



Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Serta Kemampuan Menyajikan Konsep Desain dan Kemasan Produk Barang pada Siswa SMK

Sohib Romdhoni

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: sohibromdhoni@gmail.com

| Article Info | Abstract |
|--|---|
| Article History Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-06 Keywords: <i>Model Discovery Learning;</i> <i>Prestasi Belajar;</i> <i>Konsep Desain dan</i> <i>Kemasan Produk.</i> | Developing competencies to think chronologically and have knowledge about the past. These competencies can be used to understand and explain the process of societal development and change, as well as social and cultural diversity in order to discover and foster the nation's identity in the midst of global society. The subject matter and study time are actually detailed for students with average learning abilities. Discovery Learning model of learning is an inquiry based on constructivist learning theory that occurs in problem-solving situations where learners draw on their own past experiences and existing knowledge to discover facts, relationships, and new truths that must be learned. Students tend to remember concepts and knowledge they discover themselves. This research was carried out at SMK Negeri 4 Bojonegoro in East Java Province. The research subjects were 36 students in class XI.RPL3, with heterogeneous levels of student abilities. In this school, the research teacher teaches the subjects of Creative Products and Entrepreneurship at SMK Negeri 4 Bojonegoro in East Java Province, and the research was conducted from August to September 2022. The research results show an improvement in learning using the Discovery Learning model. This is based on classroom observation data showing an increase in the average grade: pre-research was 62.7 (low), in cycle 1 was 74.1, and at the end of cycle 2 was 88.0. |

| Artikel Info | Abstrak |
|---|--|
| Sejarah Artikel Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-06 Kata kunci: <i>Model Discovery Learning;</i> <i>Prestasi Belajar;</i> <i>Konsep Desain dan</i> <i>Kemasan Produk.</i> | Pengembangkan kompetensi untuk berfikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau. Kompetensi tersebut dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan prosse perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah masyarakat dunia. pelajaran dan waktu belajar itu sebenarnya dijabarkan untuk program belajar murid-murid dengan kemampuan belajar rata-rata. Pembelajaran model Discovery Learning merupakan sebuah penyelidikan yang berdasarkan teori belajar konstruktivisme yang terjadi dalam pemecahan masalah situasi dimana pelajar menarik di masa lalu sendiri pengalaman dan pengetahuan yang ada untuk menemukan fakta-fakta dan hubungan dan kebenaran baru harus dipelajari. Siswa cenderung mengingat konsep dan pengetahuan yang ditemukan mereka sendiri. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Bojonegoro Provinsi Jawa Timur. Sebagai obyek penelitian diambil siswa kelas XI.RPL3 dengan jumlah siswa 36 siswa, dengan tingkat kemampuan siswa yang heterogen. Di sekolah ini guru peneliti mengajar mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 4 Bojonegoro Provinsi Jawa Timur, penelitian ini dilaksanakan dari bulan Agustus sampai dengan bulan September tahun 2022. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pembelajaran dengan menggunakan model Discovery Learning. Hal ini berdasarkan hasil data observasi kelas terhadap peningkatan nilai rata-rata sebelum penelitian adalah: 62,7 (rendah), pada siklus 1 adalah: 74,1 dan di akhir siklus 2 adalah: 88,0 (baik). |

I. PENDAHULUAN

Pendidikan diselenggarakan untuk menyiapkan peserta didik menjadi pribadi-pribadi anggota masyarakat yang mandiri. Pribadi yang mandiri adalah pribadi yang secara mandiri mampu berpikir, menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru, melihat permasalahan serta menemukan cara pemecahan baru yang bernalar

dan lebih dapat dipertanggung jawabkan. Dengan kata lain pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku siswa agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada, serta mampu melakukan perubahan dan menciptakan sesuatu yang baru. Pencapaian

pendidikan sebagian besar ditentukan oleh keberhasilan proses belajar mengajar di kelas.

Dalam proses pendidikan kegiatan belajar merupakan kegiatan yang inti atau kegiatan yang utama. Secara psikologis, belajar dapat diartikan sebagai suatu proses memperoleh perubahan tingkah laku untuk mendapatkan pola-pola respons yang diperlukan dalam interaksi lingkungan secara efisien. Dalam kegiatan belajar mengajar sebagian guru kurang atau tidak memperhatikan cara belajar yang efektif, sehingga prestasi yang diperoleh siswa kurang memuaskan. Dengan keadaan tersebut perlu adanya bimbingan dari guru bagaimana cara belajar yang efektif, dengan pendekatan individual atau pendekatan kelompok. Belajar yang efektif sangat penting bagi siswa, terutama dalam penggunaan fasilitas belajar, penggunaan metode belajar yang tepat, efisiensi waktu dan lainnya.

