

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SIMULASI DIGITAL
PADA SISWA SMK**

**Vialin Christiani Hendrika Politon¹, Christine Takarina Meitty Manoppo²,
Jimmy Waworuntu³**

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado

e-mail: ¹vialinp@gmail.com, ²christine_manoppo@unima.ac.id,
³jimmywaworuntu@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan prosedur kerja dilaksanakan minimal 2 siklus dengan menggunakan model pembelajaran Discovery. Pada model ini peneliti menggali pengetahuan awal siswa dan berlanjut pada siswa untuk menggali pengetahuannya sendiri. Subjek penelitian ini adalah 23 siswa siswi kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Tondano. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi, dan tes hasil. Penelitian proses didapatkan keaktifan siswa, kerja sama siswa, keberanian siswa dalam bekerja dan memberikan penghargaan terhadap kelompok yang melakukan demo dengan benar. Siklus I jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar 14 siswa dan mencapai ketuntasan 60,86% pada tes akhir siklus I dilaksanakan. Sedangkan siklus II mencapai nilai tuntas meningkat menjadi 19 siswa dan mencapai ketuntasan 82,60%. Kesimpulan hasil penelitian tindakan kelas ini dengan menggunakan Model pembelajaran Discovery pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Tondano sudah mencapai ketuntasan dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Kata kunci: Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Model Pembelajaran Discovery.

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia ternyata telah mengalami banyak perubahan karena pendidikan sangat erat dengan perkembangan jaman. Perubahan itu terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha perbaharuan dalam pendidikan. Perkembangan itu terjadi karena adanya dorongan pembaharuan tersebut, sehingga di dalam pengajaran pun guru selalu ingin menemukan metode dan peralatan baru yang dapat memberikan semangat belajar bagi semua siswa.

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang proses mental, misalnya aktifitas berfikir, memahami,

menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, mengungkap, menganalisa dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu proses penerapan atau praktik. Misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), apresiasi dan sebagainya (Rusman, 2015). Hasil belajar adalah jumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ngelim (2011) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran dikelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri.

Guru sebagai salah satu komponen yang merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar menyampaikan materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran (Aunurrahman, 2009). Sebagai pengatur sekaligus sebagai pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dengan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil *pre test* kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Tondano pada mata pelajaran Simulasi Digital presentase kelulusannya hanya 21% dengan nilai rata-rata 66,00. Ini berarti masih di bawah KKM, dimana nilai KKM di sekolah SMK Negeri 2 Tondano yaitu 75%. Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis terhadap siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Tondano mata pelajaran Simulasi Digital, penyajian konsep materi pelajarannya masih menggunakan metode ceramah dengan memanfaatkan buku cetak (modul) atau pemberian materi yang menggunakan LCD proyektor di depan kelas menggunakan *Powerpoint* sebagai bahan ajar, terdapat murid yang merasa bosan dengan metode ajar yang diberikan guru. Dengan menggunakan metode ceramah banyak siswa merasa bosan dengan metode yang diterapkan sehingga banyak siswa yang keluar masuk dengan alasan yang tidak masuk akal padahal siswa keluar karena merasa sangat bosan karena pelajaran yang diberikan hanya dengan metode ceramah saja, sehingga menunjukkan kenyataan bahwa hasil belajar siswa masih belum memenuhi kriteria, dan rendahnya prestasi belajar siswa pada bidang studi Simulasi Digital.

Pelaksanaan pembelajaran Simulasi Digital merupakan upaya agar setiap siswa dapat berkreasi sesuai dengan bakatnya. Simulasi Digital adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa di kelas X Akuntansi 1. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila timbul perubahan tingkah laku positif pada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya. Siswa yang terlibat dalam proses belajar mengajar diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Berdasarkan uraian tersebut penulis menggunakan salah satu model pembelajaran, yaitu model pembelajaran *discovery* untuk mengungkapkan apakah dengan model pembelajaran *discovery* dapat

