afektif,psikomotor. Aspek yang paling umum dinilai dalam kegiatan belajar mengajar dikelas adalah : kognitif, termasuk di dalamnya adalah kegiatan intelektual mengingat, menginterpretasi,mengaplikasi pemecahan masalah analisis atau berpikir kritis”.

Seperti yang dikemukakan Hudoyo (2017:145) bhawa: “cara menilai hasil belajar biasanya dilakukan tes” Menurut Djamaarah (2002:120) mengemukakan yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah sebagai berikut :

- Daya serap terhadap beban pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Lebih lanjut Djamarah (2017:122) menjelaskan, keberhasilan proses belajar itu dibagi atas beberapa taraf atau tingkatan.

Tingkat keberhasilan tersebut adalah :

- a. Istimewah/maksimal : Apabila keseluruhan bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa
- b. Baik sekali/optimal : Apabila sebagian besar (76% s.d 99%) bahan pelajaran yang disampaikan dapat dikuasai oleh siswa.
- c. Baik/Minimal : Apabilan bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d 75% saja dikuasai oleh siswa.

d. Kurang : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang kearah yang lebih baik setelah mengalami dan mengikuti proses pembelajaran.

Pemahaman dan penerapan konsep mencakup seluruh ranah dalam ranah kognitif yaitu :

- Ingatan (C₁) merupakan tingkat terendah kognitif yang berupa pengenalan dan pengingatan kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istilah prinsip-prinsip dalam bentuk seperti pembelajaran yaitu dengan mendefenisikan, mencocokkan, mengulangi dan menyebutkan.
- Pemahaman (C₂) merupakan kemampuan memahami dan mengerti isi pelajaran tanpa perlu menghubungkan dengan isi pelajaran lainnya yaitu menjelaskan, mengubah, mengatur kembali, memberikan contoh dan membedakan.
- Aplikasi (C₃) merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstraksi lainnya yang sesuai dengan situasi yang konkrit atau dalam situasi baru yaitu dengan mengaplikasikan , mengorganisasikan, memudahkan, mentransfer, menghitung, dan mendemonstrasikan.
- Analisis (C₄) merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran kebagian yang menjadi unsur pokok yaitu dengan membedakan, menganalisis, mengkategorikan, memeriksa, mendebet, menguji dan melakukan eksperimen.
- Sintensis (C₅) merupakan kemampuan menggabungkan unsur-unsur pokok dalam struktur baru yaitu dengan mengadakan, mengkonstruksikan, memodifikasikan, merencanakan dan menciptakan.
- Evaluasi (C₆) merupakan kemampuan merancang kembali sesuatu yang lebih efisien yaitu dengan membuat kritik , pendukung, nilai, menyeleksi, mengapresiasi, membandingkan dan merevisi.

Peningkatan hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. “Peningkatan adalah proses, cara, perbuatan

meningkatkan sesuatu” (Muhammad Ali 2017:554)”. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Untuk dapat mencapai hasil belajar yang optimal, seorang guru harus dapat memilih model pembelajaran yang efektif dan efisien serta metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa agar situasi kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik, dengan suasana yang tidak membosankan siswa.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa tentunya kita harus melakukan evaluasi. Daryanto (2015:102) mengemukakan "evaluasi merupakan proses sederhana memberikan atau menetapkan nilai kepada sejumlah tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, objek, dan masih banyak yang lain". Dengan berdasarkan batasan-batasan sebelumnya, evaluasi dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, objek dan yang lain) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian.

Hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk keperluan berikut:

- Untuk diagnosis dan pengembangan. Maksudnya adalah penggunaan hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar sebagai dasar pendiagnosian kelemahan dan keunggulan siswa beserta sebab-sebabnya.
- Untuk seleksi. Hasil dari kegiatan evaluasi sering kali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu.
- Untuk kenaikan kelas. Menentukan apakah seorang siswa dapat di naikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang di buat guru.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya

karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik. Hasil belajar yang dicapai siswa menurut Nana Sudjana (2006:56), melalui proses belajar,

- Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memnerbaikinva atau setidaknya
- 6 - Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
- Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
- Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif (pengetahuan atau wawasan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan atau perilaku).
- Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

d. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Slameto (2014:50-54) menjelaskan beberapa faktor-faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- a. Faktor Jasmaniah
 - Faktor kesehatan, sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya bebas dari penyakit.
 - Cacat tubuh, merupakan sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan.
- b. Faktor Psikologis
 - Inteligensi, merupakan kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan diri kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep- konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.
 - Perhatian, merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi dan jiwa itupun semata-mata tertuju kepada objek.
 - Minat, merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenal beberapa kegiatan.

- Rakat. merunakan kemauan untuk helaiar yang akan terealisasi menjadi cakanan yang nvata.
- 1 Motif. merupakan daya penggerak atau mendorong untuk melakukan sesuatu
- c. Faktor Kelelahan
 - Kelelahan Jasmani terlihat dengan lemah lunglainnya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh.
 - Kelelahan Rohani, terlihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