Metode atau cara belajar di sini secara garis besar dikelompokkan menjadi dua yaitu cara belajar individual dan cara belajar kelompok. Kedua cara belajar itu sama pentingnya bagi siswa. Belajar individual di samping memungkinkan setiap siswa dapat menguasai seluruh bahan pelajaran secara penuh. Sedangkan cara belajar kelompok memungkinkan setiap siswa dapat aktif dalam belajar mencapai prestasi belajar yang optimal. Ingin mengetahui ada tidaknya prestasi belajar dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan di kelas XI.RPL3 SMK Negeri 4 Bojonegoro Provinsi Jawa Timur. Fenomena dewasa ini banyak manajer menjalankan Total Quality Management (TQM) sebagai prioritas untuk peningkatan dan pengendalian kualitas produk. Karena kualitas suatu produk berhubungan erat dengan kepuasan pelanggan (customer satisfaction) serta keuntungan industri. Dengan kualitas yang lebih tinggi akan menghasilkan kepuasan pelanggan yang lebih tinggi, sekaligus mendukung harga yang lebih tinggi dan sering juga biaya lebih rendah.

Perhatian terhadap kualitas yang terbaik adalah bukan pada produk akhir. Hal ini penting agar produk akhir yang dihasilkan adalah produk yang bebas cacat dan tidak ada lagi pemborosan karena produk tersebut dibuang atau dikerjakan ulang. Maka sebaiknya perhatian terhadap kualitas harus dimulai pada saat awal pembangunan produk. Tahapan yang sangat penting dalam perencanaan awal pembuatan produk adalah pembuatan prototipe produk. Prototipe produk (purwa-rupa produk) adalah bentuk dasar dari sebuah produk merupakan tahapan yang sangat

penting dalam rencana pembuatan produk karena menyangkut keunggulan produk yang akan menentukan kemajuan suatu usaha di masa mendatang. Dikatakan sebagai tahapan yang sangat penting karena prototipe dibuat untuk diserahkan pada pelanggan (lead-user) agar pelanggan dapat mencoba kinerja prototipe tersebut. Selanjutnya jika pelanggan memiliki keluhan ataupun masukan mengenai prototipe tersebut maka industri mendokumentasikannya untuk proses perbaikan prototipe tersebut. Sehingga menciptakan suatu sistem inovasi produk yang dibangun bersama-sama antara industri dan pelanggan sebagai upaya pemenuhan kepuasan pelanggan (customers).

Sebagai bentuk dasar produk, prototipe memiliki bagian yang ukuran dan bahan sama seperti jenis produk yang akan dibuat tetapi tidak harus difabrikasi dengan proses sebenarnya ditujukan untuk pengetesan untuk menentukan apakah produk bekerja sesuai desain yang diinginkan dan apakah produk memuaskan kebutuhan pelanggan. Prototipe seperti ini disebut alpha prototype ada juga yang disebut beta prototype yang dibuat dengan bagian yang disuplai oleh proses produksi sebenarnya, tetapi tidak rakit dengan proses akhir ditujukan untuk menjawab pertanyaan akan performance dan ketahanan uji untuk menemukan perubahan yang perlu pada produk final. Kemasan adalah desain kreatif yang mengaitkan bentuk, struktur, material, warna, citra, tipografi dan elemen-elemen desain dengan informasi produk agar produk dapat dipasarkan. Kemasan digunakan untuk membungkus, melindungi, mengirim, mengeluarkan, menyimpan, mengidentifikasi dan membedakan sebuah produk di pasar (Klimchuk dan Krasovec, 2006:33).

Menurut Kotler & Keller (2009:27), pengemasan adalah kegiatan merancang dan memproduksi wadah atau bungkus sebagai sebuah produk. Pengemasan adalah aktivitas merancang dan memproduksi kemasan atau pembungkus untuk produk. Biasanya fungsi utama dari kemasan adalah untuk menjaga produk. Namun, sekarang kemasan menjadi faktor yang cukup penting sebagai alat pemasaran (Rangkuti, 2010:132). Kemasan yang dirancang dengan baik dapat membangun ekuitas merek dan mendorong penjualan. Kemasan adalah bagian pertama produk yang dihadapi pembeli dan mampu menarik atau menyingkirkan pembeli. Pengemasan suatu produk biasanya dilakukan oleh produsen untuk dapat merebut minat konsumen terhadap

pembelian barang. Produsen berusaha memberikan kesan yang baik pada kemasan produknya dan menciptakan model kemasan baru yang berbeda dengan produsen lain yang memproduksi produk-produk sejenis dalam pasar yang sama.

