Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model *Discovery Learning* di SMKS Buana Waru Sidoarjo Jawa Timur

Rini Adriastuti; Muhammad Darwis; Andi Anna Rifai
SMKS Buana Waru Sidoarjo Jawa Timur; Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Makassar; Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran
SMKN 4 Makassar Sulawesi Selatan
andriastutirini31@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan menerapkan model Discovery Learning. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI MM 1 SMKS Buana Waru Sidoarjo semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 yang terdiri dari 23 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Pada pelaksanaan proses pembelajaran sebelum dilakukan tindakan, terdapat permasalahan yaitu pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa tidak mampu menemukan konsep dari materi yang dipelajari. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu model pembelajaran dimana siswa dapat secara aktif menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan dan tes hasil belajar aspek pengetahuan. Lembar pengamatan dianalisis secara deskriptif naratif, sedangkan tes hasil belajar dianalisis secara statistik deskriptif. Dari analisis terlihat bahwa terjadi perbaikan proses pembelajaran dari sebelum tindakan ke siklus I dan siklus II dan peningkatkan hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan siswa kelas XI MM 1 pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022.

Kata Kunci: Hasil Belajar; *Discovery Learning*; Perkantoran

A. PENDAHULUAN

Pada Era globalisasi, perkembangan IPTEKS pada dunia industri semakin maju dan berkembang yang mengakibatkan ketatnya persaingan dalam memperoleh pekerjaan. Oleh sebab itu pendidikan dewasa ini harus diarahkan pada peningkatan daya saing sumber daya manusia agar mampu berkompetisi dalam persaingan global. Untuk menghadapi tuntutan tersebut, maka kurikulum nasional harus disesuaikan dengan perkembangan zaman dan sesuai yang dibutuhkan pada pendidikan saat ini. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 35 ayat 1, 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.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 pasal 1). Memenuhi pengembangan potensi diri yang optimal, pendidikan di Indonesia, terutama di tingkat sekolah menengah terutama sekolah menengah kejuruan , sedang aktif menerapkan kurikulum 2013 revisi 2018. Kurikulum 2018 dirancang untuk dapat mempersiapkan manusia Indonesia yang beriman, berilmu pengetahuan,

produktif, kreatif, dan inovatif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Oleh karenanya Pemerintah melalui Kemendikbud ristek selalu berusaha untuk selalu mengikuti perkembangan di era digitalisasi dan otomatisasi. Sebagaimana Pemerintah sedang menggalakkan Sekolah Menengah Kejuruan menjadikan sebagai sekolah yang berkontribusi dalam penyediaan tenaga kerja untuk mengisi di dunia usaha dunia industri dan dunia kerja (dudika). 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. Sebagaimana yang tertera didalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 dijelaskan bahwa 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.

Berdasarkan Kurikulum 2013 revisi pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan harus mencakup aktifitas dan materi yang secara utuh dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan , keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk menciptakan karya nyata menciptakan peluang pasar dan menciptakan kegiatan nyata yang bernilai ekonomi dari produk pasar tersebut. Pembelajarannya dirancang berbasis aktifitas terkait dengan sejumlah ranah karya nyata dengan contoh-contoh yang sesuai untuk peserta didik kelas XI MM1 SMK Buana Waru Sidoarjo. Untuk itu ketercapaian tujuan pembejalaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dapat dilihat dari tingkat keberhasilan dan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Mengenai ketuntasan hasil belajar, Permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan menyatakan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan. Oleh karena itu, setiap Peserta didik pada setiap satuan pendidikan harus mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikannya[1].

Pada kenyataannya, masih terdapat peserta didik yang belum mampu mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Hal ini dapat diketahui dari hasil yang diperoleh pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan masih rendah. KKM yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan adalah 75. Data hasil ulangan harian peserta didik kelas XI MM 1 SMKS Buana Waru Sidoarjo yang berjumlah 29 peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1 di gunakan sebagai nilai dasar.

