

**Penerapn model pembelajaran Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran produktif pokok materi menentukan pemain siswa kelas XI Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian
SMKN 1 Surabaya**

Rachman Famie Darmawan
Dra. Sulistiowati, M.Pd
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Surabaya
Kampus Lidah Wetan
Rachmanfamie@icloud.com

Abstrak

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 1 Surabaya memiliki permasalahan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar masih menerapkan metode kooperatif. Sedangkan guru menjadi pusat utama dalam kegiatan belajar mengajar padahal dalam pembelajaran produktif materi menentukan pemain siswa dituntut ikut berperan aktif dalam pembelajaran tersebut. Hal ini tentu saja berdampak kepada hasil belajar yang ingin dicapai siswa. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan siswa merasa kesulitan dalam materi pembelajaran menentukan pemain. Tujuan model **Discovery learning** adalah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat agar anak dapat belajar sendiri. Sedangkan Discovery Learning mempunyai karakter mampu membuat siswa aktif dan dapat menyalurkan inspirasinya. Penelitian ini termasuk jenis penelitian bersifat **true experimental** yang menggunakan desain penelitian **True Experiment Design sub, Pretest-Posttest Control Group Design** karena adanya kelompok lain yang dikenal eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Peneliti mengambil penelitian populasi dikarenakan peneliti ingin melihat perbandingan yang dilakukan guru yang ada di dalam populasi. Dalam hal ini kelas XI 1 dan XI 2 Di SMKN 1 Surabaya, namun kelas XI 2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui adanya pengaruh yang signifikan antara penerapan model *Discovery Learning* dengan peningkatan hasil belajar siswa. hal ini dapat dilihat pada hasil nilai dari pre-test dan post-test yang dilakukan pada kelas control dan kelas eksperimen menggunakan analisis data uji tes diperoleh adalah **5,176** dan dengan menggunakan tabel distribusi uji-t dengan taraf signifikan 5% diperoleh **= 2,000**, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: Penerapan, Discovery Learning, Hasil belajar, Menentukan pemain

Abstract

Vocational secondary school (SMKN) 1 Surabaya has problem in the teaching and learning process. Teaching and learning process still apply cooperativ method. Meanwhile teacher as the main center in the teaching and learning whereas in the productive learning material determine students player who is demanded to active in that learning. This matter give impact to the result of study which is reached by students. Purpose model discovery learning is a learning involving students in the process the mental activities through exchange opinion babies to can learn own. Meanwhile discovery learning has characters which able to make active students and to distribute their inspiration. This research include as true experiment research which use true experiment desain sub pretest – posttest control group desain because there are other groups which is known as experiment and participate for getting the observation. The researcher takes population research because researcher wants to see the comparison which is one done by teacher in the population. In the matter XI 1 and XI 2 in SMKN 1 Surabaya, but XI 2 grade as control class. Data accumulation technique in this research use observation and test. Based on the result of this research, we can know there are significant effects between applying of discovery learning method with increasing of students study result. It is seen in the score results of pretest and posttest which is done in the control class and experiment class use data analysis test and we get t-count is 5,176 and use distribution table t-test with significant level 5% id gotten t-table 2000 thus H_0 is refused and H_a is accepted.

Keywords: Applying, Discovery Learning, Study Result, Determine Player

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, mau tidak mau kita akan selalu bersinggungan dengan pengajaran dan pembelajaran. Pendidikan dalam arti sempit dapat diartikan sebagai bantuan kepada anak didik terutama pada aspek moral atau budi perkerti. Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar (KBM). Proses belajar mengajar yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Siswa yang belajar diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, nilai dan sikap. Perubahan tersebut dapat tercapai bila ditunjang berbagai macam faktor. Faktor yang dapat menghasilkan perubahan juga berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar.

Pendidikan menengah kejuruan merupakan pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk dapat bekerja pada bidang tertentu. Bentuk satuan pendidikannya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK memiliki tugas mempersiapkan peserta didiknya dengan membekali pengetahuan dan ketrampilan untuk dapat bekerja yang sesuai dengan kompetensi dan program keahlian masing-masing.

Hasil belajar merupakan alat untuk mengukur sejauh mana siswa tersebut menguasai materi yang telah diterangkan oleh guru. Hamalik (2004:79) mendefinisikan pendidikan sebagai proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya. Dalam hal ini lembaga pendidikan sangat berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, disamping itu pendidikan juga memiliki tujuan untuk membina dan membangun manusia seutuhnya.