meningkatkan hasil belajar simulasi digital dengan menggunakan metode pengamatan, diskusi kelompok, presentasi dan penugasan. Model pembelajaran *discovery* atau penemuan adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi apabila materi pembelajaran tidak disajikan dengan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan peserta didik itu sendiri yang mengorganisasikan sendiri. Dalam model pembelajaran *discovery* siswa lebih aktif dalam memecahkan untuk menemukan sedangkan guru berperan sebagai pembimbing atau memberikan petunjuk cara agar siswa mampu untuk memecahkan masalah yang akan dihadapi dalam proses pembelajaran (Pauran dkk, 2021).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan adalah model pembelajaran *discovery*. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, penerapan, tindakan, observasi dan refleksi dan di setiap akhir siklus ada kegiatan penutup. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindak Kelas (PTK) dengan prosedur kerja dilaksanakan minimal 2 siklus dengan menggunakan model pembelajaran *discovery*.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di SMK Negeri 2 Tondano. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini memberikan pengetahuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan kompetensi siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 2 Tondano.

KAJIAN TEORI

Hasil Belajar Simulasi Digital

1. Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan (Uno, 2007). Setiap manusia akan mengalami suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan. Menurut Sugiyono (2010) belajar merupakan proses mendapatkan pengetahuan, guru bertindak memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya. Belajar merupakan proses usaha yang dilakukan oleh seseorang baik sengaja maupun tidak sengaja sebagai hasil pengalamannya, untuk memperoleh perubahan tingkah laku pada seseorang yang baru, baik secara keseluruhan atau secara permanen diakibatkan oleh stimulus yang berupa pengalaman dari interaksi sesuai lingkungan, sehingga terdapat perubahan dalam hal pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap pada diri individu tersebut.

2. Hasil Belajar

Adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetap juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita dan harapan. Ngalm (2011) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan

bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran dikelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk (2007) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a) Faktor internal adalah faktor yang di dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b) Faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, sekolah, masyarakat.

3. Simulasi Digital

Simulasi Digital adalah suatu proses peniruan dalam bentuk visual yang dideskripsikan menyerupai kata, gambar dan grafis (Rusli dkk, 2017). Dalam bentuk pembelajaran, siswa dapat mengkomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan mewujudkan melalui media digital, dengan tujuan menguasai teknik mengkomunikasikan gagasan atau konsep. Simulasi adalah suatu cara untuk menduplikasi/menggambarkan ciri, tampilan, dan karakteristik dari suatu sistem nyata. Sedangkan digital adalah kata, gambar dan grafis yang mendeskripsikan dalam bentuk numeris melalui piranti komputer.

Model Pembelajaran *Discovery*

Model pembelajaran *discovery* atau penemuan adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai peroses pembelajaran yang terjadi apabila materi pembelajaran tidak disajikan dengan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan peserta didik itu sendiri yang mengorganisasi sendiri. Dasar pemikiran Bruner adalah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas. Bruner memakai metode yang disebutnya *Discovery Learning*, dimana murid mengorganisasi bahwa yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir. Menurut Budiningsih (2005) model pembelajaran *discovery learning* dapat diartikan pula sebagai cara belajar memahami konsep, arti dan hubungan, melalau proses intintif untuk akhirnya sapaai kepada suatu kesimpulan. *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menentukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan daninferi. Proses tersebut oleh Sund (1976) disebut kognitif proses sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating conceps and princlips in the mind*.

Prinsip belajar yang nampak jelas dalam *Discovery Learning* dalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam bentuk akhir. Dengan mengaplikasikan model *Discovery Learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan model *Discovery*

Learning, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Mengubah modus ekspositori siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *Discovery* siswa menentukan informasi sendiri.

