



Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Informatika Siswa Pada Siswa Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4

Sumartono¹, Dwi Nur Andini Putri Ramadhan², Andi Ftrianti³, Nasir⁴

Universitas Muhammadiyah Makassar

sumartonorahim@gmail.com

ABSTRAK

Discovery learning merupakan suatu metode yang menekankan pada kegiatan belajar siswa secara aktif dalam mengembangkan sendiri pengetahuannya secara mandiri maupun kelompok. Pada metode ini, guru tidak secara aktif menjelaskan materi pada peserta didik. guru hanya memberikan sejumlah pertanyaan berkaitan dengan materi. Selanjutnya, peserta didiklah yang harus menemukan, menyelidiki, dan menyimpulkan hasil temuannya sebagai modal untuk menjawab pertanyaan dari guru. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Maros dengan menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning*. Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Peneliti melibatkan satu kelompok untuk menggunakan desain penelitian yang diberi *pretest* lebih dahulu sebelum adanya *treatment*, kemudian diberi *posttest* untuk mengetahui hasil belajar.

Kata Kunci : Hasil Belajar, PTK, *pretest* dan *posttest*

ABSTRACT

Discovery learning is a method that emphasizes students' active learning activities in developing their own knowledge independently or in groups. In this method, the teacher does not actively explain the material to students. The teacher only asks a number of questions related to the material. Next, students must discover, investigate and conclude their findings as capital to answer questions from the teacher. This research was conducted to determine the improvement in learning outcomes of class X MIPA 1 SMA Negeri 4 Maros students using the *Discovery Learning* learning method. The research design used is Classroom Action Research (PTK) which aims to improve learning outcomes. Researchers involve one group to use a research design that is given a *pretest* before treatment, then given a *posttest* to determine learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, PTK, *pretest* and *posttest*

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar

yang dilakukan, dipilih sebuah model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan situasi dan kondisi para peserta didik. Proses pembelajaran berlangsung dengan mengutamakan pemberian tindakan secara langsung kepada peserta didik. Sesuai dengan penelitian yang akan dilaksanakan yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan Pemberian perlakuan langsung dalam bentuk tindakan ini, diharapkan dapat lebih meningkatkan motivasi belajar peserta didik, aktivitas peserta didik, kreativitas peserta didik, terlebih dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang selama ini dianggap masih kurang.

Salah satu metode atau model pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran Informatika yakni *Discovery learning*. Pada pembelajaran *Discovery learning*. Model Pembelajaran *Discovery learning* ialah model proses untuk memahami suatu konsep dari materi secara aktif dan mandiri untuk kemudian diperoleh suatu kesimpulan. Pada metode ini, guru tidak secara aktif menjelaskan materi pada peserta didik. guru hanya memberikan sejumlah pertanyaan

berkaitan dengan materi. Selanjutnya, peserta didiklah yang harus menemukan, menyelidiki, dan menyimpulkan hasil temuannya sebagai modal untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Mengacu pada permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah “Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Maros dengan menggunakan metode pembelajaran *Discovery learning*”.

A. Pengertian *Discovery learning*

Dalam Bahasa Indonesia *Discovery Learning* diartikan sebagai pembelajaran penemuan. Menurut Druckman & Ebner (2018:7) menyatakan jika pembelajaran *Discovery Learning* ini para siswa merupakan pusat dari proses belajar. Mereka menemukan informasi-informasi pembelajarannya sendiri. Model pembelajaran ini mengacu pada bentuk kurikulum dimana siswa berhadapan pada pengalaman dan pertanyaan tertentu sedemikian rupa sehingga mereka menemukan sendiri tujuan yang dimaksudkan (Hammer, 1997:489).

Pembelajaran *Discovey*

Learning merupakan model pembelajaran yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat menimbulkan peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Model *Discovery Learning* menurut Hosnan adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lamadalam ingatan (Fajar Ayu Astari, 2018).

B. Ciri-ciri *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran mempunyai karakteristik ciri khas khusus yang memberikan perbedaan antara model satu dengan yang lain. Begitupun pada model pembelajaran *Discovery Learning* yang mempunyai ciri khasnya sendiri. Menurut Fajri (2019:66) menyatakan bahwa ada tiga karakteristik utama dari model pembelajaran *Discovery Learning* (penemuan), diantaranya :

1. Siswa berkemampuan untuk mengeksplorasi dan mengatasi tantangan untuk membuat menggaungkan dan menggeneralisasi wawasan.
2. Siswa merupaka focus dalam proses pembelajaran.