Beberapa cara untuk menumbuhkan minat belajar siswa adalah melalui strategi pembelajaran dengan model mengajar yang bervariasi, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan keinginan belajarnya, penggunaan media pembelajaran, dan sebagainya. Secara umum siswa akan termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran bila siswa melihat situasi pembelajaran cenderung memuaskan dirinya sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan.

SMK Negeri 1 Surabaya adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang terletak di Jalan Smea No. 4 Kecamatan Wonokromo Kota Surabaya Propinsi Jawa Timur. SMKN 1 Surabaya mempunyai 9 jurusan antara lain:

Administrasi Perkantoran (APk), Akuntansi(Ak), Pemasaran (Pmsr), Multimedia (Mm), Teknik Komputer Dan Jaringan (TKJ), Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian (TPPPP), Desain Komunikasi Visual (DKV), Akomodasi Perhotelan (Aph). SMK Negeri 1 Surabaya sebagai lembaga pendidikan yang dapat diakui sebagai pengembang generasi yang profesional dan berbasis IT serta dapat bersaing dalam Pasar Kerja Global. Oleh karena itu dalam pembahasan sejarah SMK Negeri 1 Surabaya ini menitik beratkan dari sisi kelembagaan

secara periodisasi, dan dibatasi status kelembagaan , lokasi sekolah, dan kurikulum.

Hal ini terjadi pada mata pelajaran produktif kelas XI Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian SMK Negeri 1 Surabaya. Berdasarkan pengalaman pada saat Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) dan hasil obsevasi menunjukkan bahwa pembelajaran produktif mata pelajaran menentukan pemain yang selama ini dilakukan di sekolah tersebut cenderung menggunakan konsep pembelajaran terpusat pada guru sedangkan siswa menerima pembelajaran secara pasif pada mata pelajaran Produktif. Dalam materi menentukan pemain sebagian besar siswa dituntut untuk mempraktekkan dan mencari ilmu-ilmu yang berhubungan dengan menentukan pemain atau casting.

Alasan digunakannya model pembelajaran *discovery learning* adalah siswa di didik untuk belajar mandiri dan berfikir sesuai kemampuan setiap individunya. Pada saat pembelajaran berlangsung guru memberikan suatu pertanyaan yang berkaitan dengan materi menentukan pemain dan siswa disuruh untuk mencari/menemukan jawaban yang telah diberikan oleh guru tersebut, guru disini mempunyai peranan untuk membimbing siswa pada saat mencari jawaban setelah itu guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan didepan kelas.

Rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh di bawah SKM (standart Ketuntasan Minimum) yaitu 75, dengan nilai yang masih dibawah rata-rata siswa dianggap belum menguasai mata pelajaran produktif materi menentukan pemain yang telah disampaikan. Agar dapat menciptakan situasi pembelajaran yang lebih bervariasi dan dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran maka perlu diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri dalam pembelajaran ini anak diberi peluang untuk mencari, memecahkan, hingga menemukan cara-cara penyelesaian dan jawaban-jawabanya sendiri (Riyanto,2009:138).

Agar dapat menciptakan situasi pembelajaran yang lebih bervariasi dan dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran maka perlu diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri dalam pembelajaran ini anak diberi peluang untuk mencari, memecahkan, hingga menemukan cara-cara penyelesaian dan jawaban-jawabanya sendiri (Riyanto,2009:138). Oleh karena itu maka model pembelajaran *Discovery Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, melakukan pengamaan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan dan menarik kesimpulan.

Hal ini yang menjadi bahan pertimbangan penulis untuk membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar. Melalui model pembelajaran *discovery learning* diharapkan dapat memberikan solusi dan suasana baru yang lebih menarik dalam pengajaran sehingga memberikan konsep baru dan kegiatan belajar mengajar berlangsung sesuai yang tercantum dalam RPP.

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran Produktif pokok materi “Menentukan Pemain” pada siswa kelas XI Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian SMKN 1 Surabaya?
2. Apakah penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produktif pokok materi “Menentukan Pemain” pada siswa kelas XI Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian SMKN 1 Surabaya?