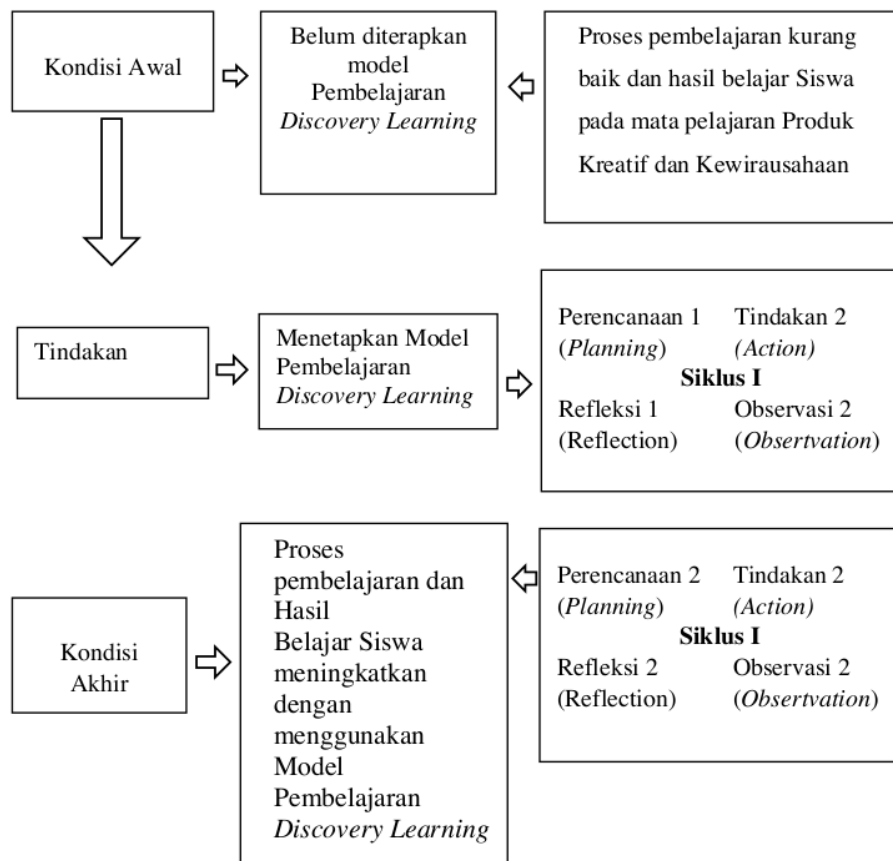
Lebih lanjut Slameto (2015:60-71) menjelaskan beberapa faktor ekstern yang dapat mempengaruhi belajar yaitu:
- d. Faktor keluarga
 - Cara orang tua mendidik, hal ini besar pengaruhnya terhadap belajar anak karena keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama.
 - Relasi antara anggota keluarga, merupakan relasi orang tua dengan anaknya, 1ak dengan saudaranya ataupun dengan anggota keluarga yang lain.
 - Keadaan ekonomi keluarga, hal ini berhubungan dengan kebutuhan pokok anak, misalnya makanan, pakaian, perlindungan kesehatan dan juga fasilitas belajar.
 - Pengertian orang tua, hal ini berhubungan dengan dorongan dan kasih sayang orang tua terhadap anaknya.
 - Latar belakang kebudayaan, merupakan kebiasaan- kebiasaan yang ditanamkan agar mendorong semangat anak untuk jujur.
- e. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- f. Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

2.2 Kerangka Berpikir

Guru dalam proses Pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dimana guru dan siswa melakukan hubungan tiga arah yakni Guru, Model Pembelajaran *Discovery Learning*, dan Siswa. Setelah itu Guru mengadakan evaluasi yang objektif terhadap Siswa untuk mendapatkan data hasil belajar Siswa, sehingga hasil belajar yang diperoleh setelah dilaksanakan evaluasi digunakan untuk melihat apakah ada tidaknya peningkatan hasil belajar Siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran *Discovery Learning*.



Gambar 2 : Kerangka Berpikir Arikunto (Zebua 2020:25)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Berdasarkan tujuan yang dicapai maka penelitian ini dilakukan dengan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Fokus dalam penelitian ini adalah tindakan-tindakan dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran. Peneliti sebagai pelaksana kegiatan penelitian, sedangkan guru mata pelajaran berfungsi sebagai pengamat.

Adapun jenis tindakan yang diteliti (Objek tindakan) dalam penelitian ini adalah :

- Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran.
- Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan melalui Model pembelajaran *Discovery Learning*.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri dari 2 siklus yaitu :

a. Siklus I

Siklus pertama terdiri dari dua kali pertemuan, dimana masing-masing pertemuan peneliti menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*, dimana langkah-langkah kegiatan pembelajaran tercantum dalam RPP. Selama siklus I berlangsung, Guru mata pelajaran sebagai pengamat mengisi lembaran pengamatan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan dan akhirnya pada pertemuan terakhir siklus pertama diadakan evaluasi berupa tes hasil belajar. Dari tes hasil belajar tersebut tergambar sejauh mana hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*.

b. Siklus II

Dengan evaluasi pelaksanaan siklus pertama jika ternyata belum mencapai peningkatan hasil belajar siswa sebagaimana yang diharapkan

sebelumnya, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan tidak terabaikan langkah-langkah pada siklus pertama.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah di SMK Negeri 1 Sogaeadu, Kabupaten Nias.

b. Waktu Penelitian

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilaksanakan dengan pembagian 2 kali pertemuan untuk proses pembelajaran pada siklus pertama dan satu kali tes hasil belajar, kemudian bila terdapat masalah baru maka dilanjutkan pada siklus kedua dengan mengikuti langkah-langkah pada siklus pertama, hingga perolehan hasil belajar dikatakan baik atau telah ada peningkatan. Alokasi waktu untuk setiap pertemuan 2 X 40 menit.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Sogaeadu Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 22 orang.

3.5 Variabel penelitian

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk memecahkan masalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Oleh karena itu, terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu, variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat adalah yang keseluruhannya mempengaruhi suatu hasil. Sedangkan variabel bebas merupakan hasil dari input variabel sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut peneliti menetapkan variabel terikatnya adalah model pembelajaran *Discovery Learning* dan variabel bebasnya adalah hasil belajar siswa

3.6 ¹⁰ Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data pada penelitian ini digunakan instrumen penelitian, sebagai berikut :

a. ¹⁵ Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu :

- Lembar pengamatan Proses pembelajaran responden guru.

Lembar observasi ini digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data tentang kegiatan guru (Peneliti) dalam proses pembelajaran. Kegiatan tersebut mencakup tentang kegiatan membuka pembelajaran, kemampuan menerapkan Model pembelajaran *Discovery Learning*, dan kegiatan menutup pembelajaran.

- Lembar pengamatan siswa dalam kegiatan pembelajaran

Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang terkait dengan minat, perhatian, partisipasi, dan presentasi hasil kerja kelompok.

b. Dokumentasi

Berupa foto saat proses belajar mengajar berlangsung baik pada pelaksanaan siklus I maupun ke II.

² c. Tes Hasil Belajar

Data tentang hasil belajar yang diperoleh dengan menggunakan tes hasil belajar pada setiap akhir siklus. Tes hasil belajar berbentuk tes pilihan ganda berdasarkan kisi-kisi tes.