Profesionalisme seorang guru bukanlah kemampuannya mengembangkan ilmu pengetahuan saja tetapi lebih pada kemampuannya untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswanya. Menurut Degeng (1998) (dalam Sugiyanto, 2009:1) bahwa daya tarik suatu pelajaran (pembelajaran) ditentukan oleh dua hal, yaitu oleh mata pelajaran itu sendiri dan oleh cara mengajar guru. Tugas profesional seorang pendidik adalah menjadikan pelajaran yang awalnya tidak menarik menjadi lebih menarik, pelajaran yang awalnya dirasakan sulit menjadi mudah, dan pelajaran yang sebelumnya tidak berarti menjadi lebih bermakna. Jika peran tersebut dapat dijalankan maka usaha memberikan layanan pembelajaran yang optimal ke arah pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan akan tercapai. Kemampuan menerapkan pendekatan pembelajaran diperlukan penguasaan model-model pembelajaran yang memadai. Banyaknya model dan strategi pembelajaran bukan berarti semua pengajar menerapkan semua semuanya untuk setiap mata pelajaran karena tidak semua model pembelajaran cocok untuk setiap mata pelajaran. Model pembelajaran yang cukup efektif dalam mengaktifkan siswa dan membantu pengkonstruksian di atas adalah model penemuan (*discovery learning*). Dalam model penemuan, siswa dilatih untuk terbiasa melakukan pengamatan, membuat jawaban sementara, mencari jawaban sendiri, berdialog, melakukan refleksi, menyampaikan pertanyaan, dan juga mengekspresikan gagasan selama proses pembentukan konstruksi pengetahuan yang baru. *Discovery learning* disebut juga model pembelajaran penemuan karena siswa menemukan sendiri pemecahan masalah yang sedang dibahas sekaligus menemukan fakta yang dipelajari siswa.

Menurut Wibowo (2015:29) *discovery learning* merupakan sebuah penyelidikan yang berdasarkan teori belajar konstruktivisme yang terjadi dalam pemecahan masalah situasi dimana pelajar menarik di masa lalu sendiri pengalaman dan pengetahuan yang ada untuk menemukan fakta-fakta dan hubungan dan kebenaran baru harus dipelajari. Siswa cenderung mengingat konsep dan pengetahuan yang ditemukan mereka sendiri. Model pembelajaran *Discovery*

learning mempunyai kelebihan dan kelemahan. Beberapa kelebihan *discovery learning* yaitu: 1). siswa aktif dalam belajar, 2). Siswa memahami bahan pelajaran karena mengalami proses penemuan, 3). Siswa menemukan sendiri sehingga minat belajarnya meningkat, 4). Siswa lebih banyak belajar sendiri. Beberapa kelemahan model pembelajaran adalah: 1). siswa membutuhkan waktu belajar yang lebih lama, 2). siswa kesulitan mengungkapkan konsep dan kesulitan berpikir, 3). Masalah dipilih guru sehingga siswa tidak punya kesempatan berpikir. Sedangkan langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* adalah tahap persiapan dan pelaksanaan. Materi pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan yang akan disampaikan dalam model pembelajaran ini tidak disampaikan dalam bentuk final tetapi siswa didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk apa yang mereka pahami dalam suatu bentuk akhir. Model pembelajaran ini juga ingin mengubah kondisi belajar pasif menjadi aktif dan kreatif.