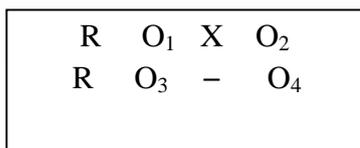
Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi guru
Sebagai bahan masukan guru dalam memilih model yang sesuai dengan kondisi siswa dan materi pembelajaran serta dapat menerapkan dalam sekolah.
2. Bagi siswa
 - a. Memberikan alternatif lain untuk mempelajari suatu pembelajaran dengan cara membuat ringkasan yang menarik dan anak terdorong untuk giat belajar.
 - b. Siswa mengenal model belajar yang baru yang memudahkan mereka dalam kegiatan belajar produktif.
3. Bagi sekolah
Sebagai bahan kajian dalam usaha perbaikan proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih baik sehingga mutu pendidikan dapat di tingkatkan
4. Bagi peneliti
Penelitian ini sebagai bentuk aplikasi dan solusi yang ditawarkan untuk memecahkan masalah belajar yang terjadi dan bermanfaat untuk perkembangan dunia pendidikan.

Keterkaitan masalah yang diambil tentang penerapan model *Discovery Learning* dengan bidang kawasan teknologi pembelajaran menurut (Seels dan Richey, 1994:34) adalah spesifikasi untuk menyeleksi serta mengurutkan peristiwa belajar atau kegiatan pembelajaran dalam suatu pelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian Eksperimen *True Experimental*, dengan menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Desain*. Berikut pola penelitiannya menurut Arikunto, (2006:86)



Keterangan:

- O1 & O3 = Nilai Pretest kedua kelompok untuk mengetahui hasil awal
 O2 = Nilai Posttest kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan

- O4 = Nilai Posttest kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan
 R = Random
 X = Perlakuan yang diberikan dan dilihat pengaruhnya dalam eksperimen tersebut.

Subyek penelitian ini, peneliti menggunakan 2 kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas XI 1 untuk kelas eksperimen , kelas XI 2 untuk kelas kontrol. Masing-masing kelas adalah 30 siswa.

Dalam penelitian kali ini menggunakan variable bebas dan variabel terikat, yaitu:

1. Variabel bebas memberikan pengaruh kepada variabel lain.
Pada penelitian ini menjadi variabel bebas adalah Penerapan model *Discovery Learning*.
2. Variabel terikat merupakan variabel sebagai akibat dari variabel bebas.
Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah: Hasil belajar mata pelajaran produktif pokok materi Menentukan Pemain.

Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan tes dan observasi.

Teknik untuk menganalisis data observasi menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Koefisien kesepakatan

$$KK = \frac{2s}{N1+N2}$$

Keterangan :

- KK : Koefisien kesepakatan
 S : Sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama
 N1 : Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I
 N2 : Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat II
 (Arikunto,2006:201)

2. Analisi uji-t

$$\sqrt{\left(\frac{\sum x^2}{N} - \left(\frac{\sum x}{N}\right)^2\right)}$$

Keterangan :

- M : Nilai rata-rata hasil per kelompok
 N : Banyaknya subyek
 X : Deviasi setiap nilai 2 dan 1
 Y : Deviasi setiap nilai 2 dan 1
 (Arikunto, 2010: 86)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisi Data Observasi

- a) Observasi Guru hari I

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan $N = 30 - 2 = 28$, Signifikan 5% maka diperoleh r table $0,375 < r$ hitung $0,777$ lebih besar dari r table, maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dengan observer II.

b) Observasi guru hari II

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan $N = 30 - 2 = 28$ Signifikan 5% maka diperoleh r tabel $0,374$, karena r hitung $0,888$ lebih besar dari r tabel, maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dan observer II.

c) Observasi siswa hari I

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan $N = 30 - 2 = 28$ Signifikan 5% maka diperoleh r tabel $0,374$, karena r hitung $0,944$ lebih besar dari r tabel, maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara Observer I dengan Observer II.

d) Observasi siswa hari II

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan $N = 30 - 2 = 28$ Signifikan 5% maka diperoleh r tabel $0,374$, karena r hitung $0,833$ lebih besar dari r tabel, maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara Observer I dengan Observer II.