4
TABEL 2

REKAPITULASI INSTRUMEN PENELITIAN

NO.	INSTRUMEN	SIKLUS		KET
		I	II	
1	Lembar observasi Observasi Guru Observasi Siswa			
2	Tes Hasil Belajar			
3	Dokumentasi			
Rata-rata rekapitulasi				

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Menurut Sanjaya (Putri 2022:36-37) observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Observasi dapat mengukur hasil dan proses pembelajaran, misalnya tingkah laku peserta didik dalam proses pembelajaran, tingkah laku pendidik saat pembelajaran, partisipasi peserta didik dalam simulasi dan saat menggunakan alat peraga pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini dilakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode *make amatch*.

b. Tes Hasil Belajar

Menurut Sanjaya (Putri 2022:37) Tes adalah instrument pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur kemampuan

peserta didik dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran.

c. Dokumentasi

Teknik ini cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan yang penting dan berhubungan dengan apa yang diteliti. Data yang dikumpulkan berupa data berbentuk catatan dan berbentuk gambar.

3.8 Indikator Tindakan

Adapun tindakan atau tahapan pelaksanaan penilaian tindakan dalam setiap siklus sebagai berikut :

a. Perencanaan (*Planning*) meliputi :

- Menyiapkan bahan ajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- Menyusun tes hasil belajar berdasarkan kisi-kisi tes setiap akhir siklus.
- Menentukan peran guru mata pelajaran dalam pembelajaran sebagai pengamat, sedangkan peneliti yakni sebagai pengajar.
- Menyiapkan lembar observasi.

b. Tindakan (*action*)

Melaksanakan tindakan (*action*) sesuai dengan perencanaan (*planning*) yakni Model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berpedoman dari perencanaan yang telah disusun.

c. Pengamatan dan pengumpulan data

Selama proses kegiatan pembelajaran (Siklus I) atau Siklus II, Guru mata pelajaran sebagai pengamat memperhatikan kesesuaian langkah-langkah pembelajaran Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan mengisi lembar pengamatan.

d. Refleksi

Setelah data terkumpul oleh peneliti akan mendeskripsikan data hasil pelaksanaan pada siklus I. Dari hasil pengolahan data pada siklus I ditentukan apakah target telah dicapai. Apabila target belum tercapai maka dilanjutkan pada siklus ke II.

3.9 Teknik Analisis Data

⁸ Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, bentuk instrumen berupa lembar observasi tentang penerapan strategi pembelajaran yang digunakan serta hasil belajar siswa setiap pertemuan.

Setelah data diperoleh maka data dianalisis dengan mengkaji setiap informasi yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan setiap siklus dan interpretasi pada setiap akhir siklus. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis data kualitatif.

a. Lembar Observasi

⁴ Dari hasil observasi tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran *Discovery Learning* selama proses pembelajaran, diolah dengan menggunakan *rating scale* dengan menggunakan rumus menurut Riduwan (2008:88) :

$$\text{Hasil Pengamatan} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100$$

b. Pengolahan Tes Hasil Belajar

⁷ Hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes hasil belajar berbentuk tes pilihan ganda, diolah dengan menggunakan rumus, Purwanto (2008:177)

$$N = \frac{A}{B} \times C$$

Keterangan :

N = Jumlah setiap butir soal

A = Jumlah Skor perolehan setiap butir soal

B = Skor total setiap butir soal yang bersangkutan

C = Bobot soal setiap butir soal

² Untuk perhitungan nilai setiap siswa maka dijumlahkan nilai perolehan siswa untuk butir soal dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} NA &= \sum N \\ &= N_1 + N_2 + N_3 + \dots + N_i \end{aligned}$$

Keterangan :

NA = Nilai Akhir setiap Siswa

ΣN = Jumlah nilai perolehan Siswa untuk setiap butir soal

N = Nilai setiap butir soal

I = Banyak butir soal

Sebagai indikator penilaian digunakan KKM KD (Kriteria Ketuntasan Minimal – Kompetensi Dasar) yang telah ditetapkan di SMK Negeri 1 Sogaedu sebagai berikut : **KKM KD = 70**

Siswa yang nilainya \geq KKM dinyatakan tuntas belajar, sedangkan siswa yang nilainya $<$ KKM dinyatakan tidak tuntas belajar. Selanjutnya ditentukan presentase siswa yang tuntas belajar, dengan rumus : Nurgiyantoro (2017:345).

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

10

Dalam buku KTSP SMP Departemen Pendidikan Direktorat Manajemen Pendidikan Dasar dan Direktorat Mengengah Pembinaan SMP (2007:20) menyatakan Kriteria Ketuntasan Minimal 75%.

2
c. Rata-rata Hitung

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar secara keseluruhan, maka terlebih dahulu ditentukan rata-rata hitung dari hasil belajar siswa. Rata-rata hitung dari hasil belajar siswa, ditentukan dengan rumus, Sadjana (2022:109)

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata

ΣX = Jumlah seluruh nilai

N = Jumlah seluruh siswa

Rata-rata nilai belajar diklarifikasikan, Dekdiknas (2006:1) dengan kriteria sebagai berikut :

86-100 : Baik Sekali

7

71-85 : Baik

56-70 : Cukup

41-55 : Kurang

0-40 : Sangat Kurang

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 **Temuan Penelitian**

4.1.1 **Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sogaeadu Kecamatan Sogaeadu Kabupaten Nias. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI semester 2 SMK Negeri 1 Sogaeadu Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 29 orang, 16 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Sebelum penelitian dilakukan, terlebih dahulu peneliti konsultasi kepada Kepala SMK Negeri 1 Sogaeadu dan atas persetujuannya maka penelitian ini dapat dilakukan Pelaksanaan penelitian tersebut

Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti untuk melakukan penelitian di kelas XI SMK Negeri 1 Sogaeadu tahun pelajaran 2023/2024 yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi dan pengumpulan data, serta refleksi.