Dalam konsep belajar, sesungguhnya model *Discovery Learning* merupakan pembentukan kategori-kategori atau konsep-konsep yang dapat memungkinkan terjadinya generalisasi. Sebagai teori Bruner tentang kategorisasi yang nampak dalam model *pembelajaran Discovery*, bahwa *Discovery* adalah pembentukan kategori-kategori, atau lebih sering disebut sistem-sistem koding. Bruner memandang bahwa suatu konsep atau kategorisasi memiliki lima unsur, dan siswa dikatakan memahami suatu konsep apabila mengetahui semua unsur dari konsep itu, meliputi: 1) Nama; 2) Contoh-contoh yang baik maupun yang negative; 3) karakteristik, baik yang baik maupun tidak; 4) Rentangan karakteristik; 5) Kaidah (Budiningsih, 2005). Bruner menjelaskan bahwa pembentukan konsep merupakan dua kegiatan yang mengkategorikan yang berbeda yang menuntut proses berpikir yang berbeda pula. Seluruh kegiatan mengkategorikan, meliputi, mengidentifikasi dan menempatkan contoh-contoh (obyek-obyek atau peristiwa-peristiwa) ke dalam kelas dengan menggunakan dasar kriteria tertentu. Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *Discovery* atau penemuan guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2007). Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* ke *student oriented*.

Menurut Syah (2004) dalam mengaplikasikan model *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

- a) *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)
- b) *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah)
- c) *Data Collection* (Pengumpulan Data)
- d) *Verification* (Pemukhtian)
- e) *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Salah satu kunci keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah model pembelajaran yang digunakan. Tanpa adanya model pembelajaran yang cocok diterapkan dan terarah, pembelajaran akan menjadi bosan dan ketertarikan peserta didik cenderung berkurang sehingga pada akhirnya berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* ini memberikan suasana belajar yang menyenangkan karena rasa kebersamaan yang tumbuh dan berkembang diantara sesama anggota kelompok, memungkinkan peserta didik untuk mengerti dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik, lalu peserta didik dapat berpikir secara kreatif, mendorong kemampuan berpikir peserta didik, dan membangun kemampuan bekerja sama dan menyelesaikan masalah bersama sama.

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka penulis menarik hipotesis penelitian ini ditetapkan sebagai berikut “jika Model Pembelajaran *Discovery* diterapkan maka Hasil Belajar Simulasi Digital Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Tondano dapat meningkat”. (1) Hasil Belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima

pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. (2) Pembelajaran *Discovery* atau penemuan adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi apabila materi pembelajaran tidak disajikan dengan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan peserta didik itu sendiri yang mengorganisasi sendiri.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan dari bulan Agustus-Oktober di sekolah SMK Negeri 2 Tondano Kelas X Akuntansi 1 Tahun Ajaran 2019-2020 dan dilaksanakan di SMK Negeri 2 Tondano. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X Akuntansi 1 yang terdaftar pada semester ganjil dengan jumlah siswa 23 orang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindak Kelas (PTK). Penelitian tindak kelas merupakan adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab sebagai pendidik khususnya dalam pengelolaan pembelajaran. Sumber data penelitian adalah siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Tondano sebagai objek penelitian. Dan untuk hasil penelitian diperoleh berdasarkan nilai ulangan.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan tes hasil belajar tentang menggunakan model pembelajaran *discovery* untuk meningkatkan hasil belajar Simulasi Digital pada siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Tondano. Tujuan penelitian ini dapat tercapai apabila siswa dapat mencapai ketentuan 75 sesuai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan melihat hasil belajar siswa atau perolehan nilai dalam setiap siklus. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menghitung secara keseluruhan dari setiap data yang diperoleh dari masing-masing siswa kemudian dihitung presentasi ketuntasan belajar siswa tersebut dengan rumusan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \quad (1)$$

Setelah diperoleh nilai presentasi belajar kemudian dihitung ketuntasan belajar secara klasikal. Indikator ketuntasan belajar secara klasikal apabila 75 dari jumlah siswa secara keseluruhan dinyatakan tuntas belajar.

Untuk menentukan presentasi ketuntasan dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah nilai tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100 \quad (2)$$

Prosedur Penelitian

Berdasarkan observasi awal yang yang dilakukakan dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan adalah model pembelajaran *Discovery*. Penelitian ini merupakan penelitian tindak kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan perencanaan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, penerapan, tindakan, observasi, refleksi dan kegiatan penutup.

1. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan maka perlu tindakan persiapan:

- a) Penyusunan RPP dengan model pembelajaran yang akan direncanakan dalam PTK.