2. Analisis Uji-t

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus t-test diperoleh nilai sebesar $5,176$ yang kemudian dikonsultasikan dengan menggunakan tabel distribusi uji-t dengan taraf signifikan 5% dan derajat pembagi $(df) = (n_1 + n_2) - 2$. Maka didapat $df = (30 + 30) - 2 = 58$. Dalam tabel uji-t tak ditemukan df 58, maka df 60 didapatkan $2,000$. Ternyata lebih besar dari $5,176 > 2,000$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima atau terbukti bahwa penerapan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran Produktif materi pokok menentukan pemain untuk siswa kelas XI di SMKN 1 Surabaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan hasil perhitungan analisis data pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Model *Discovery Learning* pada mata pelajaran Produktif pokok materi "Menentukan Pemain" telah diterapkan dengan baik sesuai sintaks pembelajaran terhadap kelompok eksperimen, hal ini telah dibuktikan dengan hasil observasi antara guru dan siswa baik dari observer 1 dan observer 2 sebagai berikut.

- Hasil observasi guru, diperoleh dengan $N = 30 - 2 = 28$, Signifikan 5% maka diperoleh r table $0,375 < r$ hitung $0,777$ lebih besar dari r table, maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dengan observer II.

- Hasil observasi siswa, diperoleh dengan $N = 30 - 2 = 28$ Signifikan 5% maka diperoleh r tabel $0,374$, karena r hitung $0,833$ lebih besar dari r tabel, maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara Observer I dengan Observer II.

2. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus t-test diperoleh nilai sebesar $5,176$ yang kemudian dikonsultasikan dengan menggunakan tabel distribusi uji-t dengan taraf signifikan 5% dan derajat pembagi $(df) = (n_1 + n_2) - 2$. Maka didapat $df = (30 + 30) - 2 = 58$. Dalam tabel uji-t tak ditemukan df 58, maka df 60 didapatkan $2,000$. Ternyata lebih besar dari $5,176 > 2,000$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima atau terbukti bahwa penerapan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran Produktif materi pokok menentukan pemain untuk siswa kelas XI di SMKN 1 Surabaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat hasil penelitian ini. Adapun saran tersebut antara lain:

1. Pada saat mengembangkan RPP harus benar mengikuti alur sintaks model *Discovery Learning*, begitu pula pada saat menerapkannya dikelas harus benar-benar sesuai tahapan yang ada / yang tercantum pada RPP.
2. Model pembelajaran *Discovery Learning* dapat diterapkan pada mata pelajaran yang sifatnya mempunyai konsep teori, seperti halnya mata pelajaran pendidikan agama, olahraga, matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT .1997.*The Definition of Educational Technology*, Edisi Indonesia. Jakarta:CV Rajawali
- Arikunto,S .2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta PT. Rineka Cipta
- Agus, N,C .2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. Jogjakarta Diva Press.
- Bruner, j. 1969, *The Act Of Discivery*. Cambridge. Havard University Press.

- Dadang, I.S. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya.
- Yoyok RM, Siswandi, 2008. *Pendidikan Seni Budaya Kelas VIII SMP*. Jakarta. PT. Ghalia Indonesia Yudhsitra
- Esthu, G.S. (2012) *Peran Seorang Sutradara Untuk Film*. (online).(<http://edukasi.kompasiana.com/2012/04/16/peran-seorang-sutradara-untuk-film-454851.html> diunduh 20-05-2014)
- School, D.I. (2014) *Tugas Produser Dalam Sebuah Film*. (online)(<http://www.idseeducation.com/2014/03/14/tugas-produser-dalam-sebuah-film/> diunduh 12-04-2014)
- Hamdani, 2011.*Strategi Belajar mengajar*. Bandung. CV. Pustaka Setia.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Martinis, Y .2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta GP Press Group.
- Roestiyah, N,K .2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Seels, Barbara B and Rita C Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi Kawasan Teknologi Pendidikan*.
- Sisdiknas, 2006. *Undang-undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung : Citra Umbara
- Suryosubroto, B .2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2013.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&d* Bandung CV. Alfabeta.
- Sumantri, Mulyani. 1999. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Depdikbud
- Sudjana, Nana. 2004 *Dasar-dasar proses belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta PT. Rineka Cipta.
- Trianto, 2007. *Model Pembelajaran terpadu dalam teori dan praktek*, Jakarta. Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2006 tentang system pendidikan nasional. Jakarta: Media Pustaka Mandiri
- Yatim, Riyanto .2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta. Kencana Preneda Media Group.
- Yahoo answer.com, 2013.Apa yang dimaksud dengan peran protagonis,antagonis, tritagoni,pembantu,