Dalam dunia pendidikan, menilai merupakan salah satu kegiatan yang tidak dapat ditinggalkan. Menilai/mengukur prestasi belajar, merupakan salah satu dari komponen pembelajaran itu sendiri. mengukur merupakan salah satu proses belajar dan mengajar. Penilaian ini meliputi semua aspek batas belajar. Ada kecenderungan bahwa peran sebagai evaluator, guru mempunyai otoritas untuk menilai prestasi anak didik dalam bidang akademis maupun tingkah laku sosialnya, sehingga dapat menentukan bagaimana anak didiknya berhasil atau tidak (Sadirman, 2007:146). Menurut Schwartz penilaian adalah suatu program untuk memberikan pendapat atau penentuan arti suatu pengalaman. Pengalaman ini berarti pada pengalaman yang diperoleh berkatsatu pendidikan. Jadi pengalaman yang diperoleh siswa adalah pengalaman sebagai hasil belajar siswa di sekolah. Hal ini, menunjukkan penilaian adalah suatu upaya untuk memeriksa sejauhmana siswa telah mengalami kemajuan belajar atau telah mencapai tujuan belajar (Hamalik, Oemar 2013:157). Di Indonesia, kegiatan menilai/mengukur prestasi belajar bidang akademik di sekolah-sekolah dicatat dalam sebuah buku laporan yang disebut rapor. Dalam rapor dapat diketahui sejauhmana prestasi belajar seorang siswa, apakah siswa tersebut berhasil atau gagal dalam suatu mata pelajaran. Didukung oleh pendapat Sumadi Suryabrata bahwa rapor merupakan perumusan

terakhir yang diberikan oleh guru mengenai kemajuan atau hasil belajar murid-muridnya selama masa tertentu.

II. METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian yang akan digunakan adalah SMK Negeri 4 Bojonegoro Provinsi Jawa Timur tahun pelajaran 2022/2023. Subyek dalam hal ini adalah guru mata pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan yang ada di SMK Negeri 4 Bojonegoro Provinsi Jawa Timur. Menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI.RPL3 di SMP Negeri 1 Kedungadem Kabupaten Bojonegoro dengan jumlah 36 siswa. Untuk mendapatkan data penelitian di gunakan instrumen sebagai berikut:

1. Lembar rencana pembelajaran terhadap kegiatan belajar mengajar.
2. Lembar soal atau kisi – kisi ulangan
3. Lembar hasil nilai rata – rata siswa.

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, maka diperlukan metode pengumpulan data. Dengan harapan agar data-data atau fakta-fakta yang diperoleh itu sebagai data yang obyektif, valid, realibel serta tidak terjadi penyimpangan-penyimpangan dari keadaan yang sebenarnya. Metode-metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penyelesaian penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Metode observasi

Kedudukan metode observasi dalam penelitian ini, juga sebagai metode pelengkap. Data-data yang diperoleh dengan metode angket dan interview akan dilengkapi dengan yang diperoleh dari metode observasi. Disamping itu data-data yang tidak dapat diperoleh dengan kedua metode itu, akan diobservasikan langsung oleh peneliti di lapangan. Yang dimaksud dengan metode-metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. (Sutrisno Hadi, 1978 : 136). Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan observasi langsung yaitu akan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara langsung tanpa alat, terhadap segala obyek yang diselidiki dalam situasi yang sebenarnya.

2. Metode dokumenter

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data nilai sumatif Produk Kreatif Dan Kewirausahaan semester I siswa yang akan mendapatkan pengalaman belajar melalui metode penyampaian dengan induktif dan

dengan deduktif. Data in selanjutnya dijadikan landasan untuk menetapkan apakah kelompok siswa yang akan dibandingkan itu mempunyai kemampuan atau kualitas yang sama atau tidak dalam hal belajarnya.

3. Metode tes

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa yang mendapat pengalaman belajar melalui metode penyampaian yaitu model Discovery Learning. Data hasil observasi pembelajaran dianalisis bersama-sama dengan mitra kolaborasi, kemudian ditafsirkan berdasarkan data hasil observasi pembelajaran dianalisis bersama-sama dengan mitra kolaborasi, kemudian ditafsirkan berdasarkan kajian pustaka dan pengalaman guru. Sedangkan hasil belajar siswa (evaluasi) dianalisa berdasarkan ketentuan belajar siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Kegiatan siklus 1 dilaksanakan, waktu pertemuan 2 jam pelajaran, dilaksanakan pada siswa kelas XI.RPL3 di SMK Negeri 4 Bojonegoro Provinsi Jawa Timur tahun pelajaran 2022/2023.