- b) Penyusunan lembar masalah/lembar kerja siswa sesuai dengan indikator pembelajaran yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.
- c) Membuat soal test yang akan diadakan untuk mengetahui hasil pembelajaran siswa setelah mengikuti pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- d) Membentuk kelompok yang bersifat heterogen baik dari segi kemampuan akademis, jenis kelamin, maupun teknik agar pembelajaran akan berjalan dengan lebih menarik.
- e) Memberikan penjelasan pada siswa mengenai teknik pelaksanaan model pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Pelaksanaan Tindakan

a. Kegiatan Awal

- (1) Kegiatan tindakan belajar mengajar diawali dengan guru mengambil absensi siswa.
- (2) Guru melakukan Tanya jawab tentang materi yang akan dipelajari dan guru membagi siswa dalam kelompok menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa.
- (3) Siswa diberi pertanyaan tentang materi

b. Kegiatan Inti

Guru menyuruh duduk sesuai kelompok dan menyampaikan topik yang akan dipelajari, kemudian memberikan siswa kesempatan untuk dapat menemukan konsep atau prinsip melalui proses mental masing-masing siswa. Dalam menemukan konsep mereka, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan menjelaskan serta menarik kesimpulan. Di akhir pelaksanaan guru melakukan pertanyaan singkat tentang proses penemuan mereka.

3. Observasi

Pengamatan akan dilakukan selama proses-proses pembelajaran berlangsung dan hendaknya pengamatan melakukan kolaborasi dalam pelaksanaannya. Pada kegiatan awal pembelajaran *discovery* sudah mulai terlihat, tapi ada beberapa siswa yang kelihatan tidak ingin belajar, ada beberapa siswa juga yang suka berbicara dalam kelas bahkan ada siswa yang suka memberikan pertanyaan sesuai dengan materi tersebut. Hal ini bisa mengganggu konsentrasi siswa-siswa yang lain. Tapi proses observasi bisa berjalan dengan baik. Sebagai penutup, guru memberikan penguatan dan rangkuman dengan melibatkan siswa.

4. Refleksi

Refleksi yang dimaksudkan sebagai upaya untuk mengkaji apa yang telah atau apa yang belum terjadi, apa yang dihasilkan, kenapa hal itu terjadi dan apa yang perlu dilaksanakan selanjutnya. Refleksi siklus pertama ini merupakan tinjauan atas rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dijalankan dan pelaksanaan program berjalan baik selama proses pembelajaran berlangsung maupun setelah proses pembelajaran berlangsung.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diuraikan dalam dua tahapan yang berupa dua siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar dikelas. Berdasarkan observasi yang dilakukan penelitian sebelum melakukan penelitian diperoleh data mengenai kondisi pembelajaran di SMK Negeri 2 Tondano. Dimana sistem pembelajaran yang sedang berlangsung, sedangkan siswa hanya mendengarkan saja apa yang disampaikan oleh guru. Sehingga siswa cenderung pasif dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

1. Siklus 1

Dalam siklus 1 ini terdapat 4 kali pertemuan dengan menggunakan 4 RPP. 1 RPP terdapat 1 materi. Sesuai dengan rencana tindakan yang telah disusun, maka kegiatan pembelajaran pada siklus pertama sesuai dengan kompetensi dasar yang dipelajari, prosedur kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan maka perlu tindakan persiapan:

- (1) Penyusunan RPP dengan model pembelajaran yang akan direncanakan dalam PTK
- (2) Penyusunan lembar masalah/lembar kerja siswa sesuai dengan indikator
- (3) Membuat soal test yang akan diadakan
- (4) Membentuk kelompok bersifat heterogen
- (5) Memberikan penjelasan pada siswa mengenai teknik pelaksanaan mode pembelajaran yang akan dilaksanakan

b. Pelaksanaan

Kegiatan awal dilaksanakan sebagai berikut:

- (1) Kegiatan tindakan belajar mengajar diawali dengan guru mengambil absensi siswa.
- (2) Guru melakukan Tanya jawab tentang materi yang akan dipelajari dan guru membagi siswa dalam kelompok menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa.
- (3) Siswa diberi pertanyaan tentang materi