Tabel 1 Persentase Ketercapaian KKM Peserta didik kelas XI MM 1 SMKS Buana Waru Sidoarjo pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Kompetensi Dasar (KD)	Jumlah peserta didik yang mencapai KKM	Persentase Ketercapaian KKM
3.2	Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa	11	37,93 %
4.2	Menentukan peluang usaha produk barang/jasa	8	27,58 %

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pembelajaran bahwa penyebab banyak peserta didik yang belum mencapai KKM karena peserta didik kesulitan dalam memahami dan mengingat konsep materi yang telah diberikan. Oleh karenanya maka peneliti melakukan pengamatan di kelas XI MM 1 SMKS Buana Waru Sidoarjo untuk mengetahui proses pembelajaran di kelas tersebut.

Hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada kegiatan pembelajaran dengan materi Peluang Usaha, diketahui bahwa guru menjelaskan materi di papan tulis, tetapi tidak mengajak peserta didik untuk terlibat aktif memperoleh infomasi tentang materi pelajaran. Pada saat menjelaskan Peluang Usaha, guru memberi tahu tanpa mengajak peserta didik aktif untuk menganalisis. Pada saat guru menjelaskan tidak semua peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru. Sebagian peserta didik yang duduk di belakang berbicara dengan teman disekitarnya. Setelah memberi penjelasan materi, guru menyuruh peserta didik untuk mengerjakan soal latihan di buku modul. Pada saat mengerjakan soal-soal latihan, tidak semua peserta didik mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru secara mandiri. Peserta didik yang tidak mengerti memilih untuk diam dan tidak mengerjakan. Ketidak mampuan sebagian peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik kurang mengerti terhadap materi yang diberikan guru

Proses pembelajaran pada kegiatan tersebut kurang sesuai dengan yang diharapkan oleh Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Berdasarkan Permendikbud No.22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan, pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar (KD)[1], [2]. Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi pesertadidik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Bruner (dalam Ratna Wilis Dahar memaparkan bahwa peserta didik hendaknya belajar melalui partisipasi secara aktif dengan konsep dan prinsip-prinsip untuk memperoleh pengalaman dan melakukan eksperimen-eksperimen untuk menemukan prinsip-prinsip itu sendiri[3].

Selain peneliti terjun langsung terhadap kegiatan pembelajaran, peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa peserta didik. Dari hasil wawancara peneliti dengan beberapa peserta didik, diperoleh informasi: (1) pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan terasa sulit karena susah untuk memahami pada materi pelajaran; (2) peserta didik menyatakan bahwa proses pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan bersifat membosankan.

Uraian di atas menunjukkan bahwa pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan terasa sulit dan membosankan karena guru kurang melibatkan peserta didik untuk aktif mongkonstruksi pengetahuannya sehingga menyebabkan peserta didik kurang mengerti materi pelajaran dan kurangnya daya ingat peserta didik terhadap materi pembelajaran. Kurangnya pemahaman dan daya ingat peserta didik terhadap materi pembelajaran mengakibatkan kurangnya kemampuan peserta didik dalam menjawab soal yang diberikan sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik kelas XI SMKS Buana Waru Sidoarjo.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, diperlukan penerapan suatu model pembelajaran yang menarik dan berpusat pada peserta didik dengan kegiatan pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik untuk mengkonstruksi materi pelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu *Discovery Learning*.

Model *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar peserta didik aktif dengan menemukan sendiri, menyelediki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan peserta didik [4]. Ridwan Abdullah Sani menyatakan bahwa model *Discovery Learning* sesuai dengan teori Bruner yang menyarankan agar peserta didik belajar secara aktif untuk membangun konsep dan prinsip[5].

M. Hosnan menyatakan bahwa penerapan model *Discovery Learning* membuat peserta didik mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik serta peserta didik dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks[4]. Sejalan dengan pendapat M. Hosnan, Bruner menyatakan bahwa pengetahuan yang diperoleh dengan belajar penemuan menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna sehingga dapat memberikan hasil belajar penemuan yang mempunyai efek transfer yang lebih baik daripada hasil belajar lainnya[3]. Penerapan model *Discovery Learning* yang mengarahkan peserta didik aktif untuk memperoleh pengetahuan sehingga materi pelajaran mengendap dalam pemikiran peserta didik, pengetahuan yang diperoleh bermakna, membuat peserta didikmengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik serta mempunyai efek transfer yang lebih baik daripada hasil belajar lainnya merupakan pemecahan permasalah di atas.

