



PENGGUNAAN METODE DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KOMPETENSI SISWA PADA MATA PELAJARAN BISNIS DIGITAL KELAS XI BD 2 DI SMK NEGERI 1 TASIKMALAYA TAHUN PELAJARAN 2022-2023

Neni Rostini ¹

¹SMK Negeri 1 Tasikmalaya

✉ nenirostini95@gmail.com

Article Info

Article History

Received : 25-11-2023

Revised : 10-12-2023

Accepted : 30-01-2024

Kata Kunci : discovery learning, keaktifan siswa, kompetensi siswa

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan kompetensi siswa pada mata pelajaran Bisnis Digital kelas XI BD 2 di SMK Negeri 1 Tasikmalaya melalui penerapan metode pembelajaran discovery learning. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang dilakukan dalam dua siklus penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI BD 2 di SMK Negeri 1 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi untuk pelaksanaan pembelajaran dan keaktifan siswa, tes untuk kompetensi kognitif, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan penelitian ini sebesar lebih dari 70% keaktifan siswa dan 75% siswa mencapai KKTP sebesar 76. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan metode pembelajaran Discovery Learning dapat meningkatkan keaktifan dan kompetensi siswa pada mata pelajaran Bisnis Digital. Hal tersebut dapat dilihat dari: (1) adanya peningkatan keaktifan siswa pada tiap siklus. Keaktifan siswa pada siklus I sebesar 40.13%, dan siklus II sebesar 76.16%; (2) adanya peningkatan rata-rata kelas dan ketuntasan belajar siswa. Rata-rata kelas pada siklus I sebesar 75.74, dan siklus II sebesar 87.33. Ketuntasan belajar siswa yang diukur dengan tes kompetensi kognitif pada siklus I sebesar 67.74%, dan siklus II sebesar 93.33%.

Keywords: Jigsaw, discovery learning, student activity, student competence

This research aims to increase student activity and competence in the Digital Business subject class XI BD 2 at SMK Negeri 1 Tasikmalaya through the application of discovery learning methods. This research is Classroom Action Research (PTK) using the Kemmis and Mc Taggart model which was carried out in two research cycles. The subjects of this research were class XI BD 2 students at SMK Negeri 1 Tasikmalaya for the 2022/2023 academic year, totaling 35 students. The data collection technique in this research uses observation for implementing learning and student activity, tests for cognitive competency, and documentation. The success indicator for this research is more than 70% of student activity and 75% of students achieved a KKTP of 76. The research results show that through the application of the Discovery Learning learning method it can increase student activity and competence in Digital Business subjects. This can be seen from: (1) there is an increase in student activity in each cycle. Student activity in cycle I was 40.13%, and cycle II was 76.16%; (2) there is an increase in class averages and student learning completeness. The class average in cycle I was 75.74, and cycle II was 87.33. Student learning completeness as measured by the cognitive competency test in cycle I was 67.74%, and cycle II was 93.33%.

PENDAHULUAN

Pada Era globalisasi ini dunia industri semakin maju dan berkembang yang mengakibatkan ketatnya persaingan dalam memperoleh pekerjaan. Untuk menghadapi tuntutan tersebut, maka kurikulum nasional harus disesuaikan dengan perkembangan zaman dan sesuai yang dibutuhkan pada pendidikan saat ini. Menurut Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan dan pengalaman (Baharuddin & Esa. 2015: 14). Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Pendapat tersebut didukung oleh Sardiman (1992: 22) belajar adalah perubahan tingkah laku, penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Kegiatan tersebut dapat memberikan perubahan dalam hal pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Dave dalam Yamin (2007: 75) belajar adalah proses mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, pemahaman menjadi kearifan dan kearifan menjadi keaktifan. Pengalaman dalam belajar akan menjadikan perubahan pada siswa sehingga terjadi peningkatan pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang menjadi pilihan untuk menggantikan Kurikulum 13 (K13). Kurikulum Merdeka dirancang lebih sederhana dan fleksibel. Penerapan kurikulum ini akan lebih fokus pada materi esensial dan membuat siswa lebih aktif. Itulah penjelasan dari menteri pendidikan dan kebudayaan Indonesia mengenai kurikulum merdeka. Hal ini menjadi dasar adanya kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka akan berfokus pada peserta didik yang belajar sesuai dengan fasenya. Jadi setiap guru pun tidak akan terburu-buru dalam memberikan setiap pembelajaran. Hal ini akan membawa dampak positif

tentunya karena apa yang dibutuhkan oleh siswa akan dapat dipenuhi oleh guru melalui pembelajaran. Baharuddin & Esa (2010: 16) berpendapat bahwa “Proses belajar merupakan serangkaian aktivitas yang terjadi pada pusat saraf individu yang belajar. Proses belajar terjadi secara abstrak, karena terjadi secara mental dan tidak dapat diamati.” Proses belajar dapat dilihat saat ada perubahan tingkah laku seseorang. Perubahan tersebut seperti pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik

Sistem pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka upaya mewujudkan tujuan nasional. Berdasarkan Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang dimaksud dengan Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pada pendidikan menengah terdiri dari pendidikan menengah umum dan pendidikan menengah kejuruan.

Pendidikan kejuruan yang dikembangkan di Indonesia adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya. Agar dapat bekerja secara efektif dan efisien serta mengembangkan keahlian dan keterampilan, mereka harus memiliki stamina yang tinggi, menguasai bidang keahliannya dan dasar dasar ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi, dan mampu berkomunikasi sesuai dengan tuntutan pekerjaannya, serta memiliki kemampuan mengembangkan diri. (Permendiknas No. 22 Tahun 2006: 19). Oleh karena itu sekolah menengah kejuruan dituntut untuk menghasilkan lulusan yang mempunyai karakter yang baik dan berkompeten sesuai dengan bidangnya sehingga menjadi calon tenaga kerja yang professional dan mampu bersaing.

SMK Negeri 1 Tasikmalaya merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang mempersiapkan peserta didik untuk siap bekerja sesuai dengan bidangnya, yang

mempunyai keterampilan dan kompetensi yang sesuai dengan yang disyaratkan. Sesuai dengan Misi SMK Negeri 1 Tasikmalaya yaitu

1. Menerapkan sistem penjaminan mutu internal (SPMI) dalam manajemen mutu berbasis Sekolah untuk meningkatkan mutu pelayanan publik.
2. Mengembangkan kurikulum yang mengacu pada pemenuhan seluruh standar nasional pendidikan, diperkaya dengan standar Internasional.
3. Membina tenaga pendidik dan kependidikan yang profesional, memiliki kompetensi teknis dibergai bidang.
4. Mengembangkan sarana prasarana berdasarkan standar sarana prasarana pendidikan sesuai dengan tuntutan perkembangan Dunia Usaha dan Industri.
5. Mengembangkan kerjasama dengan sekolah jejaring dan industri untuk menghasilkan lulusan yang cerdas spiritual, emosional, dan intelektual sehingga mampu bersaing di era Global.

Berdasarkan hasil ulangan tengah semester (UTS) kelas XI BD 2 konsentrasi keahlian Bisnis Digital di SMK Negeri 1 Tasikmalaya pada mata pelajaran Bisnis Digital (BD) persentase kelulusannya hanya 45.16% dengan rata-rata nilai 73.68. Ini berarti lebih dari setengah nilainya masih dibawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran), dimana nilai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yang sudah ditentukan yaitu 76. Padahal pembelajaran dinyatakan berhasil jika kelulusan minimum 70% siswa diatas KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran). Lebih lanjut, berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran masih bersifat konvensional dengan menggunakan metode ceramah. Media pembelajaran yang ditemui di sekolah berupa jaringan internet, papan tulis, spidol, *engine stand*, laptop/komputer dan *LCD*, akan tetapi penggunaannya kurang maksimal dan pembelajaran hanya terfokus satu kearah pada pendidik.