Sesudah kegiatan awal dilaksanakan, dilanjutkan dengan kegiatan inti. Guru menyuruh duduk sesuai kelompok dan menyampaikan topik yang akan dipelajari, kemudian memberikan siswa kesempatan untuk dapat menemukan konsep atau prinsip melalui proses mental masing-masing siswa. Dalam menemukan konsep mereka, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan menjelaskan serta menarik kesimpulan. Di akhir pelaksanaan guru melakukan pertanyaan singkat tentang proses penemuan mereka.

c. Observasi

Pengamatan akan dilakukan selama proses-proses pembelajaran berlangsung dan hendaknya pengamatan melakukan kolaborasi dalam pelaksanaannya.

Pada kegiatan awal pembelajaran *discovery* sudah mulai terlihat, tapi ada beberapa siswa yang kelihatan tidak ingin belajar, ada beberapa siswa juga yang suka berbicara dalam kelas bahkan ada siswa yang suka memeberikan pertanyaan sesuai dengan materi tersebut. Hal ini bisa mengganggu konsentrasi siswa-siswa yang lain. Tapi proses

observasi bisa berjalan dengan baik. Sebagai penutup, guru memberikan penguatan dan rangkuman dengan melibatkan siswa. Hasil dari siklus I dapat dilihat pada tabel 1 dan presentasi hasil pencapaian siklus I dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1. Hasil Siklus 1

No	Nama Siswa	P1	P2	P3	P4	R R	TS 1	R R	T	T T
1	Amelia Rumenser	90	85	90	90	88	85	86	√	
2	Andini Kowaas	75	80	75	85	78	80	79	√	
3	Bramsye Rundengan	70	75	70	70	71	80	75	√	
4	Beverly Tualangi	70	70	65	70	68	75	71		√
5	Celine Lombong	75	70	65	65	68	75	71		√
6	Carmenita Wongkar	75	75	80	70	75	70	72		√
7	Cleoni Langi	85	75	75	65	75	75	75	√	
8	Chrisovel Kolantung	80	80	75	75	77	80	78	√	
9	Erlanda Mokoagouw	60	80	70	75	71	80	75	√	
10	Eugenia Mongkauw	60	70	70	70	67	75	71		√
11	Elsya Makasudede	65	75	75	70	71	75	72		√
12	Gery Sumarandak	75	80	70	75	75	80	77	√	
13	Gresya Sumanti	80	75	75	70	75	75	75	√	
14	Intan Suling	60	70	70	75	68	75	71		√
15	Jecha Paruntu	75	70	70	75	72	80	76	√	
16	Kevin Loho	80	75	70	70	73	75	74		√
17	Klaudia Ranti	75	80	75	80	77	80	78	√	
18	Natasya Tiwow	75	70	75	80	75	80	77	√	
19	Olivia Karamoy	80	80	75	75	77	80	78	√	
20	Putri Pieter	75	75	80	75	76	75	75	√	
21	Tesalonika Kowaas	75	80	75	70	75	75	75	√	
22	Yesika Habibie	60	65	70	75	67	70	68		√
23	Djibrael Wewengkang	70	75	60	75	70	70	70		√
	Jumlah	16 85	17 30	16 75	17 00	16 89	1765	17 19		
	Rata-Rata	73, 26	75, 21	72, 82	73, 91	73, 43	76,7 3	74, 73	1 4	9

Keterangan dalam tabel:

P1 = Pertemuan 1

P2 = Pertemuan 2

P3 = Pertemuan 3

P4 = Pertemuan 4

RR = Rata-Rata

TS1 = Tes Siklus 1

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Keterangan:

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

$$P = \frac{14}{23} \times 100\% = 60,86\%$$

P = Hasil Belajar

F = Frekuensi Jumlah siswa yang Tuntas

N = Jumlah siswa (sampel)

≥ 75 = Tuntas, < 75 = Tidak Tuntas (berdasarkan KKM)