4.1.2 **Pembelajaran Siklus I**

Pembelajaran siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dan satu kali pelaksanaan evaluasi atau tes hasil belajar siswa. Untuk melakukan pembelajaran siklus ke-I, peneliti mengikuti tahap-tahap berikut ini:

a. Perencanaan (Planning)

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan pendekatan dengan guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausaha mengenai waktu melaksanakan penelitian, materi yang akan diajarkan dan bagaimana model pembelajaran yang digunakan serta tahap-tahapnya di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Tujuannya adalah agar guru mata pelajaran mengetahui pokok bahasan yang diajarkan pada saat penelitian serta memiliki persiapan dalam mengisi lembar pengamat pada saat

penelitian. Langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah (1) menyusun silabus pembelajaran, (2) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (3) menyusun pedoman observasi, (3) menyusun tes hasil belajar.

b. Tindakan (Action)

Tindakan penelitian merupakan pelaksanaan dari rencana yang telah dibuat sebelumnya. Tindakan yang dilakukan adalah peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai salah satu teknik pembelajaran yang dianggap mampu memperbaiki hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausaha.

c. Pengamatan (observasi) dan pengumpulan data

Selama kegiatan belajar mengajar guru mata pelajaran bertindak sebagai pengamat memperhatikan kesesuaian langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning*. Berdasarkan pengamatan guru mata pelajaran terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar yang dilakukan peneliti pada siklus I, persentase pengamatan pada pertemuan pertama sebesar 43,75%, digolongkan kurang dan pada pertemuan kedua meningkat dengan persentase pengamatan sebesar 66,25%, digolongkan baik. Dari hasil tersebut apabila dicari rata-ratanya maka diketahui hasil pengamatan terhadap peneliti pada siklus I sebesar 55,00% tergolong cukup.

Pengamatan terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dilakukan sendiri oleh peneliti. Persentase aktivitas siswa siklus I pada pertemuan pertama sebesar 43,32%, tergolong cukup dan pada pertemuan kedua meningkat dengan persentase sebesar 63,47% , tergolong baik. Dari rata-rata hasil tersebut diketahui persentase aktivitas siswa sebesar 53,39% ,tergolong cukup.

Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran diketahui dengan melakukan evaluasi pembelajaran pada akhir siklus. Untuk melakukan penilaian terhadap tingkat penguasaan siswa ini peneliti melakukan tes hasil belajar siswa. Berdasarkan tes hasil belajar yang diberikan peneliti,

diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 68,62, tergolong baik. Siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 18 orang dengan persentase sebesar 62,07%, tergolong baik dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 11 orang atau sebesar 37,93%, tergolong kurang. Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran masih tergolong cukup. Hal ini dapat dilihat pada persentase penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran sebagaimana pada tabel berikut ini:

Tabel 3

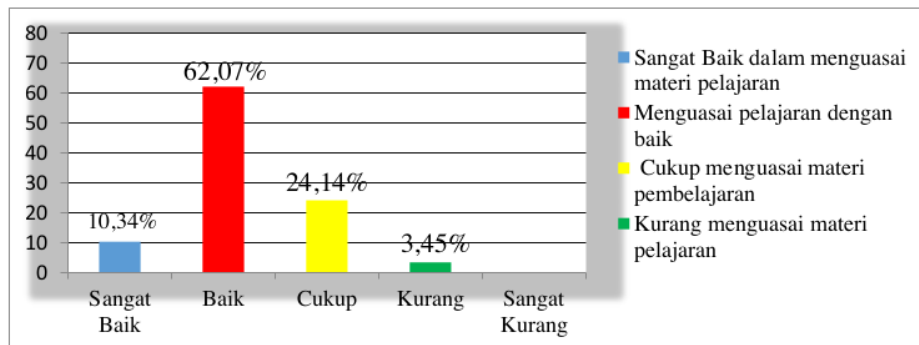
PERSENTASE PENGUASAAN SISWA PADA SIKLUS I

No	Persentase Tingkat Penguasaan	Pembelajaran	Jumlah Siswa	Persentase
1	81 % - 100 %	Sangat Baik	3 Orang	10,34%
2	61 % - 80 %	Baik	18 Orang	62,07%
3	41 % - 60 %	Cukup	7 Orang	24,14%
4	21 % - 40 %	Kurang	1 Orang	3,45%
5	0 % - 20 %	Sangat Kurang	-	-
Jumlah			29 Orang	100%

Sumber : Olahan Peneliti.

Berdasarkan tabel 4 di atas diketahui bahwa siswa yang menguasai materi pembelajaran sangat baik sebanyak 3 orang atau 10,34%, yang menguasai pembelajaran materi pembelajaran dengan baik sebanyak 18 orang atau 62,07%, yang cukup menguasai pembelajaran sebanyak 7 orang dengan persentase sebesar 24,14%, dan yang kurang menguasai materi pembelajaran sebanyak 1 orang dengan persentase sebesar 3,45%. Berdasarkan hasil tersebut dapat digambarkan pada grafik berikut ini:

Grafik 1



Grafik 1. Persentase Tingkat Penguasaan Siswa Terhadap Materi Pembelajaran Siklus Ke-I Pada Kelas XI SMK Negeri 1 Sogaeadu.

d. Refleksi

Setelah data terkumpul peneliti melihat target yang diharapkan belum mencapai 75%. Hal ini terlihat dari hasil lembar observasi guru dan persentase aktivitas siswa masih tergolong kurang. Sedangkan pada hasil belajar siswa hanya mencapai rata-rata 68,62, tergolong cukup.

Berpedoman dari data hasil penelitian dan informasi yang diperoleh dari guru pengamat, kelemahan-kelemahan pembelajaran siklus I adalah sebagai berikut:

- Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* belum maksimal.
- Peneliti masih terasa kaku dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- Kurangnya kemampuan peneliti dalam manajemen waktu selama siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- Membimbing siswa dalam mencari pasangan pertanyaan-jawaban masih kurang.
- Kurangnya kemampuan peneliti dalam mengontrol situasi kelas dalam pembelajaran.

f. Pengambilan kesimpulan pembelajaran terlalu luas.

Berpedoman pada pencapaian target hasil penelitian dan kelemahan-kelemahan yang ditemukan selama pembelajaran siklus I, sebagai refleksi pembelajaran maka peneliti perlu memperbaikinya pada pembelajaran siklus ke-II. Adapun yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki kelemahan pembelajaran pada siklus ke-II sebagai berikut:

Peneliti memaksimalkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

- a. Peneliti memperbaiki cara penyampaian materi pembelajaran dan sedikit memberikan humor sehingga siswa tidak terlalu tegang dalam belajar.
- b. Peneliti memanajemen penggunaan waktu selama dalam pembelajaran sehingga ada kesempatan siswa dalam mendiskusikan hal-hal yang kurang dipahami dalam pembelajaran.
- c. Meningkatkan cara membimbing dan mengarahkan siswa dalam mencari pasangan pertanyaan-jawaban.
- d. Meningkatkan penguasaan kelas sehingga peneliti dapat memperhatikan siswa yang ribut selama proses belajar mengajar.
- e. Menyimpulkan pembelajaran dengan singkat dan tepat.