Penelitian ini dilaksanakan pada materi pokok Peluang Usaha yang dipelajari pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 materi Peluang Usaha cocok dipelajari menggunakan model *Discovery Learning* karena materi menuntut peserta didik untuk memahami berbagai hal yang berkaitan dengan cara menemukan dan mengkonstruksi materi pelajaran, yang akan lebih mudah dipahami jika peserta didik tersebut yang mengkonstruksi dan menerapkan pengetahuannya. Berdasarkan uraian diatas peneliti menerapkan *Discovery Learning* untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI MM 1 KD 3.2 Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

B. METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif yang bekerjasama dengan guru produk kreatif dan kewirausahaan yang mengajar di kelas XI MM 1 SMKS Buana Waru Sidoarjo. Pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap-tahap Penelitian Tindakan Kelas yang pelaksanaannya terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan dan satu kali ulangan harian. Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa setiap siklus terdiri dari empat tahap (perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi)[6], [7].

Tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas pada penelitian ini adalah penerapan model *Discovery Learning*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MM 1 SMKS Buana waru semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah peserta didik 29, yang terdiri dari 23 orang peserta didik laki-laki dan 6 orang peserta didik perempuan. Instrumen penelitian ini adalah perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri dari silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD). Instrumen pengumpul data terdiri dari lembar pengamatan dan perangkat tes hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Lembar pengamatan digunakan untuk mendapatkan data tentang aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran.

Perangkat tes hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan terdiri kisi-kisi dan soal Kuis I dan II. Tes hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan peserta didik setelah menyelesaikan satu kompetensi dasar dengan proses pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu teknik observasi dan teknik tes hasil belajar. Data hasil observasi dianalisis dengan teknik analisis deskriptif naratif sedangkan data yang diperoleh dari tes hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan peserta didik dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif. Adapun analisis data pada penelitian ini adalah:

1. Analisis Data Kualitatif

Proses analisis data kualitatif dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu lembar pengamatan guru dan lembar pengamatan peserta didik sesuai dengan langkah-langkah pada model *Discovery Learning*.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data tentang ketercapaian KKM dilakukan dengan membandingkan persentase jumlah peserta didik yang mencapai KKM pada skor dasar dan persentase jumlah peserta didik yang mencapai KKM pada skor hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang menerapkan

model *Discovery Learning* yaitu Kuis I dan Kuis II. Persentase jumlah peserta didik yang mencapai KKM dapat dihitung dengan cara berikut:

$$P = \frac{a}{b} \times 100\%$$

Keterangan : P = Persentase Ketercapaian KKM
a = Jumlah peserta didik yang mencapai KKM
b = Jumlah seluruh peserta didik

Analisis data tentang ketercapaian untuk setiap indikator terdiri dari indikator Pengetahuan dan indikator Keterampilan. analisis dilakukan untuk mengetahui ketercapaian setiap indikator oleh masing-masing peserta didik. Peserta didik dikatakan mencapai KKM indikator jika telah memperoleh nilai ≥ 75. Pada analisis ketercapaian KKM indikator Pengetahuan, peneliti juga dapat melihat dimana letak kesalahan peserta didik dalam menyelesaikan soal atau masalah. Analisis data ketercapaian indikator Pengetahuan dilakukan dengan menghitung persentase peserta didik yang mencapai KKM pada setiap indikator. Ketercapaian KKM untuk setiap indikator Pengetahuan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Keterangan: S = Skor
SP = skor yang diperoleh peserta didik
SM = skor maksimal

Sedangkan analisis data ketercapaian indikator Keterampilan dilakukan berdasarkan penilaian ketercapaian seperti tabel 2.