Penggunaan metode ceramah kurang efektif, karena siswa hanya mendengarkan pendidik yang sedang menjelaskan pelajaran, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun pendidik memberikan sesi pertanyaan bagi siswa, tetapi hanya siswa aktif saja yang memanfaatkan kesempatan

bertanya, sedangkan siswa yang kurang aktif lebih memilih diam saja atau bicara dengan siswa lain.

Menurut Rusman (2014), keaktifan dapat berupa kegiatan fisik dan psikis. Kegiatan fisik dapat berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan dan sebagainya. Sedangkan kegiatan psikis misalnya menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan dan kegiatan psikis yang lain. Dalam belajar tidak hanya menggunakan tubuh untuk melakukan kegiatan fisik, tetapi juga menggunakan kegiatan psikis seperti halnya berfikir dalam proses pembelajaran.

Keaktifan belajar dapat diukur dengan cara observasi. Menurut Purwanto (2013: 149), "Observasi adalah metode atau cara-cara menganalisis atau mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung." Observasi merupakan pengamatan secara langsung tentang suatu kegiatan, dimana menggunakan suatu bantuan alat untuk suatu penilaian. Dengan observasi dapat mengetahui tingkah laku dan aktifitas dari obyek yang diamati.

Sanjaya (2008: 70) menyebutkan bahwa kompetensi adalah perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Dengan melihat cara berfikir dan bertindak seseorang dapat dilihat seberapa kompetensi orang tersebut. Namun dengan cara itu penilaian terhadap kompetensi tidak akurat, karena di dalam kompetensi memiliki beberapa aspek.

Menurut Sanjaya (2005: 71) klasifikasi kompetensi mencakup: (1) Kompetensi Lulusan, yaitu kemampuan minimal yang harus dicapai oleh peserta didik setelah tamat mengikuti pendidikan pada jenjang atau satuan pendidikan tertentu. (2) Kompetensi Standar, yaitu kemampuan minimal yang harus dicapai setelah anak didik menyelesaikan suatu mata pelajaran tertentu pada setiap jenjang pendidikan yang diikutinya. (3) Kompetensi Dasar, yaitu kemampuan minimal yang harus dicapai peserta didik dalam penguasaan konsep atau materi pelajaran yang

diberikan dalam kelas pada jenjang pendidikan tertentu. Dilihat dari tujuan kurikulum, kompetensi dasar termasuk pada tujuan pembelajaran. Aspek yang dikembangkan dalam kurikulum pada sekolah menengah kejuruan mempunyai tiga ranah yaitu afektif (sikap), psikomotor (keterampilan) dan kognitif (pengetahuan)

Melihat dari permasalahan di atas, diperlukan metode pembelajaran yang cocok untuk mengatasi hal tersebut sesuai dengan penerapan kurikulum Merdeka di SMK Negeri 1 Tasikmalaya. Salah satu metode yang diduga mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran yaitu metode *discovery learning*, yang dimana metode ini diharapkan meningkatkan keaktifan dan kompetensi siswa.

Metode *discovery learning* merupakan salah satu dari banyak metode pembelajaran yang ada. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013) tentang metode pembelajaran penemuan atau *discovery learning* yang dijelaskan dalam bagian dari Merdeka, "*Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajaran tidak disajikan dengan pembelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri". Dengan menggunakan metode *discovery learning* berarti guru memberikan pengantar dan kata kunci dari materi yang diajarkan dan siswa dituntut aktif menemukan sendiri yang dipelajari. Tetapi guru tetap membimbing dan mengarahkan siswa agar proses pembelajaran sesuai dengan tujuan.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka tidak lepas dari metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Metode pembelajaran menurut Tardif dalam Syah (2010: 198) adalah "cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan kependidikan, khususnya kegiatan penyajian mata pelajaran kepada siswa". Prosedur baku tersebut digunakan oleh guru untuk mengajar di kelas. Selain itu dengan metode pembelajaran dapat membantu guru dan memudahkan dalam penyampaian materi kepada siswa.

Menurut Sudjana (2005: 49) metode penemuan (*discovery learning*) adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan tetapi sebagian atau ditemukan sendiri. Dengan kata lain, metode

discovery merupakan metode pembelajaran yang penyampaian materi tidak disajikan langsung oleh guru, tetapi siswa dituntut aktif dalam menemukan materi pembelajaran.

Discovery learning adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku (Hanafiah, 2012: 77). Mata Pelajaran Bisnis Digital merupakan salahsatu mata pelajaran yang diwajibkan pada Program Keahlian Pemasaran Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital di SMK Negeri 1 Tasikmalaya. Pada Elemen Digital Branding kelas XI, banyak siswa yang kurang menguasai ketika proses pembelajaran. Oleh sebab itu diperlukannya metode yang dapat membantu siswa menguasai pelajaran Bisnis Digital.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Ningrum (2014: 41) menerangkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang berorientasi untuk memecahkan permasalahan pembelajaran melalui suatu tindakan dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran, baik proses maupun hasil belajar siswa. Jenis penelitian tindakan kelas dipilih karena dinilai dapat dijadikan solusi dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada saat kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Kolaboratif berarti peneliti bekerjasama dengan guru kelas, sedangkan partisipatif berarti peneliti dibantu teman sejawat (*observer*). Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana cara untuk meningkatkan keaktifan dan kompetensi kognitif siswa pada mata pelajaran Perawatan Kelistrikan Kendaraan dengan metode *discovery learning*. Oleh sebab itu, penelitian ini difokuskan pada tindakan-tindakan sebagai usaha untuk meningkatkan keaktifan dan kompetensi kognitif siswa.

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan dengan rangkaian siklus-siklus yang terkandung di dalamnya, dimana indikator yang dimaksud yaitu keaktifan siswa dan kompetensi kognitif siswa mengalami peningkatan dalam persentase tertentu. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak II siklus dalam dua elemen. Pada siklus I menjelaskan elemen Komunikasi Bisnis. Sedangkan siklus II menjelaskan elemen Digital Branding

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart dalam Kusumah (2011: 20-21). Penelitian dilaksanakan dalam tiga langkah yaitu perencanaan (*planning*), tindakan dan pengamatan (*action & observation*), dan refleksi (*reflection*). Setiap langkah pelaksanaan merupakan satu siklus.