4.1.3 Pembelajaran Siklus II

Pembelajaran siklus ke-II dilakukan dengan berpedoman pada kelemahan pembelajaran siklus I dengan tidak menghilangkan langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning*. Pembelajaran pada siklus ini dilakukan selama dua kali pertemuan pelaksanaan pembelajaran dan satu kali pelaksanaan tes hasil belajar. Selama pelaksanaan pembelajaran siklus II, guru pengamat selalu mendampingi peneliti untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Berpedoman pada pembelajaran siklus I, penelitian ini dilakukan dengan menempuh tahap-tahap berikut ini :

1. Perencanaan (*Planning*)

- a. Menyiapkan model pembelajaran *Discovery Learning*
- b. Menyiapkan RPP siklus II selama 2 kali pertemuan.
- c. Menyiapkan blangko lembar observasi terhadap peneliti dan siswa.
- d. Menyusun naskah tes evaluasi hasil belajar berdasarkan kisi-kisi tes akhir siklus kedua.
- e. Menyiapkan daftar hadir siswa siklus ke-II.

2. Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menjelaskan tentang materi Perkembangan Usaha. Selanjutnya peneliti menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dimana peneliti membagi siswa dalam kelompok dan meminta siswa untuk mencari pasangan dari kartu soal yang telah dibagikan.

3. Pengamatan dan pengumpulan data

Berdasarkan pengamatan guru mata pelajaran terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar yang dilakukan peneliti pada siklus II, pada pertemuan pertama persentase pengamatan sebesar 86,25%, digolongkan sangat baik dan pada pertemuan kedua meningkat dengan persentase pengamatan sebesar 92,5%, digolongkan sangat baik. Dari hasil tersebut apabila dicari rata-ratanya maka diketahui hasil pengamatan terhadap peneliti pada siklus I sebesar 89,37%, tergolong sangat baik.

Persentase aktivitas siswa siklus II pada pertemuan pertama sebesar 78,23%, tergolong baik dan pada pertemuan kedua meningkat dengan persentase sebesar 85,24%, tergolong sangat baik. Dari rata-rata hasil tersebut diketahui persentase aktivitas siswa pada siklus II sebesar 81,73%, tergolong sangat baik.

16 Berdasarkan tes hasil belajar yang diberikan peneliti, diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 80,17, tergolong baik dengan persentase ketuntasan 100% tergolong baik. Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran tergolong baik. Hal ini dapat dilihat pada persentase 3 penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran sebagaimana pada tabel berikut ini :

Tabel 4

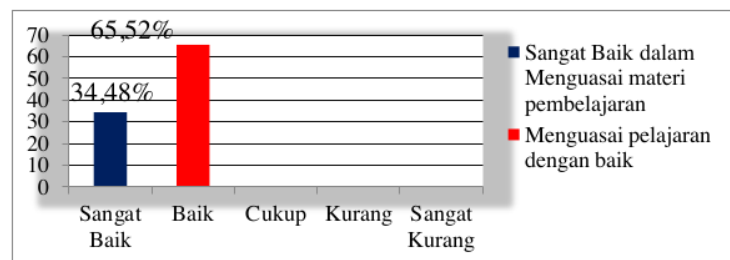
PERSENTASE PENGUASAAN SISWA PADA SIKLUS II

No	Persentase Tingkat Penguasaan	Pembelajaran	Jumlah Siswa	Persentase
1	81 % - 100 %	Sangat Baik	10 Orang	34,48 %
2	61 % - 80 %	Baik	19 Orang	65,52 %
Jumlah			29 Orang	100%

Sumber Olahan Peneliti.

Berdasarkan tabel 5 di atas diketahui bahwa siswa yang menguasai materi pembelajaran dengan sangat baik sebanyak 10 orang dengan persentase 34,48%, yang menguasai pembelajaran materi pembelajaran dengan baik sebanyak 18 orang atau 65,52%. 3 Berdasarkan hasil tersebut dapat digambarkan pada grafik berikut ini:

Grafik 2



Grafik 2. Persentase Tingkat Penguasaan Siswa Terhadap Materi Pembelajaran Siklus ke-II di kelas XI SMK Negeri 1 Sogaeadu.

4. Refleksi

Setelah data terkumpul peneliti melihat target yang diharapkan telah mencapai 75%. Selama proses pembelajaran siklus II peneliti

menemukan siswa lebih aktif dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu dan terlihat siswa lebih kreatif berpikir untuk mencocokkan pertanyaan dan jawaban. Selain itu peserta didik tidak merasa jenuh karena siswa dapat lebih rileks dalam beraktivitas.

Peningkatan pembelajaran dan hasil belajar siswa setiap siklus sebagai berikut:

a. Peningkatan pembelajaran siklus I dan II

Peningkatan pelaksanaan pembelajaran setiap siklus pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

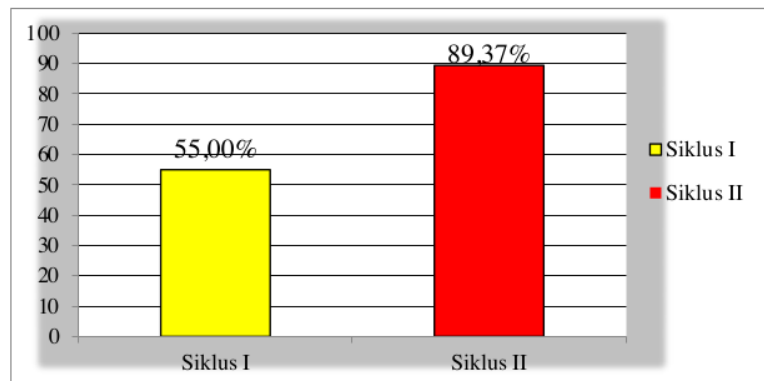
Tabel 5
PENINGKATAN PEMBELAJARAN SIKLUS I DAN II

No	Siklus	Persentase
1	Siklus I	55,00%
2	Siklus II	89,37%

Sumber Olahan Peneliti.