Tabel 2: Kriteria Penilaian Ketercapaian KKM Indikator Keterampilan

Skor	Indikator
4	Menyelesaikan permasalahan dengan benar, lengkap dan sistematis
3	Menyelesaikan permasalahan dengan benar, lengkap, namun tidak sistematis
2	Menyelesaikan permasalahan dengan benar, namun tidak lengkap dan tidak sistematis
1	Tidak dapat menyelesaikan permasalahan dengan benar

Keterangan:
1 = Tidak Terampil
2 = Kurang Terampil
3 = Terampil
4 = Sangat Terampil

Pada penelitian ini, peserta didik dikatakan mencapai KKM pada setiap indikator jika memperoleh nilai ≥ 75. Tindakan dikatakan berhasil apabila persentase jumlah peserta didik yang mencapai KKM dari siklus I ke siklus II meningkat.

3. Analisis Keberhasilan Tindakan

Apabila keadaan setelah tindakan lebih baik, maka dapat dikatakan bahwa tindakan telah berhasil, akan tetapi apabila tidak ada bedanya atau bahkan lebih buruk, maka tindakan belum berhasil atau telah gagal. Keadaan lebih baik yang dimaksudkan adalah jika terjadi perbaikan proses dan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model *Discovery Learning*. Kriteria keberhasilan

tindakan pada penelitian ini mengacu pada Slavin sehingga dapat dirumuskan dua komponen berikut:

a. Terjadinya Perbaikan proses pembelajaran

Perbaikan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil refleksi terhadap proses pembelajaran yang diperoleh melalui lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik. Perbaikan proses pembelajaran terjadi jika proses pembelajaran yang dilakukan semakin baik dan sesuai dengan rencana pelaksanaan model *Discovery Learning*.

b. Peningkatan hasil belajar peserta didik

Penerapan model *Discovery Learning* dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan peserta didik kelas XI MM1 SMKS Buana Waru Sidoarjo dapat dilihat dari:

1) Analisis *Ketercapaian* KKM Pengetahuan

Peningkatan hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan peserta didik pada kompetensi pengetahuan dapat dilihat dari analisis ketercapaian KKM. Peningkatan hasil belajar terjadi apabila persentase jumlah peserta didik yang mencapai KKM meningkat dari skor dasar ke Kuis I dan dari Kuis I ke Kuis II.

2) Analisis Ketercapaian KKM Keterampilan

Peningkatan hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan peserta didik pada kompetensi keterampilan dapat dilihat dari analisis ketercapaian KKM indikator keterampilan. Peningkatan hasil belajar terjadi apabila persentase jumlah peserta didik yang mencapai KKM indikator keterampilan meningkat dari siklus I ke siklus II.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I dilaksanakan tiga kali pertemuan dan satu kali kuis. Dilakukan analisis terhadap aktivitas guru dan peserta didik melalui lembar pengamatan dan diskusi dengan pengamat. Berdasarkan lembar pengamatan dan diskusi dengan pengamat selama melakukan tindakan, terdapat beberapa kekurangan yang dilakukan guru dan peserta didik yaitu pada kegiatan awal, pada pertemuan pertama dan kedua guru tidak memberikan motivasi kepada peserta didik, peserta didik berebutan dan tidak teratur dalam menyampaikan pendapat. Terdapat kekurangan pada penyampaian pembagian kelompok secara lisan di pertemuan kedua sehingga peserta didik kesulitan menemukan anggota kelompoknya. Pada pertemuan kedua juga terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan penyampaian informasi oleh peneliti. Terdapat kemajuan pada pertemuan kedua yaitu peserta didik mulai aktif pada saat menanggapi hasil diskusi kelompok. Pada pertemuan ketiga, penyampaian motivasi telah terlaksana. Untuk menghindari peserta didik kesulitan menemukan anggota kelompoknya maka peneliti menayangkan pembagian kelompok pada pertemuan ketiga. Peserta didik juga mulai menyampaikan jawaban atau pendapat secara teratur serta memperhatikan penyampaian informasi oleh peneliti.