3. Siswa menemukan wawasan baru dengan menggabungkan dari ketersediaan wawasan sebelumnya.

C. Langkah-langkah Pembelajaran *Discovery Learning*

Tentunya dalam penerapan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* ada tahap-tahap saat melaksanakannya. Ada enam langkah pengaplikasian model ini, diantaranya:

1. Pemberian Stimulus (*Stimulation*)
Tahapan ini guru menyediakan stimulus belajar dengan memberikan kesempatan kepada siswanya untuk membaca sumber buku rujukan. Guru dapat menerapkan Teknik bertanya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa. Fungsinya agar dapat terciptanya suasana interaktif sehingga siswa mampu aktif mengembangkan strategi kognitifnya dalam melakukan eksplorasi bahan materi pembelajaran.
2. Identifikasi Masalah (*Problem Identification*)
Tahapan ini siswa harus bisa Menyusun rumusan sebagai masalah dan mengidentifikasinya dari hasil eksplorasi yang sudah

dilakukan sebelumnya. Selanjutnya dari pertanyaan yang sudah ditemukan, siswa mengubah pertanyaan itu menjadi pertanyaan hipotesis dalam masalah.

3. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Guru mengondisikan siswa untuk melaksanakan proses pengumpulan data informasi seluasnya dengan relefan untuk memberikan bukti pembuatan pernyataan sebelumnya. Tujuannya agar secara aktif siswa mampu belajar untuk memperoleh suatu hal yang berkaitan pada permasalahan yang didapat.

4. Pengolahan Data (*Data Processing*)

Guru memberikan arahan siswa untuk menganalisis data dari berbagai informasi yang nantinya akan merumuskan jawaban-jawaban atas pertanyaan sebelumnya dan membentuk konsep yang dapat digeneralisasikan.

5. Pembuktian (*Verification*)

Posisi guru akan terkait erat dengan napa yang ditemukan siswa, dengan siswa diminta untuk melakukan penilaian menyeluruh untuk menemukan apakah Solusi

yang dinyatakan benar atau tidak.

4. Menyimpulkan (*Generalization*)

Siswa harus mampu memberikan kesimpulan sebagai konsep utama dari pembuatan rumusan masalah. Temuan peserta didik ini harus mampu digeneralisasikan. Artinya bisa dimanfaatkan untuk menuntaskan permasalahan dalam Pelajaran yang sama ditempat dan disekolah pada cara dan langkah yang sama (Darmawan & Wahyudin (2018)

D. Kelebihan dan Kelemahan Model *Discovery Learning*

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

- a. Dianggap membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa.
- b. Pengetahuan diperoleh dari strategi ini sangat pribadi sifatnya dan mungkin merupakan suatu pengetahuan yang sangat kukuh.
- c. Strategi penemuan (*Discovery*) membangkitkan gairah para siswa, misalnya siswa merasakan jerih payah penyelidikannya.

- d. Memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri.
 - e. Menyebabkan siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia lebih merasa terlibat dan termotivasi sendiri untuk belajar.
 - f. Membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertumbuhnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan.
 - g. Strategi ini berpusat pada anak, misalnya memberi kesempatan pada mereka dan guru berpartisipasi sebagai sesama dalam mengecek ide.
 - h. Membantu perkembangan siswa menuju skeptisisme yang sehat untuk menemukan kebenaran akhir dan mutlak.
2. Kelemahan Model *Discovery Learning*
- a. Dipersyaratkan kesharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini.
 - b. Kurang berhasil untuk mengajar kelas besar.
 - c. Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa

yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional.

- d. Mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan, (Suryosubroto, 2009).

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Informatika dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada siswa kelas X mipa 1 SMA Negeri 4 Maros. PTK adalah bagaimana guru dapat mengorganisasi kondisi praktek pembelajaran dan belajar dari pengalamannya sendiri, dapat mencobakan gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu. Peneliti melibatkan satu kelompok untuk menggunakan desain penelitian yang diberi pretest lebih dahulu sebelum adanya treatment, kemudian diberi posttest

untuk mengetahui bahwa treatment ditentukan dengan membandingkan nilai pretest dan nilai posttest.