Lokasi yang menjadi tempat penelitian adalah SMK Negeri 1 Tasikmalaya yang terletak di Jalan Mancogeh No. 26 Tasikmalaya. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022-2023, yaitu bulan Maret 2023 dengan menyesuaikan jadwal pelajaran Bisnis Digital. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI BD 2 di SMK Negeri 1 Tasikmalaya tahun ajaran 2022-2023 yang mendapatkan mata pelajaran Bisnis Digital. Penelitian ini dilakukan pada satu kelas yaitu kelas XI BD 2. Dipilihnya kelas XI BD 2 karena dinilai memiliki keaktifan dan kompetensi kognitif lebih rendah dibandingkan kelas lain. Jumlah siswa kelas XI BD 2 di SMK Negeri 1 Tasikmalaya yang diambil data pada penelitian ini adalah 35 orang

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini ada dua yaitu instrumen tes dan non tes.. Instrumen tes digunakan untuk mengukur kompetensi kognitif peserta didik. Bentuk tes yang digunakan adalah bentuk tes tertulis pilihan ganda dan penyusunannya berdasarkan Analisis Capaian Pembelajaran (ACP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang akan digunakan untuk penelitian. Tes ini dilakukan pada setiap akhir siklus atau setelah peserta didik mendapat tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran *discovery learning*. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah deskripsi kuantitatif. Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa data hasil keaktifan siswa dan kompetensi

kognitif siswa. Data diperoleh melalui observasi langsung untuk mengetahui keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh observer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kegiatan Pra Siklus

Kegiatan pra siklus dilakukan pada saat peneliti pada tanggal 6 Maret - 29 Maret 2023. Kegiatan pra siklus berupa observasi awal untuk mengetahui permasalahan yang terdapat pada kelas XI BD 2 pada mata pelajaran Bisnis Digital. Peneliti melakukan pengamatan dari jalannya pembelajaran dan melakukan wawancara kepada guru pengampu untuk mengumpulkan informasi. Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran. Permasalahan pertama nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) pada kelas XI BD 2 menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Permasalahan yang kedua pelaksanaan pembelajaran tidak sesuai dengan Analisis Capaian Pembelajaran (ACP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dimana pada Analisis Capaian Pembelajaran (ACP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) metode pembelajaran yang digunakan tertulis metode *discovery learning*, namun pada pelaksanaannya metode yang digunakan metode ceramah. Permasalahan yang ketiga dimana siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mempersiapkan rencana tindakan agar penelitian dapat dilaksanakan sesuai dengan yang diharapkan. Rencana tindakan tersebut dilakukan dengan kegiatan berikut ini:

1. Menentukan metode pembelajaran

Setelah permasalahan teridentifikasi hal yang dilakukan menentukan metode yang akan digunakan untuk tindakan. Peneliti berdiskusi dengan guru pengampu mata pelajaran Bisnis Digital dan dapat ditentukan metode *discovery learning* yang akan digunakan.

2. Menentukan materi untuk metode *discovery learning*

Peneliti dan guru pengampu mata pelajaran Bisnis Digital berdiskusi untuk menentukan materi yang akan digunakan untuk penggunaan metode pembelajaran *discovery learning*. Setelah diskusi didapatkan elemen Branding yang digunakan yaitu materi ruang lingkup Branding, Foto Produk, Membuat Logo secara Online, membuat video produk, dan membuat Konten Digital.

3. Menyusun Analisis Capaian Pembelajaran (ACP)

Capaian pembelajaran (learning outcomes) adalah suatu ungkapan tujuan pendidikan, yang merupakan suatu pernyataan tentang apa yang diharapkan diketahui, dipahami, dan dapat dikerjakan oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu periode belajar. Capaian pembelajaran itu diawali dengan elemen. Elemen adalah kelompok kompetensi esensial yang berlaku sama untuk mata pelajaran yang sama di setiap fase. Elemen dalam setiap mapel bisa sama bisa berbeda.

4. Menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Alur Tujuan Pembelajaran merupakan tujuan pembelajaran yang harus disusun atau diurutkan berdasarkan susunan yang logis dan sistematis. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) merupakan wujud uraian dari Capaian Pembelajaran yang telah dianalisis dan dikelompokkan secara sistematis mengacu pada prinsip yang ditetapkan dalam penyusunan alur tujuan pembelajaran. Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dilakukan berdasarkan ketentuan dan aturan yang berlaku di SMK Negeri 1 Tasikmalaya kemudian di validasi oleh guru pengampu.

5. Menyusun Instrumen

Instrumen merupakan alat yang akan digunakan untuk pengamatan saat penelitian. Instrumen yang pertama yaitu instrumen yang berupa lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dan lembar observasi keaktifan siswa. Instrumen yang kedua berupa instrumen tes yang digunakan untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman siswa setelah diberikan tindakan.

6. Mengumpulkan data nilai kompetensi kognitif siswa

Sebelum melakukan penelitian peneliti mengumpulkan data nilai kompetensi kognitif yang digunakan sebagai patokan awal sebelum diberikan tindakan. Berikut ini hasil nilai ulangan siswa pada mata pelajaran Bisnis Digital.

Tabel 1. Hasil Ulangan Siswa

Nilai Siswa	Nilai
Nilai Terendah	53
Nilai Tertinggi	80
Jumlah Siswa Tuntas	4
Jumlah Siswa Belum Tuntas	27
Rata-rata	67.3
Persentase Ketuntasan (%)	12.9%

7. Menyusun Jadwal Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus dilakukan dalam satu pertemuan. Berdasarkan kesepakatan dengan guru jadwal penelitian didapatkan siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 13 Maret 2022 jam 09.00-13.00. Untuk pelaksanaan siklus II hari dan tanggalnya menyesuaikan dengan refleksi pada siklus I dan hasil diskusi dengan guru pengampu pembelajaran.

B. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian merupakan langkah dalam pengumpulan data data yang dibutuhkan pada penelitian. Pelaksanaan penelitian ini sesuai dengan desain dan rencana penelitian yang telah dibuat dan dilaksanakan secara hati-hati dan cermat karena berhubungan dengan kebenaran dan kevalidan data. Berikut merupakan uraian pelaksanaan penelitian setiap siklusnya:

1. Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 13 Maret 2022 di ruang Lab Komputer Pemasaran 2 SMK Negeri 1 Tasikmalaya dengan jumlah peserta didik yang hadir 31 siswa. Elemen yang disampaikan pada siklus ini yaitu ruang lingkup digital branding, foto produk dan membuat logo secara online. Dalam melaksanakan siklus ini ada beberapa tahapan yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Sebelum pelaksanaan tindakan kelas peneliti mempersiapkan berbagai hal yang mendukung tindakan kelas dengan menggunakan metode pembelajaran *discovery learning*. Adapun hal-hal yang perlu dipersiapkan antara lain:

1) Menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) bertujuan untuk merencanakan dan mempersiapkan pembelajaran di dalam kelas dengan mengimplementasikan metode pembelajaran *discovery learning*. Materi yang dipelajari pada siklus ini sesuai dengan Capaian Pembelajaran yaitu Elemen Digital Branding.

2) Persiapan materi pembelajaran

Materi pembelajaran berdasarkan diskusi dengan gurupengampu dan sesuai Capaian Pembelajaran dari mata pelajaran Bisnis Digital Elemen Branding. Materi pembelajaran yang dipilih meliputi materi tentang ruang lingkup digital branding, membuat logo secara online, melakukan foto produk, Selain itu penelitian juga menyiapkan materi dari beberapa buku/referensi untuk membantu siswa dalam penemuan.

3) Persiapan media pembelajaran

Discovery learning merupakan metode pembelajaran yang disajikan guru dalam bentuk rangsangan untuk siswa menemukan penemuan sendiri. Rangsangan ini yang akan membuat gambaran dan pola pikir siswa terhadap materi yang akan dipelajari lebih optimal. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang mendukung proses penemuan siswa. Dalam hal ini media yang digunakan adalah jaringan Internet, Komputer/laptop, LCD proyektor, spidol, papan tulis dan berbagai animasi tentang penemuannya.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Persiapan

Pada tahap persiapan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery learning* guru mempersiapkan kondisi kelas agar dapat terlaksana pembelajaran secara kondusif dan berjalan dengan lancar. Pengondisian kelas ini

dengan mempersiapkan *setting* kelas dan media pembelajaran yang akan digunakan untuk pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery learning*.