Pada kegiatan inti, aktivitas peneliti dan peserta didik semakin membaik pada setiap pertemuannya. Pada pertemuan pertama dan kedua, saat peserta didik mengerjakan LKPD, peserta didik mengalami kesulitan pada tahap identifikasi masalah dalam merancang langkah-langkah penyelesaian dan merumuskan jawaban sementara atau hipotesis. Peneliti membantu mengarahkan peserta didik dengan mengaitkan apresepsi yang telah diberikan untuk merancang langkah-langkah penyelesaian dan merumuskan jawaban sementara atau hipotesis. Pada pertemuan ketiga dan seterusnya peserta didik bersama kelompoknya mampu merancang langkah-langkah penyelesaian dan merumuskan jawaban sementara tanpa arahan dari peneliti. Terdapat anggota kelompok yang pada awal mengerjakan LKPD tidak bekerja bersama-sama. Peserta didik kurang aktif pada saat menanggapi hasil diskusi. Pada pertemuan kedua, langkah-langkah pada LKPD telah sesuai dengan alokasi waktu sehingga semua langkah pada LKPD dapat dilaksanakan dan dikerjakan. Peserta didik juga mulai aktif menanggapi hasil presentasi diskusi kelompok. Pada pertemuan ketiga, peserta didik dalam kelompok hanya memerlukan sedikit bimbingan untuk mengumpulkan data, mengolah data, membuktikan dan membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok, tidak seperti pada pertemuan pertama dan kedua yang memerlukan lebih banyak bimbingan. Suasana kelas ketika

berdiskusi sudah membaik. Peserta didik berdiskusi dan bekerja sama dalam menemukan materi pelajaran dan menyelesaikan masalah yang diberikan. Peserta didik juga lebih teratur dalam menyampaikan pendapat.

Pada kegiatan penutup, aktivitas peneliti dan peserta didik semakin membaik pada setiap pertemuannya. Pada pertemuan pertama, peneliti tidak melaksanakan tes formatif, melakukan refleksi dan pemberian umpan balik kepada peserta didik. Pada pertemuan kedua dan ketiga, setiap tahapan pada kegiatan penutup telah terlaksana sesuai rencana serta peserta didik juga mulai menyampaikan pendapat dan kesimpulan secara teratur dan tidak berebutan. Berdasarkan refleksi siklus 1, rencana yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki tindakan adalah: (1) mengingatkan waktu proses pembelajaran, agar pelaksanaan setiap kegiatan pembelajaran dapat dilakukan sesuai perencanaan; dan (2) lebih memotivasi serta membimbing peserta didik terutama saat diskusi kelompok dan diskusi kelas.

Pada siklus II dilaksanakan tiga kali pertemuan dan satu kali kuis. Pada siklus kedua ini keterlaksanaan proses pembelajaran mengalami peningkatan bila dibandingkan pada siklus pertama. Keterlaksanaan pembelajaran pada siklus kedua ini sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang sudah direncanakan.

Ditinjau dari hasil belajar, peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari analisis ketercapaian KKM dan analisis KKM indicator. Analisis ketercapaian KKM diperoleh dengan melihat jumlah persentase peserta didik yang mencapai KKM pada skor dasar sebelum penerapan model *Discovery Learning* dan persentase jumlah peserta didik yang mencapai KKM pada tes hasil belajar dengan menerapkan model *Discovery Learning*. Dari 29 peserta didik kelas XI MM1 Jumlah peserta didik yang mencapai KKM pada skor dasar adalah 11 orang (37,93 %). Kemudian pada Kuis I meningkat menjadi 15 orang (51,72%) dan pada Kuis II meningkat menjadi 22 orang (75,86%) pada KD 3.2 Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa. Dari uraian tersebut, terlihat bahwa adanya peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai KKM dari skor dasar ke Kuis I dan peningkatan peserta didik yang mencapai KKM dari Kuis I ke Kuis II.