Tahap pertama yang dilakukan adalah menentukan sampel yang akan digunakan sebagai sampel penelitian dan mengelompokkannya menjadi satu kelompok penelitian. Tahap selanjutnya adalah memberikan pretest untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum diberikan treatment menggunakan model *Discovery Learning*. Tahap selanjutnya sampel diberikan treatment menggunakan model pembelajaran PjBL. Kemudian, tahap terakhir sampel diberikan posttest untuk mengukur hasil siswa setelah diberikan treatment model pembelajaran *Discovery Learning* hasil belajar mata pelajaran Informatika.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 4 Maros Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros Provinsi Sulawesi Selatan kelas X MIPA 1, Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 36 siswa dengan rincian 24 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Objek dalam penelitian ini adalah pelaksanaan hasil yang diperoleh dari pembelajaran menggunakan model pembelajaran

Project Based Learning pada siswa kelas X. 4 SMA Negeri 4 Maros.

Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama 2 bulan yaitu dimulai dari bulan September sampai bulan November tahun 2023. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 4 Maros Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros Provinsi Sulawesi Selatan. Alasan sekolah ini dipilih sebagai tempat penelitian adalah karena sekolah ini belum pernah menggunakan metode *Discovery Learning* dan tempat peneliti melaksanakan Program Pemantapan Profesi Keguruan (P2K) pada saat ini.

Sebelum mengadakan tindakan penelitian, peneliti mengadakan observasi serta mencari data kemampuan awal penguasaan Jaringan Komputer. Model penelitian yang digunakan adalah model kemmis dan taggart, yaitu model spiral, dimana dalam model spiral ini terdiri dari 2 siklus dan dari setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Walaupun pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus namun bila ternyata dari dua siklus yang direncanakan masih terdapat masalah yang harus dipecahkan maka dapat dilanjutkan dengan siklus berikutnya.

Pelaksanaan prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Siklus 1

Perencanaan :

1. Perencanaan Siklus 1

Perencanaan siklus 1 peneliti dan guru mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini, yang meliputi tindakan yang akan dilakukan, materi pokok pembelajaran dan alokasi waktu, berdasarkan doskusi tersebut didapati kesepakatan bahwa tindakan akan dilaksanakan sesuai dengan jadwal Pelajaran informatika kelas X MIPA I yaitu pada hari selasa tanggal 19 september 2023 pukul 10.45-12.15 wita. Perencanaan kedua yaitu merancang dan menetapkan langkah-langkah pembelajaran melalui penggunaan media modul ajar siswa.

Adapun langkah-langkah yang ditetapkan meliputi, penentuan materi pokok pembelajaran, penyusunan rencana pembelajaran (RPP), kemudian membuat dan Menyusun instrument penilaian siswa sesuai dengan materi modul yang telah ditentukan sebelumnya yaitu materi Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2. Implementasi Siklus 1

Pelaksanaan pembelajaran

tindakan 1 dilaksanakan pada hari selasa tanggal 19 september 2023 pukul 10.45-12.15. Pada pertemuan pertama alokasi waktu sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yaitu, 2JP x 45 menit. Pada siklus 1 tindakan 1 ini materi yang akan dibahas yaitu, jaringan computer. Untuk pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut :

a. Kegiatan pendahuluan

1. Guru membimbing siswa untuk berdoa sebelum memulai Pelajaran.
2. Guru mengondisikan kelas agar siswa tertib mengikuti proses pembelajaran.
3. Apersepsi : apa yang anda ketahui tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi?
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
5. Guru meminta siswa untuk bersiap memulai kegiatan belajar.

b. Kegiatan Inti

1. Pada kegiatan ini guru dapat menjelaskan berbagai jenis Teknologi Informasi dan Komunikasi sembari memberikan modul materi.
2. Selanjutnya siswa membaca modul.