Kemudian guru memberikan pengantar materi kepada siswa sebelum melakukan penemuan untuk memperjelas apa yang akan dipelajari oleh siswa. Setelah diberikan pengantar materi untuk melakukan penemuan guru membagi siswa menjadi 7 kelompok, setiap kelompok berisi 4-5 orang dan guru menyiapkan tentang digital branding, contoh Foto produk dan membuat Logo untuk digunakan sebagai penunjang dan salah satu sumber belajar untuk proses Foto produk dan membuat Logo.

Sebelum membahas ruang lingkup digital branding, melakukan proses Foto produk dan membuat Logo guru memeriksa kembali pemahaman siswa terhadap materi yang akan dicari dalam proses penemuan. Apabila ada siswa yang masih belum memahami yang akan dicari, guru memberikan penjelasan kepada siswa sampai benar benar paham terhadap tugas-tugasnya pada proses ruang lingkup digital branding, foto produk dan membuat Logo.

Setelah siswa memahami tugas-tugasnya dalam proses penemuan, maka guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan hipotesis dan dilanjutkan dengan pembahasan ruang lingkup digital branding, proses Foto produk dan membuat Logo. Saat menunggu siswa literasi ruang lingkup digital branding, melakukan Foto produk dan membuat Logo guru dapat melakukan pengamatan di kelas terhadap proses pembelajaran. Apabila terdapat siswa atau kelompok yang mengalami kesulitan saat diskusi kelompok dalam literasi ruang lingkup digital branding, proses foto produk dan membuat Logo guru membantu siswa dengan memberikan informasi/ data yang dibutuhkan oleh siswa dalam melengkapi literasi ruang lingkup digital branding , Foto produk dan membuat Logo.

2) Penyampaian hasil dan penarikan kesimpulan

Setelah selesai proses literasi ruang lingkup digital branding, foto produk dan membuat Logo guru memimpin proses pembuktian yang dilakukan oleh masing-masing kelompok dengan saling bertukar informasi antar kelompok dengan cara

berdiskusi. Diskusi dilakukan dengan presentasi kelompok di depan kelas untuk mengemukakan hasil penemuannya yang kemudian ditanggapi oleh kelompok lain. Tanggapan yang diberikan berupa pertanyaan atau sanggahan atas hasil penemuannya yang dipresentasikan.

Tujuan dari dilaksanakannya tanya jawab pada sesi diskusi ini untuk saling melengkapi data dengan cara bertukar informasi. Siswa dapat melengkapi hasil penemuannya yang belum lengkap atau menanyakan hasil penemuannya apabila berbeda pendapat tentang hasil literasi ruang lingkup digital branding, foto produk dan membuat Logo.

Setelah dilakukan proses pembuktian atas literasi ruang lingkup digital branding, foto produk dan membuat Logo dari siswa seharusnya dilakukan proses generalisasi dari hasil pembuatannya dan dilanjutkan dengan guru memberikan apresiasi terhadap siswa karena telah melakukan literasi ruang lingkup digital branding , foto produk dan membuat Logo . Generalisasi bertujuan untuk menentukan kesimpulan dari hasil penemuan dan pemberian apresiasi bertujuan untuk memberikan pujian atas usaha siswa dalam proses penemuan agar lebih termotivasi dan berminat untuk melakukan penemuan kembali. Namun saat pelaksanaan siklus I, tahap generalisasi dan pemberian apresiasi tidak terlaksana dikarenakan waktu hampir habis dan waktu yang tersisa digunakan untuk melakukan *post-test* siklus I, sehingga guru lupa untuk melakukan generalisasi dan pemberian apresiasi.

c. Tahap Observasi

Saat berlangsungnya pembelajaran juga dilakukan proses observasi. Observasi bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery learning* dan peningkatan keaktifan belajar siswa. Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar siswa dilihat dari hasil test/ posttest yang diberikan pada akhir siklus I. Hasil observasi yang sudah dilakukan oleh observer sebagai berikut.

1) Observasi pelaksanaan Metode Pembelajaran *Discovery Learning*

Dalam observasi pelaksanaan metode pembelajaran *discovery learning* peneliti dibantu oleh dua orang observer. Observer melakukan pengamatan pembelajaran di kelas dan mengisi lembar observasi yang sudah disediakan oleh peneliti. Namun sebelum melakukan pengisian lembar observasi observer sudah dijelaskan bagaimana cara pengisiannya. Berikut ini tabel hasil dari observasi pelaksanaan metode pembelajaran *discovery learning* pada siklus I.

Tabel 2. Persentase Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Discovery Learning*.

No	Nama Observer	Persentas e
1	Observer 1	83,33%
2	Observer 2	83,33%
Rata-rata		83,33%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa persentase kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* belum terlaksana sepenuhnya. Hal ini dikarenakan pada tahap generalisasi dan pemberian apresiasi kepada siswa tidak dilakukan. Oleh sebab itu perlu dilakukan perbaikan untuk siklus selanjutnya.

2) Observasi Keaktifan Siswa

Data keaktifan siswa diperoleh dari observasi yang dilakukan oleh observer. Dalam melakukan observasi, observer menggunakan lembar observasi keaktifan siswa yang merupakan instrumen untuk mengukur keaktifan belajar siswa. Berikut ini merupakan tabel keaktifan siswa pada siklus I.

Tabel 3. Hasil Observasi Keaktifan Siswa pada Siklus I

No	Nama Siswa	Jumlah Indikator Muncul
1	S-1	16
2	S-2	7
3	S-3	12

4	S-4	10
5	S-5	7
6	S-6	9
7	S-7	10
8	S-8	6
9	S-9	2
10	S-10	7
11	S-11	9
12	S-12	11
13	S-13	4
14	S-14	7
15	S-15	7
16	S-16	8
17	S-17	8
18	S-18	8
19	S-19	5
20	S-20	6
21	S-21	9
22	S-22	6
23	S-23	9
24	S-24	4
25	S-25	16
26	S-26	6
27	S-27	6
28	S-28	7
29	S-29	7
30	S-30	10
31	S-31	10
Jumlah		249

Dari perhitungan di atas dapat dilihat bahwa persentase keaktifan siswa sebesar 40,13%. Hal ini menunjukkan keaktifan siswa masih tergolong kategori “sangat kurang”. Dalam hal ini keaktifan yang diamati meliputi *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities* dan *emotional activities*. Ketercapaian persentase keaktifan siswa belum tercapai pada siklus I, dimana keaktifan siswa memenuhi kriteria “baik” jika persentase keaktifan siswa di atas 70%.

3) Pengamatan terhadap kompetensi kognitif siswa

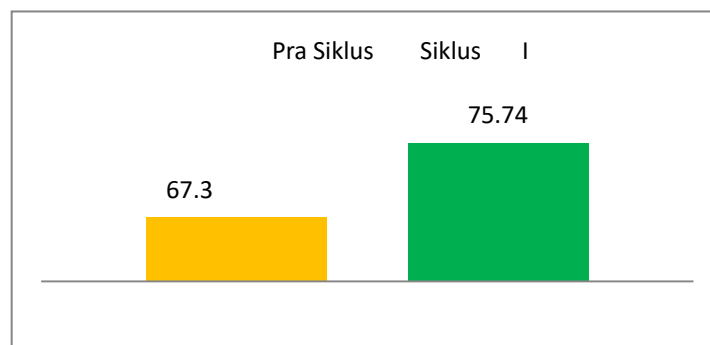
Pemberian *post-test* dilakukan di akhir siklus I, dimana *post-test* ini digunakan untuk mengukur kompetensi kognitif siswa terhadap

pemahaman materi literasi ruang lingkup digital branding, foto produk dan membuat logo. Bentuk soal yang digunakan yaitu soal pilihan ganda dengan jumlah 20 soal. Pelaksanaan *post-test* dilakukan selama 25 menit dan diikuti oleh 31 siswa. Data hasil *post-test* dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4. Nilai Kompetensi Kognitif Siswa pada Siklus I.