Tabel 2. Presentasi Hasil Pencapaian Siklus I

No	Hasil Tes	Pencapaian
1	Nilai Tertinggi	86
2	Nilai Terendah	68
3	Nilai Rata-Rata	74,73
4	Jumlah Siswa Yang Tuntas Belajar	14
5	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	9
6	Presentase Ketuntasan Belajar Secara Klasikal	60,86%

d. Refleksi

Berdasarkan data pada tabel 2 diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada siklus I mencapai 74,73 dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 60,86%. Hasil yang dicapai pada tindakan siklus I ternyata masi ditemukan kendala dalam hal pelaksanaan tindakan karena siswa belum paham betul mekanisme kegiatan yang telah dirancang. Peneliti perlu lebih menjelaskan lagi langkah-langkah pelaksanaan sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan dan bagaimana cara penetapan model pembelajaran *discovery* yang diajarkan. Untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran dilakukan penelitian tindakan kelas siklus kedua. Refleksi yang dimaksudkan sebagai upaya untuk mengkaji apa yang telah atau apa yang belum terjadi, apa yang dihasilkan, kenapa hal itu terjadi dan apa yang perlu dilaksanakan selanjutnya. Refleksi siklus pertama ini merupakan tinjauan atas rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dijalankan dan pelaksanaan program berjalan baik selama proses pembelajaran berlangsung maupun setelah proses pembelajaran berlangsung. Siklus pertama ini masih belum mendapatkan hasil yang maksimal, hal ini terlihat pada saat peneliti mengulang materi pada pertemuan sebelumnya, hanya beberapa siswa saja yang dapat menjawab dengan benar. Dan pada saat siswa mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas masih ada beberapa siswa yang kurang mampu memenuhi materi yang didapat.

2. Siklus 2

Pada siklus II ini peneliti masih menggunakan model pembelajaran *Discovery* karena adanya peningkatan hasil belajar dari hasil *pretest* ke hasil siklus I, dengan harapan meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Tondano. Apa yang menjadi hambatan di siklus I bisa diperbaiki di siklus II. Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan peneliti pada siklus kedua sama dengan siklus pertama, yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada tahapan perencanaan siklus II sebenarnya masih sama dengan tahapan perencanaan siklus I, yaitu :

- (1) Penyusunan RPP dengan model pembelajaran yang akan dikerjakan dalam PTK
- (2) Penyusunan lembar masalah/lembar kerja siswa sesuai indikator
- (3) Menyusun soal test
- (4) Membentuk kelompok yang bersifat heterogen
- (5) Memberikan penjelasan pada siswa mengenai teknik pelaksanaan model pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b. Pelaksanaan

Kegiatan Awal

- (1) Kegiatan tindakan belajar mengajar diawali dengan guru mengambil absensi siswa.
- (2) Guru melakukan Tanya jawab tentang materi yang akan dipelajari dan guru membagi siswa dalam kelompok menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa.
- (3) Siswa diberi pertanyaan tentang materi

Sesudah kegiatan awal dilaksanakan, dilanjutkan dengan kegiatan inti. Guru menyuruh duduk sesuai kelompok dan menyampaikan topik yang akan dipelajari, kemudian memberikan siswa kesempatan untuk dapat menemukan konsep atau prinsip melalui proses mental masing-masing siswa. Dalam menemukan konsep mereka, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan menjelaskan serta menarik kesimpulan. Di akhir pelaksanaan guru melakukan pertanyaan singkat tentang proses penemuan mereka.

c. Observasi

Pengamatan akan dilakukan selama proses-proses pembelajaran berlangsung dan hendaknya pengamatan melakukan kolaborasi dalam pelaksanaannya. Adapun keberhasilan yang diperoleh selama siklus II ini yaitu aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sudah mengarah ke pembelajaran *discovery* secara lebih baik dan siswa mulai mampu mempresentasikan hasil kerja. Guru dengan intensif membimbing siswa, terutama siswa yang mengalami kesulitan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Meningkatnya aktivitas siswa dalam melaksanakan evaluasi terhadap kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi belajar siswa dari siklus I 60,86% dan meningkat menjadi 82,60% pada siklus II ini. Hasil dari siklus II ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Siklus II