3. Siswa diberikan motivasi untuk aktif dalam kegiatan mengamati dan bertanya, sehingga siswa dapat memahami materi.
 4. Kegiatan selanjutnya, guru mengajarkan siswa untuk mempelajari uraian pada modul maret Teknologi Informasi dan Komunikasi yang telah diberikan sebelumnya.
 5. Siswa belajar mandiri mengenai konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi dan cara kerjanya
 6. Guru meminta untuk mengumpulkan data tentang cara kerja dari jenis-jenis jaringan komputer dari berbagai sumber, seperti buku-buku referensi, internet, atau sumber lainnya.
 7. Kegiatan selanjutnya, guru menjelaskan materi secara keseluruhan berkaitan dan siswa diminta untuk mendengarkan materi yang dijelaskan guru secara tertib
 8. Setelah penyampaian materi dilakukan oleh guru, tiap siswa diminta untuk menyampaikan pemahaman atau pengetahuan yang mereka peroleh dari penejelasan yang telah disampaikan oleh guru
 9. Untuk mengetahui pengetahuan atau hasil belajar siswa dari kegiatan pembelajaran ini, guru memberikan lembar ulangan harian lalu siswa akan menjawab secara pribadi sesuai dengan kemampuan siswa itu sendiri.
 10. Siswa mengumpulkan kembali lembar ulangan harian kepada guru.
- c. Kegiatan Penutup
1. Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan dari materi yang telah disampaikan
 2. Guru memberikan siswa penguatan terhadap materi yang belum dipahami kemudian guru juga memberikan beberapa pertanyaan untuk menguji kembali pemahaman siswa.
 3. Guru memberikan apresiasi dengan pujian atau penghargaan kepada siswa atau kelompok yang berkinerja dengan baik selama proses pembelajaran.
 4. Guru menyampaikan informasi

terkait alat pembelajaran yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya seperti laptop, handphone, kouta, dan persiapan pembelajaran yang akan datang.

5. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa bahwa pertemuan hari ini berlangsung dengan baik dan lancar.

Mengumpulkan data yang diperoleh selama observasi, berupa lembar observasi aktivitas guru, lembar penilaian psikomotor peserta didik dan hasil tes peserta didik. Data observasi tersebut dianalisis kemudian direfleksikan dengan cara berdiskusi bersama observer. Kegiatan refleksi merupakan kegiatan yang sangat penting dan bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan dengan melihat apa yang masih perlu diperbaiki, ditingkatkan dan dipertahankan. Tindakan ini merupakan salah satu bentuk evaluasi terhadap diri sendiri. Dari hasil refleksi tersebut dicari solusinya kemudian di lanjutkan pada siklus berikutnya

Siklus 2

Perencanaan

1. Perencanaan Siklus 2

Perencanaan siklus 2 peneliti dan guru mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian, yang meliputi tindakan yang akan dilakukan, materi pokok pembelajaran dan alokasi waktu, berdasarkan diskusi tersebut didapati kesepakatan bahwa tindakan akan dilaksanakan sesuai dengan jadwal Pelajaran Informatika kelas X MIPA 1 yaitu pada hari selasa 19 Oktober 2023 pukul 10.45-12.15 Wita. Perencanaan kedua yaitu merancang dan menetapkan langkah-langkah pembelajaran melalui penggunaan metode pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun langkah-langkah yang ditetapkan meliputi penentuan materi pokok pembelajaran, penyusunan rencana pembelajaran (RPP), kemudian membuat dan Menyusun instrument penilaian siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang meliputi praktek pembuatan project pada Microsoft Office Word maupun Microsoft Office Excel.

a. Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membimbing siswa

- untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran.
2. Guru mengondisikan kelas agar siswa tertib mengikuti proses pembelajaran.
 3. Apersepsi : Jelaskan apa yang kalian ketahui mengenai pembuatan project pada Microsoft Office Word dan Microsoft Office Excel yang sudah dipelajari dipertemuan sebelumnya.
 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
 5. Guru meminta siswa untuk bersiap memulai kegiatan belajar.
- b. Kegiatan Inti
1. Pada kegiatan inti guru mengarahkan siswa untuk melakukan literasi pada materi yang diajarkan sebelumnya.
 2. Pada kegiatan diskusi, jika ada materi yang kurang dipahami, siswa dapat memberikan pertanyaan.
 3. Guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menjawab pertanyaan tersebut.
 4. Guru dapat membingbing dan menjelaskan tentang pembuatan project.