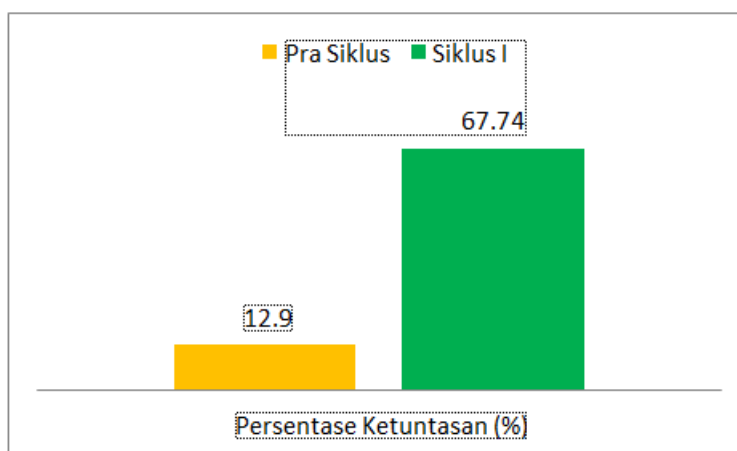
Nilai Kognitif Siswa Siklus I	Nilai
Nilai Terendah	60
Nilai Tertinggi	88
Jumlah Siswa Tuntas	21
Jumlah Siswa Belum Tuntas	10
Rata-rata	75.74
Persentase Ketuntasan (%)	67.74%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai kompetensi kognitif siswa pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata yaitu 75.74 dari 31 siswa yang mengikuti tes. Nilai terendah yaitu 60 dan nilai tertinggi yaitu 88. Persentase ketuntasannya mencapai 67.74% dimana sebanyak 21 siswa masuk dalam kategori siswa tuntas atau dengan nilai diatas 76. Sedangkan sebanyak 10 siswa masuk kategori siswa tidak tuntas atau dengan nilai dibawah 76. Berdasarkan tabel 9 mengenai nilai kompetensi kognitif siswa siklus I dapat digambarkan diagram sebagai berikut ini



Gambar 1. Rata-rata Nilai Kognitif Pra Siklus dan Siklus I

Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa penggunaan metode *discovery learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi kognitif siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai setelah pemberian tindakan. Rata-rata nilai kelas sebelum dilakukan tindakan yaitu 67.3. Kemudian diberikan tindakan pada siklus I rata-rata nilai kelas berubah menjadi 75.74. Setelah dilakukannya siklus I terjadinya peningkatan 8.44 pada nilai kognitif siswa.



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Nilai Pra Siklus dan Siklus I

Pada gambar di atas dapat dijelaskan bahwa persentase ketuntasan pada pra siklus sebesar 12.9%. Kemudian diberikan tindakan selama 1 pertemuan dengan menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* meningkat menjadi 67.74%. Peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan dapat diindikasikan bahwa siswa dengan diterapkannya metode pembelajaran *discovery learning* dapat mulai memahami materi pelajaran yang diberikan. Namun indikator keberhasilan

tindakan kelas belum tercapai, maka perlu dilakukan refleksi untuk mengetahui kekurangan- kekurangan pada tindakan kelas agar pada siklus II menjadi lebih baik.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan dari hasil lembar observasi, diperoleh data pelaksanaan metode pembelajaran *discovery learning* mencapai 83.33%, keaktifan belajar siswa mencapai 40,13%, dan persentase ketuntasan siswa mencapai 67.74%. Pelaksanaan metode pembelajaran *discovery learning* belum terlaksana secara maksimal. Selain itu keaktifan siswa masih sangat rendah dan persentase ketuntasan belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Dari hasil observasi pada siklus I dapat diuraikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Siswa masih kurang aktif bertanya kepada guru dan siswa lain mengenai materi pelajaran yang belum dimengerti. Sehingga hanya beberapa siswa saja yang aktif bertanya.
- 2) Siswa sudah aktif diskusi dalam kelompok saat proses penemuan.

Namun hanya beberapa siswa saja, sehingga siswa lain hanya menjadi benalu dalam kelompok.

- 1) Siswa sudah aktif dalam proses pembuktian saat presentasi di depan kelas, namun masih ada beberapa siswa yang belum aktif dan bermain sendiri.
- 2) Penerepan metode *discovery learning* saat pembelajaran masih kurang maksimal. Hal ini dibuktikan masih ada beberapa langkah yang belum dilaksanakan oleh guru pada siklus I.
- 3) Siswa masih belum terbiasa mengikuti pelajaran dengan metode *discovery learning* sehingga masih ada beberapa siswa yang bingung dan memerlukan waktu untuk beradaptasi.
- 4) Guru kurang maksimal dalam mengelola waktu sehingga waktu yang digunakan menjadi kurang. Hal ini disebabkan waktu untuk diskusi terlalu panjang dan melebihi waktu yang sudah ditentukan sebelumnya,

sehingga waktu habis dan guru belum melakukan penarikan kesimpulan atau generalisasi dan pemberian apresiasi pada siswa karena sudah melakukan penemuan.

- 5) Hasil belajar kognitif siswa masih kurang dari indikator yang telah ditentukan. Hal ini dapat dilihat dari nilai *post test* siklus I.

Dari beberapa permasalahan yang menyebabkan pelaksanaan pembelajaran tidak maksimal, maka dilakukan refleksi dan evaluasi sehingga diperoleh solusi untuk memperbaiki kekurangan dari siklus I. Berikut catatan-catatan yang digunakan untuk perbaikan pada siklus selanjutnya:

- 1) Guru seharusnya dapat memberikan semangat dan motivasi kepada siswa sehingga siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Guru harus dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dan memberikan kesadaran siswa tentang pentingnya pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan guru lebih matang dengan memastikan guru mengetahui dan memahami langkah-langkah dari pelaksanaan metode *discovery learning*,
- 4) Mempersiapkan toleransi waktu pada setiap langkah-langkah dari metode pembelajaran sehingga semua langkah terlaksana tanpa kekurangan waktu.

Berdasarkan refleksi pada siklus I dapat disimpulkan bahwa hasil dari siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan tindakan kelas. Oleh karena itu diperlukan beberapa perbaikan pada siklus II untuk meningkatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 29 Maret 2023 di ruang Lab Komputer Pemasaran 2 SMK Negeri 1 Tasikmlaya dengan jumlah siswa yang hadir 30 siswa. Yang disampaikan pada siklus ini yaitu Elemen Branding materi membuat video iklan dan membuat Konten Digital. Dalam melaksanakan siklus ini ada beberapa tahap yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Sebelum pelaksanaan tindakan kelas peneliti mempersiapkan berbagai hal yang mendukung tindakan kelas dengan menggunakan metode pembelajaran *discovery learning*. Adapun hal-hal yang perlu dipersiapkan antara lain:

1) Menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) bertujuan untuk merencanakan dan mempersiapkan pembelajaran di dalam kelas dengan mengimplementasikan metode pembelajaran *discovery learning*. Materi yang dipelajari pada siklus ini sesuai dengan Capaian Pembelajaran yaitu Elemen Branding materi membuat video iklan dan membuat Konten Digital.