Berpedoman pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa pada siklus I persentase pembelajaran yang dilakukan peneliti sebesar 55,00%, tergolong cukup dan pada siklus II meningkat setelah peneliti melakukan perbaikan kelemahan pembelajaran pada siklus sebelumnya dengan persentase sebesar 89,37%, sangat baik. Hasil tersebut dapat digambarkan pada grafik berikut ini :

Grafik 3



sentase Peningkatan Pembelajaran Siklus I dan II pada kelas XI SMK Negeri 1 Sogaeadu.

b. Peningkatan aktivitas siswa siklus I dan II

Aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan setiap siklus pembelajaran. Peningkatan persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini :

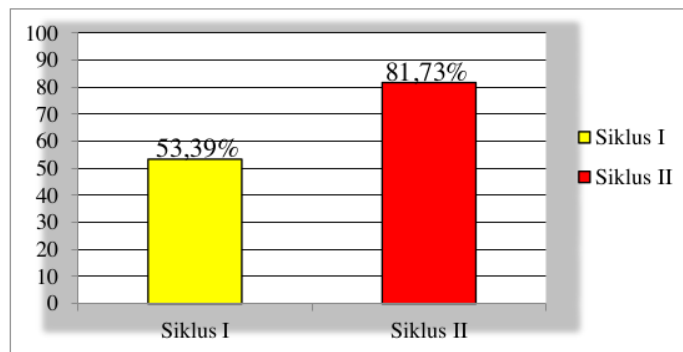
Tabel 6
PENINGKATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS I DAN II

No	Siklus	Persentase
1	Siklus I	53,39%
2	Siklus II	81,73%

Sumber Olahan Peneliti.

Berpedoman pada tabel 6 di atas, persentase aktivitas siswa siklus I sebesar 53,39%, tergolong cukup dan disiklus II meningkat dengan persentase sebesar 81,73%, tergolong baik. Peningkatan aktivitas siswa dapat digambarkan pada grafik berikut :

Grafik 4



Grafik 4. Persentase Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan II di Kelas XI SMK Negeri 1 Sogaeadu.

c. Peningkatan hasil belajar siswa

Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa tergolong cukup dan pada siklus II tergolong baik. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada hasil pencapaian siswa rata-rata hasil belajarnya.

Tabel 7

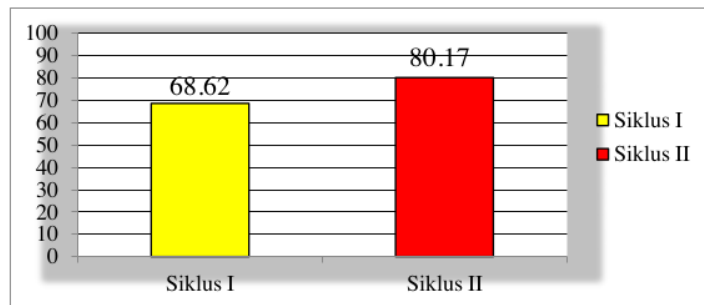
RATA-RATA HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I DAN II

No	Siklus	Rata-rata
1	Siklus I	68,62
2	Siklus II	80,17

Sumber Olahan Peneliti.

Berdasarkan pada tabel 7 di atas dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa siklus I 68,62 tergolong baik dan siklus II sebesar 80,17. Hasil tersebut dapat digambarkan pada grafik berikut ini :

Grafik 5



Grafik 5. Rata-rata Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan II di Kelas XI SMK Negeri 1 Sogaeadu.

4.1.4 Rekapitulasi Hasil Penelitian

Berpedoman pada data hasil penelitian siklus I dan siklus II dan siklus II, peneliti melihat ada peningkatan pembelajaran, aktivitas peserta didik dan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut secara kontinu dapat dilihat

pada tabel rekapitulasi hasil instrumen penelitian sebagaimana pada tabel berikut ini :

Tabel 8
REKAPITULASI HASIL INSTRUMEN PENELITIAN

No	Instrumen	Siklus		Keterangan
		I	II	
1	Lembar Observasi			
	Lembar Observasi peneliti	55,00%	89,37%	Lampiran
	Lembar Observasi Siswa	53,39%	81,73%	Lampiran
2	Dokumentasi (Foto)	-	-	Lampiran
3	Tes Hasil Belajar	62,07%	100%	Lampiran
Rata-Rata Hasil Refleksi		56,82%	90,37%	

Sumber Olahan Peneliti.

Berpedoman pada tabel di atas dapat diketahui bahwa pada siklus I persentase observasi peneliti sebesar 55,00%, tergolong cukup. Hal ini disebabkan karena terdapatnya kelemahan-kelemahan selama pembelajaran. Oleh karena itu pada siklus II peneliti memaksimalkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* memperbaiki cara penyampaian materi pembelajaran dan sedikit memberikan humor sehingga siswa tidak terlalu tegang dalam belajar, manajemen penggunaan waktu selama dalam pembelajaran sehingga ada kesempatan siswa dalam mendiskusikan hal-hal yang kurang dipahami dalam pembelajaran, meningkatkan cara membimbing dan mengarahkan siswa dalam mencari pasangan pertanyaan-jawaban, meningkatkan penguasaan kelas sehingga peneliti dapat memperhatikan siswa yang ribut selama proses belajar mengajar, dan menyimpulkan pembelajaran dengan singkat dan tepat. Setelah dilakukan perbaikan tersebut, persentase lembar observasi peneliti

meningkat dengan persentase pengamatan sebesar 89,37, tergolong sangat baik.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran meningkat dimana pada siklus I persentase aktivitas siswa sebesar 53,39%, tergolong kurang. Pada siklus I siswa masih terlihat kaku dan belum terbiasa dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Oleh karena itu peneliti membimbing siswa dalam mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok, mengarahkan siswa dalam memikirkan jawaban dari pertanyaan pada kartu sehingga pada siklus II peserta didik terlibat secara aktif dan persentase pengamatan meningkat menjadi 81,73% tergolong baik.

Persentase ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 62,07%, tergolong baik. Pada siklus I masih banyak siswa yang belum menguasai materi pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu peneliti mengajak siswa untuk memfokuskan perhatian dan pemahaman pada konsep materi pelajaran yang disajikan setiap pasangan sehingga setelah pembelajaran siklus II ketuntasan siswa meningkat menjadi 100%, tergolong sangat baik. Dari tabel 8 di atas diperoleh rata-rata hasil refleksi siklus I sebesar 56,28% tergolong cukup dan siklus II meningkat menjadi 90,28% tergolong sangat baik.