5. Untuk mengetahui pengetahuan hasil belajar siswa dari kegiatan pembelajaran ini, guru memberikan ulangan harian lalu siswa akan menjawab secara pribadi sesuai dengan kemampuan siswa itu tersendiri.
6. Siswa mengumpulkan kembali lembar ualngan harian kepada guru.

Megulas kembalimateri belajar yang telah dipelajari sebelumnya melalui buku paket yang telah disiapkan. Kegiatan dilakukan secara mandiri dengan membaca dari awal semua materi yang telah diberikan setelah itu memahami sekaligus mencatat poin-poin penting. Setelah itu dilanjutkan dengan menjelaskan sendiri tanpa melihat buku didepan teman kelas untuk membantu menyimak. Cara ini diharapkan mampu membuat siswa untuk tidak hanya sekedar menghafal, melainkan memahami dan bisa menjelaskan materi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap siklus I dan II peneliti

mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mana akan menunjang proses pembelejaran di

kelas. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengolahan dengan metode pembelajaran *Discovery learning* dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dan II dilaksanakan di SMA Negeri 4 Maros, dengan jumlah sampel 36 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan.

Hasil dari klasifikasi pembelajaran Informatika menggunakan model *Discovery Learning*, siswa membuat projek di Microsoft word dan excel, juga siswa diajarkan cara mengakses dan mengfungsikan projek yang telah dibuat.

Standar nilai ketuntasan ulangan harian siklus 1 dan 2 adalah 75:

Tabel 4.1, Standar Nilai Ketuntasan Siswa

Nilai	status
<75	Belum Tuntas
≥75	Tuntas

Pada tabel diatas sebagai keterangan bahwa jika siswa mendapatkan nilai kurang dari <75 dinyatakan belum tuntas sedangkan

jika siswa mendapatkan nilai lebih dari ≥75 dinyatakan tuntas.

Tabel 4.2, Hasil Skor Pretes dan Postes Siklus 1 dan 2

NO	NAMA SISWA	NILAI SISWA	
		Pretest 1	Postest 2
1	AKHMAD FARI	35	75
2	ALFATH FAUZAN RAMADHAN	20	60
3	ALFINA DAMAYANTI	50	78
4	ANANDA THALITA APIDAH JAUHARA	60	85
5	APIKAH	40	89
6	ARINI PISVITA B	65	82
7	ARYA	50	80
8	ASHIELA SHEEVA HIDAYAT	75	83
9	ASRIYANI	60	78
10	AURELIA FAJRIANTI TAMRIN	55	85
11	AZZAHRA. H	85	90
12	DINI SABRINA	45	80
13	FAJAR	30	75
14	GHANTYAH NASYIFAH SALSABILA	50	80
15	HANIA	60	87
16	LUCKY AL AMIN	40	75
17	MUH. AKBAR	45	80
18	MUH. ANDIKA PRATAMA	50	75
19	MUH. ILHAM SYAPUTRA	30	65
20	MUH. RAIHAN SAHWAN MARUF	60	89
21	MUHAMMAD AKIRA	30	70
22	MUHAMMAD TAMAM AL-HABASYI JAMAL	60	82
23	MUTMAINNA	60	80
24	NANDA AULIA SAFITRI	50	75
25	NUR AISYAH	50	80
26	NUR AKILA	30	75
27	NURUL ALFILAIL P	45	77
28	NUR FAUZIAH PUTRI	75	81
29	NURUL FADILAH	65	83
30	NURUL FAKHIRAH SYAM	70	88
31	NURUL FATMAH AZZAHRA. R	60	85
32	NUR WINDA	30	77
33	RISKULLAH	45	75
34	SUCI	60	85
35	SYADZA ADILLAH AMIR	50	77
36	UMRAH ARABIAH GHANI	80	85
	Total	1905	2866
	Rerata	52.92%	79.61%

Tabel 4.3, Ketuntasan Pretest Hasil Belajar Siswa

Nilai	Status	Jumlah	Persentase (%)
< 75	Belum Tuntas	32	88.89%
≥ 75	Tuntas	4	11.11%
	Jumlah	36	100%

Berdasarkan data dalam tabel tersebut, sebanyak 32 siswa

dinyatakan belum tuntas dalam test dengan persentase 88,89% dan sisanya sebanyak 4 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase 11,11%

Tabel 4.4. Ketuntasan Posttest Hasil Belajar Siswa

Nilai	Status	Jumlah	Persentase (%)
< 75	Belum Tuntas	2	5.56%
≥ 75	Tuntas	34	94.44%
Jumlah		36	100%

Berdasarkan tabel diatas, sebanyak 34 siswa dinyatakan tuntas dalam tes dengan persentase 94,44% dan sisanya sebanyak 2 siswa dinyatakan belum tuntas test dengan persentase 5,56%.