2) Persiapan materi pembelajaran

Materi pembelajaran berdasarkan diskusi dengan gurupengampu dan capain pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran dari mata pelajaran Bisnis Digital. Materi pembelajaran yang dipilih meliputi pembuatan membuat video iklan dan membuat Konten Digital. Selain itu peneliti juga menyiapkan materi dari beberapa buku/referensi untuk membantu siswa dalam penemuan.

3) Persiapan media pembelajaran

Discovery learning merupakan metode pembelajaran yang disajikan guru dalam bentuk rangsangan untuk siswa melakukan penemuan sendiri. Rangsangan ini yang akan membuat gambaran dan pola pikir siswa terhadap materi yang akan dipelajari lebih optimal. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang mendukung proses penemuan siswa. Dalam hal ini media yang digunakan adalah jaringan Internet, komputer/laptop, *LCD proyektor*, spidol, papan tulis dan *powerpoint* tentang membuat video iklan dan membuat Konten Digital.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Persiapan

Pada tahap persiapan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery learning* guru mempersiapkan kondisi kelas agar dapat terlaksana pembelajaran secara kondusif dan berjalan dengan lancar. Pengondisian kelas ini

dengan mempersiapkan *setting* kelas dan media pembelajaran yang akan digunakan untuk pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery learning*.

Kemudian guru memberikan pengantar materi kepada siswa secara umum dan tidak spesifik. Kemudian dilanjutkan memperjelas apa yang akan dipelajari oleh siswa sehingga penemuan akan lebih terarah dan menghemat waktu. Setelah diberikan pengantar materi untuk melakukan penemuan guru membagi siswa menjadi enam kelompok, setiap kelompok berisi lima orang dan guru menyiapkan contoh membuat video iklan dan membuat Konten Digital untuk digunakan sebagai penunjang dan salah satu sumber belajar untuk proses penemuan.

2) Proses Penemuan

Setelah proses persiapan selesai guru memeriksa kembali pemahaman siswa terhadap materi yang akan dicari dan tugas-tugas dari siswa. Apabila ada siswa yang masih belum memahami yang akan dicari, guru memberikan penjelasan kembali kepada siswa sampai benar benar paham terhadap tugas-tugasnya pada proses penemuan.

Setelah siswa memahami tugas-tugasnya dalam proses penemuan, maka guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan hipotesis dan dilanjutkan dengan proses penemuan. Saat menunggu peserta didik melakukan proses penemuan guru dapat melakukan pengamatan di kelas terhadap proses pembelajaran. Apabila terdapat siswa atau kelompok yang mengalami kesulitan saat diskusi kelompok dalam proses penemuan, guru membantu siswa dengan memberikan informasi/ data yang dibutuhkan oleh siswa dalam melengkapi hasil penemuan.

3) Penyampaian hasil dan penarikan kesimpulan

Setelah selesai proses penemuan, guru memimpin proses pembuktian yang dilakukan oleh masing-masing kelompok dengan saling bertukar informasi antar kelompok dengan cara berdiskusi. Diskusi dilakukan dengan presentasi kelompok di depan kelas untuk mengemukakan hasil penemuannya yang kemudian ditanggapi oleh kelompok lain. Tanggapan yang diberikan berupa pertanyaan atau sanggahan atas hasil penemuannya yang dipresentasikan.

Tujuan dari dilaksanakannya tanya jawab pada sesi diskusi ini untuk saling melengkapi data dengan cara bertukar informasi. Siswa dapat melengkapi hasil penemuannya yang belum lengkap atau menanyakan hasil penemuannya apabila berbeda pendapat tentang hasil penemuannya.

Setelah dilakukan proses pembuktian atas penemuan dari siswa, guru bersama-sama dengan seluruh siswa melakukan penarikan kesimpulan atau proses generalisasi dari hasil penemuan siswa. Penarikan kesimpulan ini agar hasil penemuan sama atau seragam.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery learning* ditutup dengan pemberian apresiasi kepada siswa karena sudah melakukan penemuan secara baik. Hal ini dilakukan untuk menambah minat dan motivasi siswa untuk melakukan pembelajaran menggunakan metode *discovery learning* kembali.

c. Tahap Observasi

Selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung juga dilakukan proses observasi. Observasi bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery learning* dan peningkatan keaktifan belajar siswa. Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar siswa dilihat dari hasil tes/ *post test* yang diberikan pada akhir siklus II. Hasil observasi yang sudah dilakukan oleh observer sebagai berikut.

1) Observasi pelaksanaan Metode Pembelajaran *Discovery Learning*

Dalam observasi pelaksanaan metode pembelajaran *discovery learning* peneliti dibantu oleh dua orang observer. Observer melakukan pengamatan pembelajaran di kelas dan mengisi lembar observasi yang sudah disediakan oleh peneliti. Namun sebelum melakukan pengisian lembar observasi observer sudah dijelaskan bagaimana cara pengisiannya. Berikut ini tabel hasil dari observasi pelaksanaan metode pembelajaran *discovery learning* pada siklus II.

Tabel 5. Persentase Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Discovery Learning*.

No	Nama Observer	Persentas e

1	Observer 1	100%
2	Observer 2	100%
Rata-rata		100%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa persentase kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* sudah dilaksanakan sepenuhnya. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan metode *discovery learning* sudah tercapai secara maksimal.

2) Observasi Keaktifan Siswa

Data keaktifan siswa diperoleh dari observasi yang dilakukan oleh observer. Dalam melakukan observasi, observer menggunakan lembar observasi keaktifan siswa yang merupakan instrumen untuk mengukur keaktifan belajar siswa. Berikut ini merupakan tabel keaktifan siswa pada siklus II.

Tabel 6. Hasil Observasi Keaktifan Siswa pada Siklus II

No	Nama Siswa	Jumlah Indikator Muncul
1	S-1	14
2	S-2	13
3	S-3	14
4	S-4	15
5	S-5	16
6	S-6	16
7	S-7	17
8	S-8	12
9	S-9	15
10	S-10	17
11	S-11	17
12	S-12	16
13	S-13	16
14	S-14	16

15	S-15	17
16	S-16	16
17	S-17	14
18	S-18	16
19	S-19	13
20	S-20	17
21	S-21	16
22	S-22	18
23	S-23	13
24	S-24	18
25	S-25	12
26	S-26	13
27	S-27	14
28	S-28	15
29	S-29	15
30	S-30	16
Jumlah		457

Dari perhitungan di atas dapat dilihat bahwa persentase keaktifan siswa sebesar 76.16%. Hal ini menunjukkan keaktifan siswa mengalami peningkatan pada siklus II, dibandingkan pada siklus I persentase keaktifan siswa pada angka 40.17%. Keaktifan yang diamati meliputi visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities dan emotional activities. Ketercapaian persentase keaktifan siswa sudah tercapai pada siklus II, dimana keaktifan siswa sudah masuk pada kriteria "baik" yang ditunjukkan persentase keaktifan siswa pada rentang angka 70%-79%