Ketuntasan hasil belajar PKK dari 29 peserta didik kelas XI MM1 SMKS Buana Waru Sidoarjo dianalisis secara individu untuk setiap indikator soal. Jumlah peserta didik yang mencapai KKM untuk setiap indikator soal (mencapai nilai untuk setiap indikator soal) pada Kuis I dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3: Persentase Ketercapaian KKM Indikator Pengetahuan pada Kuis-I

No	Indikator Ketercapaian	Jumlah peserta didik yang mencapai KKM	Persentase Ketercapaian KKM
	Menerapkan peluang usaha produk barang/jasa	15	51,72
	Menganalisis Jenis jenis peluang usaha	20	68,96

(Sumber: *Hasil Analsis Data*)

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa persentase pencapaian KKM indikator terendah yaitu 51,72% pada indikator 1. Hal ini disebabkan karena terdapat 14 peserta didik belum bisa mengidentifikasi peluang usaha yang tepat. Kesalahan pada pengidentifikasian peluang usaha yang dilakukan peserta didik menyebabkan peneliti lebih teliti mengamati dan membimbing peserta didik ketika mengkonstruksi pengidentifikasian sehingga peserta didik memiliki pemahaman mengidentifikasi dengan benar pada siklus II. Jumlah peserta didik yang mencapai KKM dari 29 peserta didik kelas XI MM 1 SMKS Buana waru Sidoarjo untuk setiap indikator pada kuis II dapat dilihat pada Tabel 4 berikut :

Tabel 4: Persentase Ketercapaian KKM Indikator Pemgetahuan pada Kuis-II

No	Indikator Ketercapaian	Jumlah peserta didik yang mencapai KKM	Persentase Ketercapaian KKM
	Mendesain peluang usaha produk barang/jasa	22	75,86%
	Menentukan peluang usaha produk barang/jasa	29	100%

(Sumber: *Hasil Analsis Data*)

Dari tabel 4 dapat dilihat bahwa persentase ketercapaian KKM indikator pada siklus II, lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kompetensi pengetahuan yang terjadi pada siklus II.

Grafik 2: Diagram pencapaian Nilai Pengetahuan dengan jumlah siswa 29 orang

(Sumber: *Hasil Analsis Data*)

Berdasarkan analisis ketercapaian KKM indikator keterampilan dapat diketahui peningkatan hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan peserta didik pada kompetensi keterampilan. Nilai keterampilan dikatakan berhasil apabila nilai mencapai KKM untuk nilai keterampilan, yaitu 75. Persentase ketercapaian KKM indikator keterampilan pada siklus pertama dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5: Persentase Ketercapaian KKM Indikator Keterampilan Siklus I

No	Indikator Ketercapaian	No. Soal	Jumlah peserta didik yang mencapai KKM	Persentase Ketercapaian KKM
	Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa	1	22	75,86
		5	18	62,07
	Menganalisis Jenis jenis peluang usaha	2	23	79,31
		4	20	62,5
		3	29	100

(Sumber: *Hasil Analsis Data*)

Dari Tabel 5 tersebut dapat dilihat bahwa tidak semua peserta didik mencapai ketuntasan masing-masing indikator. Persentase ketercapaian KKM indikator 1 dan indikator 2 yang diperoleh masih di bawah 100%. Karena masih ada peserta didik yang belum mencapai KKM indikator keterampilan, peneliti mengecek kriteria keterampilan yang dilakukan oleh peserta didik dalam menyelesaikan soal Kuis I.

Pada indikator 1 pencapaian persentase KKM Keterampilan peserta didik pada soal nomor 1 sebesar 75,86 % sedangkan pada soal nomor 5 sebesar 62,08%. Pada indikator 1 terdapat soal nomor 1 dan nomor 5. Pada soal nomor 1 diberikan soal rutin, peserta didik dapat menyelesaikan soal dengan terampil sedangkan pada soal nomor 5 peserta didik diberikan masalah bebentuk soal cerita. Peserta didik kurang terampil dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Peserta didik salah dalam mengidentifikasi untuk menyelesaikan masalah.