No	Nama Siswa	P1	P2	P3	P4	R R	T S 1	R R	T T	T T
1	Amelia Rumenser	90	85	90	90	88	90	89	√	
2	Andini Kowaas	75	80	75	85	78	80	79	√	
3	Bramsye Rundengan	70	75	70	70	71	80	75	√	
4	Beverly Tualangi	70	75	80	70	73	80	76	√	

5	Celine Lombong	75	70	65	65	68	75	71		√
6	Carmenita Wongkar	80	75	80	75	77	80	78	√	
7	Cleoni Langi	85	75	75	65	75	75	75	√	
8	Chrisovel Kolantung	80	80	75	75	77	80	78	√	
9	Erlanda Mokoagouw	60	80	70	75	71	80	75	√	
10	Eugenia Mongkauw	75	80	75	75	76	85	80	√	
11	Elsya Makasudede	65	75	75	70	71	75	72		√
12	Gery Sumarandak	75	80	70	75	75	80	77	√	
13	Gresya Sumanti	80	75	75	70	75	75	75	√	
14	Intan Suling	80	75	80	75	77	80	78	√	
15	Jecha Paruntu	75	70	70	75	72	80	76	√	
16	Kevin Loho	80	75	70	70	73	75	74		√
17	Klaudia Ranti	75	80	75	80	77	80	78	√	
18	Natasya Tiwow	75	70	75	80	75	80	77	√	
19	Olivia Karamoy	80	80	75	75	77	80	78	√	
20	Putri Pieter	75	75	80	75	76	75	75	√	
21	Tesalonika Kowaas	75	80	75	70	75	75	75	√	
22	Yesika Habibie	80	75	75	80	77	80	78	√	
23	Djibrael Wewengkang	70	75	60	75	70	70	70		√
	Jumlah	17	175	172	171	16	181	17		
		45	0	0	5	94	0	59		
	Rata-Rata	75,	76,0	74,7	74,6	73,	78,	76,	1	4
		86	8	8	5	65	69	47	9	

Keterangan dalam tabel:

P1 = Pertemuan 1

RR = Rata-Rata

P2 = Pertemuan 2

TS1 = Tes Siklus 1

P3 = Pertemuan 3

T = Tuntas

P4 = Pertemuan 4

TT = Tidak Tuntas

Keterangan:

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

$$P = \frac{19}{23} \times 100\% = 82,60\%$$

P = Hasil Belajar

F = Frekuensi Jumlah siswa yang Tuntas

N = Jumlah siswa (sampel)

≥ 75 = Tuntas, <75 = Tidak Tuntas (berdasarkan KKM)

Adapun presentasi hasil pencapaian siklus I dapat dilihat pada tabel 4.

Table 4. Presentasi Hasil Pencapaian Siklus II

No	Hasil Tes	Pencapaian
1	Nilai Tertinggi	89
2	Nilai Terendah	70
3	Nilai Rata-Rata	76,47
4	Jumlah Siswa Yang Tuntas Belajar	19
5	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	4
6	Presentase Ketuntasan Belajar Secara Klasikal	82,60%

d. Refleksi

Berdasarkan pada table 4 diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada siklus II mencapai 76,47 dengan presentasi ketuntasan 82,60%. Dari hasil pembelajaran siklus II ada kendala yang ditemukan dalam siklus I dapat diatasi karena ternyata antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada siklus II yang menunjukkan hasil peningkatan dan pencapaian kompetensi dasar dalam pembelajaran dapat terpenuhi walaupun masih terdapat 4 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar yang disyaratkan. Refleksi siklus II ini merupakan tinjauan atas rencana pelaksanaan program pembelajaran baik selama proses pembelajaran berlangsung maupun setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Pada siklus II siswa sudah menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan siklus I.