3) Pengamatan terhadap kompetensi kognitif siswa

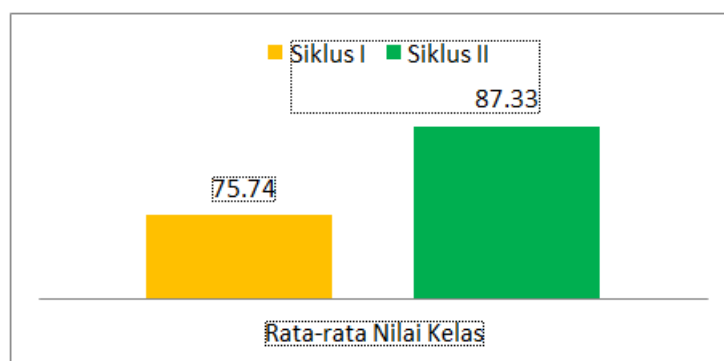
Kompetensi kognitif siswa dapat diamati dengan melihat nilai dari *post test*. Pemberian *post-test* dilakukan di akhir siklus II, dimana *post-test* ini digunakan untuk mengukur kompetensi kognitif siswa terhadap pemahaman materi membuat video iklan dan membuat Konten Digital. Bentuk soal yang digunakan yaitu soal

pilihan ganda dengan jumlah 20 soal. Pelaksanaan *post-test* dilakukan selama 25 menit dan diikuti oleh 30 siswa. Data hasil *post-test* dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 7. Nilai Kompetensi Kognitif Siswa pada Siklus II

Nilai Kognitif Siswa Siklus II	Nilai
Nilai Terendah	72
Nilai Tertinggi	96
Jumlah Siswa Tuntas	28
Jumlah Siswa Belum Tuntas	2
Rata-rata	87.33
Persentase Ketuntasan (%)	93.33%

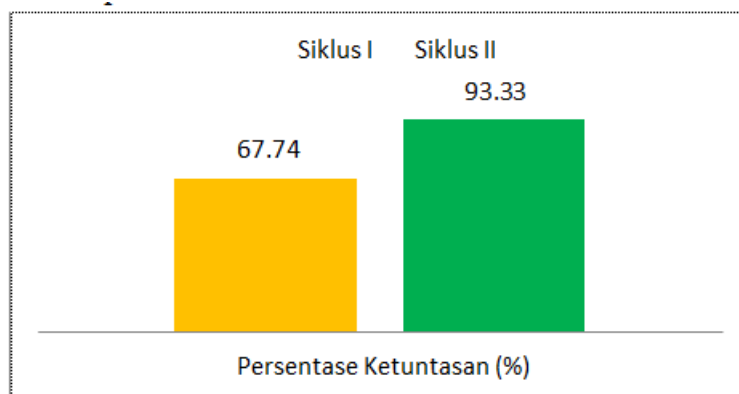
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai kompetensi kognitif siswa pada siklus II menunjukkan nilai rata-rata yaitu 87.33 dari 30 siswa yang mengikuti tes. Nilai terendah yaitu 72 dan nilai tertinggi yaitu 96. Persentase ketuntasannya mencapai 93.33% dimana sebanyak 28 siswa masuk dalam kategori siswa tuntas atau dengannilai diatas 76. Sedangkan sebanyak 2 siswa masuk kategori siswa tidak tuntas atau dengan nilai dibawah 76. Berdasarkan tabel 9 mengenai nilai kompetensi kognitif siswa siklus II dapat digambarkan diagram sebagai berikut ini:



Gambar 3. Rata-rata Nilai Kompetensi Kognitif Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa penggunaan metode *discovery learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi kognitif siswa. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai siswa. Rata-rata nilai

kelas pada siklus I yaitu 75.74. Kemudian diberikan tindakan kembali pada siklus II rata-rata nilai kelas berubah menjadi 87.33. Setelah dilakukannya siklus II terjadinya peningkatan 11.59 pada nilai siswa.



Gambar 4. Persentase Ketuntasan Nilai Siklus I dan Siklus II

Pada gambar di atas dapat dijelaskan bahwa persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 67.74%. Kemudian diberikan tindakan selama 1 pertemuan pada siklus II dengan menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* meningkat menjadi 93.33%. Peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan dapat diindikasikan bahwa siswa dengan diterapkannya metode pembelajaran *discovery learning* dapat memahami materi pelajaran yang diberikan. Hal ini juga dapat diartikan bahwa indikator keberhasilan pada hasil belajar siswa sudah tercapai. Namun masih diperlukan tahap refleksi untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan penerapan metode pembelajaran *discovery learning*.

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan dari hasil lembar observasi, diperoleh data pelaksanaan metode pembelajaran *discovery learning* mencapai 100%, keaktifan belajar siswa mencapai 76,16%, dan persentase ketuntasan siswa mencapai 93.33%. Hasil keseluruhan ini menunjukkan adanya peningkatan pada keaktifan siswa dan kompetensi kognitif siswa dengan diterapkannya metode pembelajaran *discovery learning*. Pemberian tindakan pada kelas telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan sesuai dengan indikator keberhasilan. Tindakan yang dilakukan telah berhasil dalam meningkatkan keaktifan siswa dan kompetensi kognitif siswa.

C. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini berlangsung sebanyak dua siklus. Proses pelaksanaan kedua siklus tersebut telah dibahas pada sub bab sebelumnya. Berikut hasil yang telah diperoleh selama dua siklus:

1. Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Discovery Learning*

Pelaksanaan metode pembelajaran *discovery learning* pada siklus I tercapai sebesar 83.33%. Kemudian dilanjutkan siklus II pelaksanaan metode pembelajaran mencapai 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan metode pembelajaran *discovery learning* telah terlaksanadengan maksimal pada siklus II.

2. Keaktifan belajar siswa

Data hasil keaktifan siswa diperoleh dari lembar observasi yang diisi oleh dua *observer* selama berlangsungnya proses pembelajaran. Pada siklus I data keaktifan siswa mencapai 40.13%. Kemudian pada siklus II persentase keaktifan siswa mencapai 76.16%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan sesuai dengan batasan indikator keberhasilan yaitu sebesar 70%.

3. Kompetensi kognitif siswa

Data nilai kompetensi kognitif siswa diperoleh dari hasil *post test*. *Post test* diberikan setelah dilakukannya tindakan atau pada setiap akhir siklus. Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 75.74, sedangkan setelah dilakukan tindakan lagi pada siklus II, rata-rata nilai sebesar 83.33. Kemudian persentase ketuntasan pada siklus I mencapai 67.74%, sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan mencapai 93.33%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kompetensi kognitif siswa mengalami peningkatan sesuai dengan batasan indikator keberhasilan yaitu sebesar 75% siswa tuntas dengan nilai minimal 76.

D. Pembahasan

1) Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Discovery Learning*

Penelitian tindakan kelas merupakan cara untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran melalui suatu tindakan dengan mengkaji situasi sosial,

memahami permasalahannya dan kemudian menemukan cara untuk mengatasinya yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan pengamatan terhadap metode pembelajaran *discovery learning* harus dilakukan, karena metode *discovery learning* merupakan *treatment* yang diberikan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas yang digunakan untuk penelitian.

Pengamatan pelaksanaan metode pembelajaran *discovery learning* dilakukan oleh dua orang *observer*. *Observer* melakukan pengamatan sesuai dengan lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti yang sebelumnya sudah divalidasi. Lembar observasi digunakan selama proses penelitian berlangsung sebanyak dua siklus. Pada siklus I, metode pembelajaran *discovery learning* terlaksana sebesar 83.33%, kemudian pada siklus berikutnya yaitu siklus II meningkat 16.66% sehingga menjadi 100%.