Tabel 1. Hasil belajar siswa kelas XI.RPL3 yang diperoleh sebelum di terapkannya model Discoveri Learning pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

| No | Nama Siswa | Sebelum Penelitian |
|----|----------------------------|--------------------|
| 1 | Nur Maia Biatika Hladi | 60 |
| 2 | Oisthi Mahdiyah | 70 |
| 3 | Radinda Zhakyn Rahmatulloh | 60 |
| 4 | Radit Hindrawan | 70 |
| 5 | Rafa Kusuma Ardana | 70 |
| 6 | Rahma Pabila | 50 |
| 7 | Raka Aditya | 60 |
| 8 | Ramdhan Hapanca | 60 |
| 9 | Rangga Hadi Prasetyo | 70 |
| 10 | Ratna Anggraeni | 50 |
| 11 | Reno Prasetyo | 70 |
| 12 | Reva Ayu Kafita | 50 |
| 13 | Revina Eka Putri | 60 |
| 14 | Risma Amelia | 60 |
| 15 | Rita Elvina | 70 |
| 16 | Safa Relia Damayanti | 60 |
| 17 | Sahda Dwi Febrianti | 70 |
| 18 | Santi Fatma Oktavia | 60 |
| 19 | Satria Bima Adi Jaya | 70 |
| 20 | Shafa Helmalia Ayuni | 70 |
| 21 | Shendy Pratama | 50 |
| 22 | Shinta Berlina Aulia S. | 60 |
| 23 | Sinta Fatma Oktavia | 60 |
| 24 | Siska Pingkan Marcelina | 70 |
| 25 | Siti Mahmudatul Choiriyah | 60 |
| 26 | Umi Faizatul Husniyah | 70 |

| | | |
|-------------------|----------------------------|------|
| 27 | Veronica Chandra Januardi | 50 |
| 28 | Vivi Rohmatim | 60 |
| 29 | Vivianti Vernawati | 60 |
| 30 | Wanda Nur Hamidah | 70 |
| 31 | Wini Dwi Cahyati | 60 |
| 32 | Yadya Niha'ul Ala | 70 |
| 33 | Yeseren Desia Wijaya Putri | 60 |
| 34 | Yeti Eni Asih | 70 |
| 35 | Yola Amelia Putri | 60 |
| 36 | Yuliana Surya Anggita | 70 |
| Jumlah Nilai | | 2260 |
| Nilai Rata - Rata | | 62.7 |

Tabel 2. Hasil belajar siswa di kelas XI.RPL3 dengan menggunakan model Discoveri Learning pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

| No | Nama Siswa | Nilai |
|-------------------|----------------------------|-------|
| 1 | Nur Maia Biatika Hladi | 70 |
| 2 | Oisthi Mahdiyah | 70 |
| 3 | Radinda Zhakyn Rahmatulloh | 80 |
| 4 | Radit Hindrawan | 70 |
| 5 | Rafa Kusuma Ardana | 70 |
| 6 | Rahma Pabila | 70 |
| 7 | Raka Aditya | 80 |
| 8 | Ramdhan Hapanca | 80 |
| 9 | Rangga Hadi Prasetyo | 70 |
| 10 | Ratna Anggraeni | 70 |
| 11 | Reno Prasetyo | 80 |
| 12 | Reva Ayu Kafita | 80 |
| 13 | Revina Eka Putri | 70 |
| 14 | Risma Amelia | 70 |
| 15 | Rita Elvina | 80 |
| 16 | Safa Relia Damayanti | 70 |
| 17 | Sahda Dwi Febrianti | 70 |
| 18 | Santi Fatma Oktavia | 80 |
| 19 | Satria Bima Adi Jaya | 70 |
| 20 | Shafa Helmalia Ayuni | 70 |
| 21 | Shendy Pratama | 70 |
| 22 | Shinta Berlina Aulia S. | 80 |
| 23 | Sinta Fatma Oktavia | 80 |
| 24 | Siska Pingkan Marcelina | 70 |
| 25 | Siti Mahmudatul Choiriyah | 80 |
| 26 | Umi Faizatul Husniyah | 70 |
| 27 | Veronica Chandra Januardi | 70 |
| 28 | Vivi Rohmatim | 80 |
| 29 | Vivianti Vernawati | 80 |
| 30 | Wanda Nur Hamidah | 70 |
| 31 | Wini Dwi Cahyati | 80 |
| 32 | Yadya Niha'ul Ala | 70 |
| 33 | Yeseren Desia Wijaya Putri | 80 |
| 34 | Yeti Eni Asih | 70 |
| 35 | Yola Amelia Putri | 80 |
| 36 | Yuliana Surya Anggita | 70 |
| Jumlah Nilai | | 2670 |
| Nilai Rata - Rata | | 74.1 |

Pada siklus 1 ini diadakan refleksi terhadap hal-hal temuan, baik maupun catatan guru. Untuk mengumpulkan data penelitian digunakan instrument penelitian sebagai berikut:

1. Guru telah mampu mempertahankan dan meningkatkan prestasi belajar dengan menggunakan model Discoveri Learning.
2. Lembar soal digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa dalam mempelajari Produk Kreatif Dan Kewirausahaan yang dipelajari.
3. Keberanian siswa mengajukan pertanyaan pada saat diskusi kelas masih rendah.
4. Siswa belum mampu membuat kesimpulan dari tiap pertemuan atau masih mengharap catatan dari guru.