Berpedoman pada hasil tersebut, dapat dibuat suatu hipotesa penelitian yaitu model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI SMK Negeri 1 Sogaedu Tahun Pelajaran 2023/2024.

4.2 Temuan Penelitian dan Pembahasan

4.2.1 Permasalahan Pokok Penelitian

Pada latar belakang masalah telah dijelaskan permasalahan-permasalahan penelitian. Oleh karena itu, peneliti mengungkap kembali permasalahan pokok penelitian. Permasalahan pokok penelitian ini adalah guru belum menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa tidak tuntas. Menyikapi

permasalahan tersebut peneliti menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam proses belajar mengajar yang dilakukan sebanyak dua siklus pembelajaran.

Agar pelaksanaan penelitian lebih terfokus pada masalah yang diteliti, dibuat rumusan masalah penelitian yaitu :

- a. Bagaimana penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI di SMK Negeri 1 Sogaedu Tahun Ajaran 2023/2024.
- b. Bagaimana hasil belajar Siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan menerapkan Model Pembelajaran *Discovery Learning* kelas XI di SMK Negeri 1 Sogaedu Tahun Ajaran 2023/2024.
- c. Bagaimana peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui penerapan Model *Discovery Learning*.

Untuk mencapai sasaran yang diharapkan dalam penelitian ini, maka dirumuskan tujuan pelaksanaan penelitian yaitu:

- a. Untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI di SMK Negeri 1 Sogaedu Tahun Ajaran 2023/2024.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar Siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan setelah menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* kelas XI di SMK Negeri 1 Sogaedu Tahun Ajaran 2023/2024.

4.2.2 Jawaban Umum atas Permasalahan Pokok Penelitian

Berpedoman pada rumusan masalah dan tujuan penelitian, jawaban umum atas permasalahan pokok penelitian adalah :

1. Ada peningkatan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Hal ini terlihat pada lembar observasi peneliti dimana pada siklus I diperoleh persentase sebesar 55,00%, tergolong cukup dan pada siklus II meningkat dengan persentase sebesar 89,37%, tergolong baik. Selain itu, aktivitas siswa mengalami

peningkatan dimana pada siklus I persentase keaktifan siswa sebesar 53,39%, tergolong cukup dan pada siklus II meningkat dengan persentase pengamatan sebesar 81,73%, tergolong sangat baik.

2. Hasil belajar siswa pada Produk Kreatif dan Kewirausahaan. mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui pada rata-rata pencapaian siswa setiap siklus pembelajaran. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 68,62, tergolong baik, dan pada siklus II meningkat dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 80,17, tergolong sangat baik.

Jawaban lain yang dapat diberikan peneliti berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan adalah pada siklus I penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan masih tergolong cukup sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dimana penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran tergolong baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pembelajaran dan hasil belajar siswa di kelas XI SMK Negeri 1 Sogaeadu dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*.

¹¹ 4.2.3 Analisis dan Penafsiran Temuan Penelitian

Pada siklus II terlihat ada kemajuan siswa dalam belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan dimana persentase pengamatan aktivitas siswa sebesar 81,73%, tergolong sangat baik. Kemajuan ini didapat sebagai hasil perbaikan pembelajaran siklus I, walaupun demikian masih terdapat sebagian kecil siswa yang masih kurang aktif, kurang termotivasi yang disebabkan karena rasa percaya diri siswa.

Rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus II meningkat dari sebelumnya dengan rata-rata sebesar 80,17, tergolong baik. Rata-rata hasil belajar siswa telah memenuhi target yang diharapkan dan telah tuntas dalam belajar. Tingkat penguasaan siswa terhadap materi sistem Produk Kreatif dan Kewirausahaan tergolong baik. Berdasarkan uraian tersebut di atas model Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan

Kewirausahaan di Kelas XI SMK Negeri 1 Sogaeadu Tahun Pelajaran 2023/2024.

Temuan peneliti selama melakukan pembelajaran di XI SMK Negeri 1 Sogaeadu adalah kurangnya keseriusan peserta didik dalam menaati petunjuk yang diberikan peneliti sehingga seringkali mendapat hukuman yang telah mereka disepakati bersama. Selain itu kurangnya kecepatan dan kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan-jawaban serta terbatasnya kemampuan peserta didik memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.

4.2.4 Perbandingan Temuan dengan Teori

Temuan peneliti selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*, peneliti melihat siswa memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Dalam kondisi inilah peserta didik peserta didik difasilitasi untuk melakukan diskusi untuk mengkonfirmasi hal-hal yang telah mereka lakukan. Melalui pembelajaran ini siswa ingin mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif.

11 4.2.5 Keterbatasan Hasil Analisis dan Penafsiran Temuan

Pada dasarnya keabsahan temuan penelitian tidaklah mutlak, disebabkan karena ada sejumlah keterbatasan untuk itu, keterbatasan penelitian perlu diungkapkan terutama dalam aspek analisis dan hasil temuan penelitian.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka berikut ini diungkapkan beberapa keterbatasan penelitian agar pandangan para pembaca sejalan dengan peneliti yaitu

- a) Model pembelajaran *Discovery Learning* mengajak memahami konsep-konsep materi pembelajaran dalam hal Peserta didik aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

- b) Pokok permasalahan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini cukup sederhana namun memiliki berbagai ragam.
- c) Apabila ada masalah lain yang dijadikan pokok permasalahan dalam penelitian ini kemungkinan mendapat hasil yang berbeda.
- d) Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik dari tes hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Discovery Learning* akan berbeda hasilnya bila menggunakan masalah dalam bentuk lain.
- e) Dalam penelitian ini perbandingan teori dengan temuan penelitian hanya sebatas pengetahuan dan pengalaman peneliti, apabila ada informasi yang baru atau yang lain maka kemungkinan teori dengan temuan dapat sejalan ataupun tidak.