Pada indikator 2 pencapaian persentase KKM Keterampilan peserta didik pada soal nomor 2 sebesar 79,31 % sedangkan pada soal nomor 4 sebesar 68,97%. Pada soal nomor 2 diberikan soal rutin, peserta didik terampil dalam menyelesaikan permasalahan sedangkan pada soal nomor 4 peserta didik diberikan masalah dalam bentuk soal cerita. Peserta didik kurang terampil dalam menyelesaikan masalah dalam bentuk soal cerita. Dari kedua indikator tersebut dapat disimpulkan kurangnya keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah apabila diberikan masalah berbentuk soal cerita. Persentase ketercapaian KKM indikator keterampilan pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 Persentase Ketercapaian KKM Indikator Keterampilan Siklus II

No	Indikator Ketercapaian	No. Soal	Jumlah peserta didik yang mencapai KKM	Persentase Ketercapaian KKM
	Mendesain peluang usaha produk barang/jasa	2	26	89,65
		4	22	75,86
	Menentukan peluang usaha produk barang/jasa	1	27	93,10
		3	29	100
		5	29	100

(Sumber: *Hasil Analsis Data*)

Dari Tabel 6 tersebut dapat dilihat bahwa tidak semua peserta didik mencapai ketuntasan masing-masing indikator. Persentase ketercapaian KKM indikator yang diperoleh masih di bawah 100%. Karena masih ada peserta didik yang belum mencapai KKM indikator keterampilan, peneliti mengecek kriteria keterampilan yang dilakukan oleh peserta didik dalam menyelesaikan soal Kuis II. Adapun analisa terhadap keterampilan peserta didik dalam menjawab soal yang diberikan akan diuraikan pada masing-masing indikator sebagai berikut.

Pada indikator 1 pencapaian persentase KKM Keterampilan peserta didik pada soal nomor 2 sebesar 89,65 % sedangkan pada soal nomor 4 sebesar 75,86%. Pada indikator 1 terdapat soal nomor 2 dan nomor 4. Pada soal nomor 2 diberikan soal rutin, peserta didik dapat menyelesaikan soal dengan terampil sedangkan pada soal nomor 4 peserta didik diberikan masalah bebentuk soal cerita. Peserta didik kurang terampil dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Peserta didik salah dalam mengidentifikasi untuk menyelesaikan masalah.

Dari hasil Kuis I dan Kuis II keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah apabila diberikan masalah berbentuk soal cerita masih kurang terampil.

Grafik 2: Pencapaian Nilai Keterampilan dengan Jumlah Siswa 29 orang

(Sumber: *Hasil Analsis Data*)

Berdasarkan uraian tentang analisis aktivitas guru dan peserta didik, serta analisis peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dikatakan bahwa terjadi perbaikan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik meningkat sehingga hasil analisis penelitian tersebut mendukung hipotesis tindakan yang diajukan yaitu, jika diterapkannya model *Discovery Learning* maka dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan peserta didik kelas XI MM 1 SMKS Buana Waru Sidoarjo semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 pada KD3.2 Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* pada proses pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirusahaa dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI Multimedia 1 SMK Buana Waru Sidoarjo semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 pada KD 3.2 Menganalisis peluang usaha. Peningkatan hasil belajar peserta didik baik itu pengetahuan dan keterampilan dapat dilihat pada rata- rata nilai kelas dan peningkatan persentase ketuntasan setelah diberikan treatment. Sebelum diberikan tindakan rata-rata nilai kelas untuk pengetahuan mencapai 37,93 % untuk nilai keterampilan mencapai 27,58%. Pada siklus I rata-rata nilai pengetahuan mencapai 60.34% dan persentase ketuntasan nilai keterapilan mencapai 87.93%. Kemudian pada siklus II rata-rata nilai pengetahuan mencapai 75.95% dan persentase ketuntasan nilai keterampilan

mencapai 91.72%

DAFTAR PUSTAKA

[1] P. P. Budaya, "Permendikbud 81A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum 2013," *Jakarta Kementrian Pendidik. dan Kebud.*, 2013.
[2] R. Indonesia, "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah," *Jakarta Kementeri. Pendidik. dan Kebud.*, 2016.
[3] R. W. Dahar, "Teori-teori belajar dan pembelajaran," *Jakarta: Erlangga*, vol. 136, p. 141, 2011.
[4] M. Hosnan, "Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi kurikulum 2013," 2014.
[5] R. A. Sani, "Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013." Bumi Aksara, 2014.
[6] S. Arikunto, "Penelitian tindakan kelas," 2012.
[7] A. Suharsimi, "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik," *Jakarta: Rineka Cipta*, pp. 120–123, 2006.