Pembahasan

Dari *pretest* yang dilakukan guna mengetahui kondisi awal terdapat 18 siswa yang tidak mencapai standar ketuntasan atau sekitar 21%. Dan setelah dilakukan siklus I jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar mulai meningkat menjadi 14 siswa dan nilai rata-rata juga mengalami peningkatan dari hasil rata-rata *pretest* meningkat menjadi 60,86 pada saat tes akhir siklus I dilaksanakan. Peran peneliti selama proses belajar sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Akan tetapi hasil dari tes akhir siklus I ini belum mencapai target yang ditentukan oleh peneliti, yaitu jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar sebanyak 75%. Kurang optimalnya hasil belajar siswa pada siklus I disebabkan peneliti belum dapat mengkondisikan kelas dengan baik yang ditunjukkan dengan masih banyak siswa yang masih belum aktif dan masih banyak yang malas belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada pelaksanaan siklus II ini terdiri dari 4 kali pertemuan masing-masing pertemuan 2x45 menit pelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan peneliti pada siklus II ini tidak jauh berbeda dengan pembelajaran pada siklus I. Pada siklus II ini siswa yang mencapai nilai tuntas meningkat menjadi 19 siswa atau mencapai 82,60 dan hanya ada 4 siswa lagi yang belum mencapai nilai ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat dijelaskan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery* dalam kegiatan belajar efektif digunakan untuk mencapai ketuntasan belajar secara klasikal, melalui penerapan pembelajaran ini siswa dituntut untuk lebih aktif dan kreatif lagi dalam

memecahkan masalah dan juga lebih banyak mencari informasi mengenai materi yang didapat. Tabel 5 menunjukkan pencapaian dari hasil belajar siswa.

Table 5. Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata	Siswa yang tuntas belajar	Siswa yang tidak tuntas	Presentase ketuntasan
Siklus I	86	68	74,72	14	9	60%
Siklus II	89	70	76,47	19	4	82%

Hasil belajar serta aktivitas dalam proses pembelajaran yang siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Tondano adalah sesuai dengan data ketuntasan belajar siswa pada pelaksanaan siklus I dan II. Hal ini disebabkan karena dalam penerapan model pembelajaran *discovery* dapat dikatakan sudah lebih baik jika dibandingkan dengan hasil *pretest* yang dilakukan sebelum tindakan. Melalui penerapan Model pembelajaran *Discovery* ini siswa didorong untuk lebih aktif dan kreatif lagi dalam proses pembelajaran dan juga melatih siswa untuk menjadi lebih mandiri dalam mencari informasi tanpa menjadikan guru sebagai pemeran utama dalam proses pembelajaran berlangsung. Kondisi seperti ini membuat siswa menjadi lebih mudah untuk mengelolah dan menyelesaikan masalah yang ada. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery* memiliki banyak manfaat bagi siswa dan guru.

KESIMPULAN

Mengacu pada hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Tondano, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Discovery* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Tondano. Dengan penggunaan Model Pembelajaran *Discovery*, hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital meningkat dari siklus I terdapat 23 siswa, yang tidak lulus 9 siswa dan yang lulus 14 siswa dengan presentasi ketuntasan 60,86% hingga mencapai di siklus II 23 siswa, yang tidak lulus masih ada 4 siswa dan yang lulus 19 siswa dengan presentasi ketuntasan 82,60%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman, D. (2009). Belajar dan pembelajaran. *Bandung: Alfabeta.*
- Budiningsih, A. (2005). *Belajar dan pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Ngalim, P. (2011). *Evaluasi hasil belajar.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pauran, D. C., Waworuntu, J., & Takaredase, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery* Terhadap Hasil Belajar di SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, 1*(2), 29-40.

- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwingsih. (2017). *Multimedia pembelajaran yang inovatif: Prinsip dasar dan model pengembangan*. Penerbit Andi.
- Rusman (2015). *Pembelajaran tematik terpadu: teori, praktik dan penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A. M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*: Bandung. *Rajawali Pers*.
- Sugihartono, F. K., Harahap, F., Setiawati, F. A., & Nurhayati, S. R. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta.
- Sugiyono, S. (2010). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Sund, R. B. (1976). *Piaget for educators: a multimedia program*. CE Merrill.
- Syah, M. (2004). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru, Remaja*. Bandung: Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2007). *Model Pembelajaran: menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.