Berdasarkan refleksi pada siklus 1 maka untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan dan untuk dapat mempertahankan serta meningkatkan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus 1, maka pada siklus 2.

Tabel 3. Dari seluruh data di tampilan siklus 2

| No | Nama Siswa | Nilai |
|-------------------|----------------------------|-------|
| 1 | Nur Maia Biatika Hladi | 90 |
| 2 | Oisthi Mahdiyah | 90 |
| 3 | Radinda Zhakyn Rahmatulloh | 90 |
| 4 | Radit Hindrawan | 80 |
| 5 | Rafa Kusuma Ardana | 90 |
| 6 | Rahma Pabila | 90 |
| 7 | Raka Aditya | 90 |
| 8 | Ramdhan Hapanca | 90 |
| 9 | Rangga Hadi Prasetyo | 90 |
| 10 | Ratna Anggraeni | 90 |
| 11 | Reno Prasetyo | 90 |
| 12 | Reva Ayu Kafita | 90 |
| 13 | Revina Eka Putri | 80 |
| 14 | Risma Amelia | 90 |
| 15 | Rita Elvina | 90 |
| 16 | Safa Relia Damayanti | 90 |
| 17 | Sahda Dwi Febrianti | 90 |
| 18 | Santi Fatma Oktavia | 90 |
| 19 | Satria Bima Adi Jaya | 90 |
| 20 | Shafa Helmalia Ayuni | 90 |
| 21 | Shendy Pratama | 80 |
| 22 | Shinta Berlina Aulia S. | 90 |
| 23 | Sinta Fatma Oktavia | 90 |
| 24 | Siska Pingkan Marcelina | 80 |
| 25 | Siti Mahmudatul Choiriyah | 90 |
| 26 | Umi Faizatul Husniyah | 90 |
| 27 | Veronica Chandra Januardi | 80 |
| 28 | Vivi Rohmatim | 90 |
| 29 | Vivianti Vernawati | 90 |
| 30 | Wanda Nur Hamidah | 80 |
| 31 | Wini Dwi Cahyati | 90 |
| 32 | Yadya Niha'ul Ala | 90 |
| 33 | Yeseren Desia Wijaya Putri | 90 |
| 34 | Yeti Eni Asih | 90 |
| 35 | Yola Amelia Putri | 90 |
| 36 | Yuliana Surya Anggita | 90 |
| Jumlah Nilai | | 3170 |
| Nilai Rata - Rata | | 88.0 |

Pada siklus 2 diadakan refleksi terhadap hal-hal temuan, baik maupun catatan guru. Untuk mengumpulkan data penelitian digunakan instrument penelitian sebagai berikut:

1. Dari hasil siklus 1 meningkatkan pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan model Discovery Learning.
2. Siswa sudah berani mengajukan pertanyaan pada saat pengajaran sudah baik.
3. Pada siklus 2 siswa sudah mampu membuat kesimpulan dari tiap pertemuan walaupun baru sebagian saja.