1. Penggunaan Metode Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa merupakan segala aktivitas siswa di dalam kelas selama proses pembelajaran. Aktivitas yang diamati selama pelaksanaan pembelajaran dengan metode *discovery learning* yaitu *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities dan emotional activities*.

Indikator-indikator yang diamati pada penelitian ini antara lain: (1) Siswa memperhatikan guru yang sedang menerangkan di kelas (2) Siswa

memperhatikan kelompok lain saat presentasi di depan kelas (3) Siswa memperhatikan teman saat berbicara pada sesi diskusi (4) Siswa membaca referensi dari materi pelajaran (5) Siswa bertanya kepada guru mengenai materi pelajaran (6) Siswa bertanya kepada teman saat berlangsungnya sesi diskusi (7) Siswa mengemukakan pendapat saat berdiskusi (8) Siswa merespon saat guru memberikan pertanyaan (9) Siswa mendengarkan guru yang sedang menerangkan di kelas (10) Siswa mendengarkan kelompok lain yang sedang presentasi di depan kelas (11) Siswa mendengarkan teman yang berbicara saat sesi diskusi (12) Siswa

mencatat materi pelajaran (13) Siswa membuat rangkuman dari diskusi (14) Siswa mencari literasi/referensi di Media Sosial/Internet tentang materi pelajaran (15) Siswa menata meja dan kursi untuk diskusi kelompok (16) Siswa memilih materi di dalam literasi/referensi media sosial/Internet sesuai dengan yang didiskusikan (17) Siswa menganalisis materi saat diskusi (18) Siswa ikut memecahkan masalah dalam diskusi (19) Siswa menanggapi materi yang sedang dipelajari dan (20) Siswa menerima sanggahan pendapat siswa lain saat diskusi.

2. Penggunaan Metode Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Kompetensi Kognitif Siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *discovery learning* pada kelas XI BD 2 dapat meningkatkan kompetensi kognitif siswa pada mata pelajaran Bisnis Digital. Rincian nilai kompetensi kognitif siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Peningkatan Nilai Kompetensi Kognitif Siswa

Nilai Kognitif Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	53	60	72
Nilai Tertinggi	80	88	96
Jumlah Siswa Tuntas	4	21	28
Jumlah Siswa Belum Tuntas	27	10	2
Rata-rata	67.3	75.74	87.33
Persentase Ketuntasan (%)	12.9	67.74	93.33

Berdasarkan tabel di atas pada pra siklus yang sebelum diberikan *treatment*, post test yang diikuti 31 siswa sebanyak 27 siswa belum tuntas dan 4 siswa tuntas dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 53. Pada siklus I

yang diberikan *treatment*, post test yang diikuti 31 siswa sebanyak 10 siswa belum tuntas dan 21 siswa tuntas dengan nilai tertinggi 88 dan terendah 60.

Kemudian pada siklus II yang diberikan *treatment, post test* yang diikuti 30 sebanyak 2 siswa belum tuntas dan 28 siswa tuntas dengan nilai tertinggi 96 dan terendah 72.

Berdasarkan data pada siklus II dengan rata-rata nilai kelas sebesar 87.33 dan persentase kelulusan sebesar 93.33% dapat diartikan bahwa indikator keberhasilan sudah tercapai. Sehingga penelitian dicukupkan pada siklus II dan dapat dikatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan nilai kompetensi kognitif siswa. Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nasrullah (2016) yang mengungkapkan bahwa penggunaan *discovery learning* dapat meningkatkan kompetensi kognitif siswa. Selain itu penelitian ini juga senada penggunaan metode *discovery learning* dapat meningkatkan kompetensisiswa aspek kognitif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan pada mata pelajaran Bisnis Digital kelas XI BD 2 dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Penggunaan metode pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI BD 2 di SMK Negeri 1 Tasikmalaya pada mata pelajaran Bisnis Digital. Peningkatan keaktifan siswa ditunjukkan dengan meningkatnya persentase keaktifan belajar siswa. Pada siklus I persentase keaktifan siswa mencapai 40.13%. Kemudian pada saat dilanjutkan pada siklus II, persentase keaktifan siswa meningkat menjadi 76.16%. Hal ini menunjukkan persentase keaktifan siswa mengalami peningkatan dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. 2) Penggunaan metode pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kompetensi kognitif siswa kelas XI BD 2 di SMK Negeri 1 Tasikmalaya pada mata pelajaran Bisnis Digital. Peningkatan kompetensi kognitif siswa dapat dilihat pada rata-rata nilai kelas dan peningkatan persentase ketuntasan setelah diberikan *treatment*. Sebelum diberikan tindakan rata-rata nilai kelas mencapai 67.3 dan persentase ketuntasan mencapai 12.9%. Pada siklus I rata-rata nilai kelas mencapai 75.74 dan persentase ketuntasan mencapai 67.74%.

Kemudian pada siklus II rata-rata nilai kelas mencapai 87.33 dan persentase ketuntasan mencapai 93.33%

DAFTAR PUSTAKA

- Amirono & Daryanto. (2016). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto,S., Suhardjono, Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Baharuddin & Esa N.W. (2010). *Teori Belajar & Pembelajaran* . Sleman: Ar RuzzMedia.
- Baharuddin & Esa N.W. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Djatmiko, R.D. dan Pradoto. (2010). Efektivitas Pembelajaran Berdasar Hasil Inquiry pada Praktik Las Asitilin Mata Kuliah Praktik Fabrikasi 2 Jurusan Pendidikan Teknik Mesin. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol.19, No.2, Oktober 2010. P.200
- Farhatani,I. (2014). Peningkatan Kompetensi Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Muhammadiyah 1 Klaten Utara dengan Metode *Discovery Learning*. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Teknik UNY. P.88
- Fleiss, J. L. (1981). *Statistical Methods for Rates and Proportions 2nd Edition* Hanafiah, N. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rafika Aditama. Irawan,R.C. (2017). Implementasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* Guna Meningkatkan Keaktifan Belajar Dan Minat Baca Siswa Kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Sedayu. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Teknik UNY.P.119
- Jihat, A. & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Khodijah, N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- Kusumah, W. & Dedi. (2012). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2006). *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2008). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, D. (2016). *Pembelajaran Metode Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Siswa Kelas X Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 1 Bantul*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik UNY. P.152
- Nasution, S. (2012). *Kurikulum dan Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ningrum, E. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Praktis dan Contoh*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Purwanto, M.N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Rusmono. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, W. (2005). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sardiman A.M. (1992). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Slameto. (1987). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Subini, N. (2012). *Psikologi Pembelajaran*. Sleman: Mentari Pustaka.
- Sudaryono, Margono, G., Rahayu, W. (2013). *Pengembangan instrument penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2005). *Pembinaan dan Pengembangan kurikulum di Sekolah*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.

- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, Fathiyah, K.N., Harahap, F., Setiawati, F.A., Nurhayati, S.R. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Sleman: UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Sleman: Ar-Ruzz Media. Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tafakur & Suyanto, W. (2015). Pengaruh Cooperative Project-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Praktik “Perbaikan Motor Otomotif” Di Smkn 1 Seyegan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 5, Nomor 1, Februari 2015.P.121
- Thobroni, M. & Mustofa, A. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Sleman: Ar-Ruzz Media.
- Utami, S. (2010). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Pembelajaran Dasar Sinyal Video. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Volume 22, Nomor 4, Oktober 2015.P.426
- Yamin, M. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press