Pembahasan

Dari hasil observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung di UPT SMA Negeri 4 Maros dengan menerapkan metode pembelajaran *Discovery Learning* memberikan peningkatan pada peserta didik bagi yang mengikuti pembelajaran di kelas antara lain:

1. Peserta didik termotivasi untuk belajar.
2. Peserta didik dominan aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran berlangsung di laboratorium komputer jika akan

melakukan praktek materi yang telah di ajarkan sebelumnya di dalam kelas. Diawal pertemuan terdapat kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu masih adanya peserta didik yang tidak percaya diri untuk menjawab pertanyaan, bertanya, serta ada peserta didik yang hanya bermain handphone, dan mengantuk pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tapi pada saat pertemuan kedua peserta didik mulai aktif dalam proses pembelajaran, lebih aktif bertanya. Peserta didik telah mengalami perubahan.

Dari data pada tabel 2, dapat dilihat perbandingan antara nilai pretest pada siklus 1 yang mencapai 52,92%, dengan nilai posttest pada siklus 2 yang mencapai 79,61%, pengukuran awal dilakukan dengan pretest sebelum subjek menerima perlakuan menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning* sedangkan pengukuran akhir dilakukan dengan posttest setelah penerapan metode pembelajaran tersebut. Data ini dapat dirinci sebagai berikut:

Tabel 5. Analisis Pretest dan Posttest

Rerata Pre-test	Rerata Post-test	Persentase	Kualitas
52,92%	79,61%	26,69%	Meningkat

Berdasarkan dari data yang

tertera dalam tabel, dapat diamati bahwa terjadi peningkatan sebesar 26,69% point dalam perbandingan nilai rerata pretest (52,92%) dengan rerata posttest (79,61%). Dengan merujuk pada tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran dari kelas X MIPA 1 mengalami peningkatan setelah dilakukan pretest dan posttest, dan dapat dikategorikan sebagai peningkatan kualifikasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi tindakan kelas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar Informatika siswa pada kelas X MIPA 1 UPT SMA Negeri 4 Maros.
2. Penerapan metode pembelajaran *Discovery Learning* efektif dapat meningkatkan frekuensi keaktifan dan aktivitas dalam proses belajar mengajar sesuai dengan pengamatan sikap siswa selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I dan siklus II.
3. Dengan metode pembelajaran *Discovery Learning*, Pelajaran Informatika yang biasanya

dianggap sulit bagi sebagian peserta didik menjadi menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akib, Erwin. 2021. *Buku Panduan Program Pemantapan Profesi Keguruan (P2K)*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Astari, Fajar Ayu , 2018, "Efektifitas Penggunaan Model *Discovery Learning* dan Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 3 Sd", Jurnal Basicedu Volume 2 Nomor 1.
- Darmawan, D., & Wahyudin, D. (2018). Model Pembelajaran Di Sekolah (Nita, Ed.). Pt Remaja Rosdakarya.
- Druckman, D., & Ebner, N. (2018). *Discovery Learning In Management Education: Design And Case Analysis. Journal Of Management Education*, <https://doi.org/10.1177/1052562917720710>
- Fajri, Z. (2019). Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sd. In 64 | Jurnal Ika (Vol. 7, Issue 2).
- Hamalik, Omer (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hammer, D. (1997). *Discovery Learning And Discovery Teaching. Cognition And Instruction*.
- Kristin, Firosalia, 2016, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap*

Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas 4 SD, Jurnal Scholaria, Volume 6.

Roestiyah N.K, 2012, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta

Rusman, 2017. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Kencana.

Suryosubroto, 2009, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: PT Asdi Matraman.