Tabel 4. Reduksi Perbandingan Hasil Belajar

| No | Nama Siswa | Hasil Penelitian | | |
|----|----------------------------|--------------------|----------|----------|
| | | Sebelum Penelitian | Siklus 1 | Siklus 2 |
| 1 | Nur Maia Biatika Hladi | 60 | 70 | 90 |
| 2 | Oisthi Mahdiyah | 70 | 70 | 90 |
| 3 | Radinda Zhakyn Rahmatulloh | 60 | 80 | 90 |
| 4 | Radit Hindrawan | 70 | 70 | 80 |
| 5 | Rafa Kusuma Ardana | 70 | 70 | 90 |
| 6 | Rahma Pabila | 50 | 70 | 90 |
| 7 | Raka Aditya | 60 | 80 | 90 |
| 8 | Ramdhan Hapanca | 60 | 80 | 90 |
| 9 | Rangga Hadi Prasetyo | 70 | 70 | 90 |
| 10 | Ratna Anggraeni | 50 | 70 | 90 |
| 11 | Reno Prasetyo | 70 | 80 | 90 |
| 12 | Reva Ayu Kafita | 50 | 80 | 90 |
| 13 | Revina Eka Putri | 60 | 70 | 80 |
| 14 | Risma Amelia | 60 | 70 | 90 |
| 15 | Rita Elvina | 70 | 80 | 90 |
| 16 | Safa Relia Damayanti | 60 | 70 | 90 |
| 17 | Sahda Dwi Febrianti | 70 | 70 | 90 |
| 18 | Santi Fatma Oktavia | 60 | 80 | 90 |
| 19 | Satria Bima Adi Jaya | 70 | 70 | 90 |
| 20 | Shafa Helmalia Ayuni | 70 | 70 | 90 |
| 21 | Shendy Pratama | 50 | 70 | 80 |
| 22 | Shinta Berlina Aulia S. | 60 | 80 | 90 |
| 23 | Sinta Fatma Oktavia | 60 | 80 | 90 |
| 24 | Siska Pingkan Marcelina | 70 | 70 | 80 |
| 25 | Siti Mahmudatul Choiriyah | 60 | 80 | 90 |
| 26 | Umi Faizatul Husniyah | 70 | 70 | 90 |
| 27 | Veronica Chandra Januardi | 50 | 70 | 80 |
| 28 | Vivi Rohmatim | 60 | 80 | 90 |
| 29 | Vivianti Vernawati | 60 | 80 | 90 |
| 30 | Wanda Nur Hamidah | 70 | 70 | 80 |

| | | | | |
|-------------------|----------------------------|------|------|------|
| 31 | Wini Dwi Cahyati | 60 | 80 | 90 |
| 32 | Yadya Niha'ul Ala | 70 | 70 | 90 |
| 33 | Yeseren Desia Wijaya Putri | 60 | 80 | 90 |
| 34 | Yeti Ani Asih | 70 | 70 | 90 |
| 35 | Yola Amelia Putri | 60 | 80 | 90 |
| 36 | Yuliana Surya Anggita | 70 | 70 | 90 |
| Jumlah Nilai | | 2260 | 2670 | 3170 |
| Nilai Rata - Rata | | 62.7 | 74.1 | 88.0 |

Dari perhitungan diatas dapat peneliti diketahui bahwa peningkatan pada nilai rata-rata dari sebelum penelitian sampai siklus 1 adalah sebesar: 11,4, dari siklus 1 sampai siklus 2 adalah sebesar: 13,9, dan hasil prosentase ketuntasan belajar siswa di kelas XI.RPL3 menunjukkan nilai sebesar: 81%. Dengan menggunakan model Discoveri Learning yang diterapkan, siswa terlihat bersemangat dan antusias dalam belajar, hal ini terbukti dengan adanya peningkatan prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan, hasil nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada sebelum penelitian adalah: 62,7 (rendah), pada siklus 1 adalah: 74,1 (cukup) dan siklus 2 adalah: 88,0 (baik) di SMP Negeri 1 Kedungadem Kabupaten Bojonegoro tahun pelajaran 2022/2023.



Gambar 1. Rata-Rata Reduksi Perbandingan Hasil Belajar

B. Pembahasan

Sebagai upaya guru mata pelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar anak didik. Pada umumnya prestasi belajar anak didik, khususnya dalam mata pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan sangat dipengaruhi oleh tersedianya metode belajar dan kemampuan guru mengetrapkannya. Berdasarkan latar belakang tersebut, dirumuskan masalah itu sebagai berikut:

Apakah siswa dapat meningkatkan prestasi belajar di kelas XI.RPL3 pada mata pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan melalui

model Discovery Learning di SMK Negeri 4 Bojonegoro Provinsi Jawa Timur tahun pelajaran 2022/2023?.

Dapatkah siswa menyajikan konsep desain dan kemasan barang/jasa dalam pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan dengan mudah di SMK Negeri 4 Bojonegoro Provinsi Jawa Timur ?.

Profesionalisme seorang guru bukanlah kemampuannya mengembangkan ilmu pengetahuan saja tetapi lebih pada kemampuannya untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswanya. Menurut Degeng (1998) (dalam Sugiyanto, 2009:1) bahwa daya tarik suatu pelajaran (pembelajaran) ditentukan oleh dua hal, yaitu oleh mata pelajaran itu sendiri dan oleh cara mengajar guru. Tugas profesional seorang pendidik adalah menjadikan pelajaran yang awalnya tidak menarik menjadi lebih menarik, pelajaran yang awalnya dirasakan sulit menjadi mudah, dan pelajaran yang sebelumnya tidak berarti menjadi lebih bermakna. Jika peran tersebut dapat dijalankan maka usaha memberikan layanan pembelajaran yang optimal ke arah pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan akan tercapai. Kemampuan menerapkan pendekatan pembelajaran diperlukan penguasaan model-model pembelajaran yang memadai.