4.2.6 Implikasi

Dalam penelitian tindakan ini yang menjadi implikasinya dalam dunia pendidikan adalah bahwa melalui model pembelajaran *Discovey Learning* dapat membantu guru untuk menyampaikan bahan ajar dalam proses belajar mengajar serta guru dapat memperbaiki praktik pembelajaran di sekolah serta siswa mampu untuk bekerja secara aktif, kreatif dan inovatif, dan menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan hasil analisis maka peneliti mengambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Discovey Learning* dalam proses belajar mengajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan diperoleh hasil siklus sebesar 55,00% pada kategori cukup dan pada siklus II meningkat dengan persentase sebesar 89,37% tergolong baik. Selain itu, aktivitas siswa mengalami peningkatan dimana pada siklus I sebesar 53,39% tergolong cukup dan pada siklus II meningkat menjadi 81,73 tergolong sangat baik.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 68,62 tergolong baik dengan persentase ketuntasan sebesar 62,07% digolongkan cukup, dan pada siklus II meningkat dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 80,17 tergolong sangat baik dengan persentase ketuntasan sebesar 100% tergolong sangat baik.
3. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Saran-saran yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan temuan penelitian adalah:

1. Model pembelajaran *Discovery Learning* hendaknya diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas karena model pembelajaran ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Guru hendaknya membiasakan diri menerapkan berbagai model pembelajaran dalam proses belajar mengajar karena dapat memotivasi siswa untuk terlibat secara kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2015, *Penelitian tindakan kelas, PT Bumi Aksara, Rineka Cipta*, Jakarta.
- Anitah, 2008, *penelitian Tindakan Kelas, PT Bumi Aksara, Rineka Cipta Aksara*, Jakarta.
- Bloom Nana Sudjana, 2006, *Kurikulum tingkat satua Pendidikan, Rineka Cipta*, Jakarta.
- Daryanto, 2007, *Evaluasi Pendidikan, Rineka Cipta*, Jakarta.
- _____, 2007, *Belajar dan Pembelajaran, PT Rineca Cipta, Jakarta*.
- Deporter dan Henarchi, 2009, *Penelitian tindakan Kelas, PT Bumi Aksara, Rineka Cipta Aksara*, Jakarta.
- Edard Purba, 2010, *tingkat Satuan Pendidikan, Rineca Cipta*, Jakarta.
- Gulo, Dermawan, 2010, *Penerapan strategi pembelajaran mind mopping dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Mandeh tahun pelajaran 2009/2010*, Skripsi tidak diterbitkan, IKIP Gunungsitoli.
- Hosnan, 2014, *Kurikulum dan Pembelajaran, Sinar Grafika, Bandung*.
- Hudoyo, 2017, *Belajar dan Pembelajaran, PT Rineka Cipta*, Jakarta.
- Kunandar, 2017, *Belajar dan Pembelajaran, PT Rineka Cipta*, Jakarta.
- Mel Silberman, 2005, *active learning, Insan Madani*, Yogyakarta.
- Muhamad, Ali, 2017, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan , Rineka Cipta*, Jakarta.
- Mulyono, 2017, *active learning, Insan Madani*, Yogyakarta.
- Nana Sudjana, 2017, *Evaluasi Pendidikan Rineka Cipta*, Jakarta.
- Noeraida dalam suherti, 2017, *Ilmu Pendidikan, Kencana* , jakarta.
- Purwanto, 2008, *Evaluasi Pendidikan, Rineka Cipta*, Jakarta.
- _____, 2017, *Belajar dan Pembelajaran, PT Rineka Cipta*, Jakarta.
- Ruseffendi, dalam suherti, 2017, *Evaluasi Pendidikan, Rineka Cipta*, Jakarta.
- Riduwan, 2008, *Belajar Mudah Penelitian, Alfa Beta*, Bandung.
- _____, 2010, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti*

- Pemula*, Alfabeta, Jakarta.
- Sanjaya, 2014, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana Perdana Media Group, Jakarta.
- Saifudin, dalam kristin, 2014, *Penelitian hasil Proses Mengajar*, Remaja Rosdakarya, Offset, Bandung.
- Suherti, 2015, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*, Alfabeta Bandung.
- _____, 2017, *Evaluasi hasil Belajar*, Alfabeta Jakarta
- Suherman, dkk, 2017, *Model Pembelajaran Discovery Learning*, Rineka Cipta Jakarta.
- Sudjono, 2017, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Remaja Rosdakarya Offset, Bandung.
- Suryosubroto dalam Putrayasa, 2017, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana Perdana Media Group, Jakarta.
- Slameto, 2015, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Trianto, 2017, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Umaedi, 2010, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Winkel, 2008, *Menjadi Guru Profesional*, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Winkel, 2010, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Winkel, 2017, *Strategi Belajar*, PT. Rineka Cipta, Bandung.
- Zainal, Aqip, 2006, *Penelitian tindakan kelas*, Rineka Cipta, Jakarta.
- _____, Depdiknas, 2017, *Penyusunan Butir soal dan Instrumen Penilaian*, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta.
- _____, Depdiknas, 2006, *Model Penilaian Kelas*, Jakarta.
- _____, Permendikbud, 2006, *Kurikulum 2013*, Jakarta.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS XI OTKP SMK NEGERI 1 SOGAEADU

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	emanmendrofa.blogspot.co.id Internet	295 words — 3%
2	ojs.ikipgunungsitoli.ac.id Internet	251 words — 3%
3	www.jptam.org Internet	140 words — 2%
4	ejournal.ummuba.ac.id Internet	122 words — 1%
5	repository.iainpare.ac.id Internet	116 words — 1%
6	digilib.ikipgriptk.ac.id Internet	107 words — 1%
7	media.neliti.com Internet	94 words — 1%
8	www.educativo.marospub.com Internet	85 words — 1%

9	eprints.unpak.ac.id Internet	70 words — 1%
10	www.neliti.com Internet	64 words — 1%
11	jurnal.uniraya.ac.id Internet	58 words — 1%
12	es.scribd.com Internet	57 words — 1%
13	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet	53 words — 1%
14	etheses.uin-malang.ac.id Internet	51 words — 1%
15	journal.stkip-andi-matappa.ac.id Internet	48 words — 1%
16	Yasibudi Lahagu, Wahyuutra Aldiman Telaumbanua. "Penerapan Model Pembelajaran Active Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Namohalu Esiwa Tahun Pelajaran 2022/2023", Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2023 Crossref	46 words — 1%
17	jurnal.ugn.ac.id Internet	44 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES

EXCLUDE MATCHES

< 1%

OFF