Hipotesis adalah suatu kesimpulan yang bersifat sementara dengan kata lain hipotesis adalah kesimpulan yang masih harus di buktikan atau di uji kebenarannya. Dari anggapan dasar ini maka penulis membuat suatu hipotesis sebagai keyakinan dasar untuk mengadakan penelitian. Maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah: "Dengan diterapkannya model Discovery Learning dapat membantu meningkatkan prestasi belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan serta kemampuan menyajikan konsep desain dan kemasan produk barang pada siswa kelas XI.RPL3 semester I SMK Negeri 4 Bojonegoro Provinsi Jawa Timur tahun pelajaran 2022/2023.

Pada siklus 1 ini diadakan refleksi terhadap hal-hal temuan, baik maupun catatan guru. Untuk mengumpulkan data penelitian digunakan instrument penelitian sebagai berikut:

1. Guru telah mampu mempertahankan dan meningkatkan prestasi belajar dengan menggunakan model Discoveri Learning.
2. Lembar soal digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa dalam

mempelajari Produk Kreatif Dan Kewirausahaan yang dipelajari.

3. Keberanian siswa mengajukan pertanyaan pada saat diskusi kelas masih rendah.
4. Siswa belum mampu membuat kesimpulan dari tiap pertemuan atau masih mengharap catatan dari guru.

Dengan menggunakan model Discoveri Learning yang diterapkan, siswa terlihat bersemangat dan antusias dalam belajar, hal ini terbukti dengan adanya peningkatan prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan, hasil nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada sebelum penelitian adalah: 62,7 (rendah), pada siklus 1 adalah: 74,1 (cukup) dan siklus 2 adalah: 88,0 (baik) di SMP Negeri 1 Kedungadem Kabupaten Bojonegoro tahun pelajaran 2022/2023

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pada akhir penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa setelah diterapkannya model Discoveri Learning dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 4 Bojonegoro Provinsi Jawa Timur tahun ajaran 2022/2023. Pada nilai rata-rata sebelum penelitian adalah: 62,7 (rendah), siklus 1 adalah: 74,1 (cukup), dan menjadi: 88,0 pada siklus ke 2 dengan demikian penggunaan model Discoveri Learning dapat membawa peserta didik lebih aktif, bersemangat dan tidak jenuh serta dapat menimbulkan hasil nilai yang tinggi pada peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

B. Saran

Setelah diadakan penelitian sedemikian rupa sehingga penulis dapat mengetahui tentang peningkatan prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan terhadap peranan model Discoveri Learning, maka penulis simpulkan bawah Guru mata pelajaran hendaknya memiliki kopetensi yang cukup tinggi di dalam mengarahkan dan membimbing siswa-siswanya untuk lebih mengenal metode dalam mengajar yang mengarah pada siswa aktif agar bisa menghasilkan prestasi yang baik sesuai dengan yang di harapkan.

Adapun siswa hendaknya menyadari sepenuhnya akan pentingnya metode atau cara belajar dan berusaha mengikuti jalannya belajar mengajar dengan aktif dan berani

mengeluarkan ide selama tidak menyimpang pada pokok permasalahan dengan alasan – alasan yang realis.

DAFTAR RUJUKAN

Ahmad, Abu, H, 1989, Pengantar Metode Didaktik, CV. Armico, Bandung.

Bachtiar, Harsya W, 1984, Media Pendidikan, Rajawali, Bandung.

GBHN, 1993, Garis-Garis Besar Haluan Negara, Arkola, Aurabaya.

Hamalik, Oemar, 1994, Media Pendidikan, Citra Aditya Bakti, Bandung.

H. R. L. Zainuddin, 1978, Media Dalam Pembelajaran, Pusat sumber belajar, Jakarta.

Nawawi, Hadiri, H, 1993, Metode Penelitian, Gadjahmada Universitas Press, Yogyakarta.

Surakhamad, Winarno, 1985, Pengantar Penelitian Ilmiah, Tersito, Bandung.

Sardiman, A. Menggunakan, 1992, Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar, Rajawali Press, Bandung.