

## MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X IPS I SMA NEGERI 9 PANGKEP

<sup>1</sup>Rahmat Syah, <sup>2</sup>Dody Syam Sumantri, <sup>3</sup>Syarifuddin, <sup>4</sup>Rahmaniyah  
<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Muhammadiyah Makassar  
<sup>4</sup>SMA Negeri 9 Pangkep

Email: rrahmatsyah14@gmail.com, dhodyngekgok@gmail.com, syarifuddin@unismuh.ac.id, rahmania.smarang@gmail.com

### Abstrak

Pendidikan adalah pengalaman belajar yang memiliki program-program dalam pendidikan formal, nonformal ataupun informal di sekolah yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan mengoptimalkan pertimbangan kemampuan individu, agar dikemudian hari dapat memainkan peranan secara tepat. Sekolah adalah institusi sosial yang didirikan oleh masyarakat untuk melaksanakan tugas-tugas pendidikan kepada generasi muda. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif yang dilakukan oleh mahasiswa P2K jurusan Seni Rupa Unismuh Makassar dengan bantuan guru mitra mata pelajaran Seni Rupa yang sekaligus sebagai guru tutor di UPT SMA NEGERI 9 PANGKEP. Melalui pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*, siswa membangun sendiri pengetahuannya, menemukan langkah-langkah dalam mencari sendiri penyelesaian dari suatu materi yang harus dikuasai oleh siswa, baik secara individu atau kelompok. Dengan pembelajaran menggunakan model *discovery learning*, dapat meningkatkan pembelajaran Seni Budaya dan menjadikan kelas lebih menjadi menyenangkan.

**Kata kunci:** Pendidikan; *Discovery Learning*, Seni Budaya

### Abstract

*Education is an experiential learning experience that has programs in formal, non-formal or informal education in schools that last a lifetime which aims to optimize the consideration of individual abilities, so that in the future they can play their roles appropriately. Schools are social institutions established by the community to carry out educational tasks for the younger generation. This research is a collaborative classroom action research (CAR) conducted by P2K students majoring in Fine Arts Unismuh Makassar with the help of a partner teacher for Fine Arts who is also a tutor teacher at UPT SMA NEGERI 9 PANGKEP. Through learning using the discovery learning model, students build their own knowledge, find steps in finding their own solution to a material that must be mastered by students, either individually or in groups. By learning to use the discovery learning model, it can improve the learning of Cultural Arts and make the class more fun.*

**Keywords:** Education; *Discovery Learning*, Seni Budaya

Pendidikan artinya bimbingan atau pertolongan yang diberikan dari orang dewasa terhadap perkembangan anak agar mencapai kedewasaannya serta tujuan supaya anak bisa cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa melibatkan naungan orang lain ( Syah, 2002: 13).

Secara alternatif pendidikan didefinisikan sebuah upaya sadar yang dilakukan melalui kerabat, warga dan pemerintah, melalui tindakan bimbingan, pembelajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah ataupun di luar sekolah sepanjang hayat demi mempersiapkan pelajar sehingga bisa memainkan peranan dari bermacam-macam lingkungan secara akurat pada masa yang akan datang.

Pendidikan ialah pengalaman belajar yang mempunyai rancangan-rancangan dalam pendidikan formal, nonformal ataupun informal pada sekolah yang berlangsung seumur hidup yg bertujuan mengoptimalkan pertimbangan kemampuan individu, supaya dikemudian hari dapat memainkan peranan secara sempurna. Sekolah artinya institusi sosial yang didirikan sang masyarakat untuk melaksanakan tugas-tugas pendidikan pada generasi muda. dalam konteks ini pendidikan dimaknai sebagai proses buat memanusiakan insan buat menuju pada kemanusiaannya yang berupa pendewasaan diri. Melalui pendidikan disemaikan pola pikir, nilai nilai, dan norma-adat. masyarakat serta selanjutnya ditransformasikan berasal generasi ke generasi buat mengklaim keberlangsungan hidup sebuah warga. Seni merupakan salah-satu unsur kebudayaan yang tumbuh dan berkembang se-jajar dengan perkembangan manusia selaku pengubah dan penikmat seni . Musik, teater, tari, desain, televisi, film, cerita, puisi, lukisan, patung dan foto merupakan bentuk-bentuk penting komunikasi di tiap masyarakat. Seni dapat meghibur, seni seringkali digunakan untuk memikat atau meyakinkan kita dengan macam cara. Seni memiliki nilai estetis (indah) yang disukai oleh manusia dan mengandung ide-ide yang dinyatakan dalam bentuk aktivitas.

Seni tersebut bukan lagi merupakan kebutuhan praktis bagi masyarakat tetapi han-ya mengejar nilai untuk kepentingan estetika seni yang dimanfaatkan dalam lingkungan seni itu sendiri atau seni itu disebut seni. Seni terapan dalam produk karyanya selalu mempertimbangkan keadaan pasar dan estetika.

Belajar diartikan sebagai proses membangun makna atau pemahaman terhadap in-formasi dan/atau pengalaman sehingga terjadi perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan ( Suyatna 2011: 7). Pada hakekatnya belajar merupakan salah satu bentuk kegiatan individu dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhan. Tujuan dari setiap belajar mengajar adalah untuk memperoleh hasil yang optimal. Kegiatan ini akan tercapai jika siswa sebagai subyek terlibat secara aktif baik fisik maupun emosinya dalam proses belajar mengajar. Abdillah (Aunurrahman, 2009: 35) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Discovery learning merupakan salah satu model pembelajaran yang tidak asing lagi. Discovery learning merupakan metode memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Discovery learning adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut (Saifuddin, 2014:108). Melalui model ini siswa diajak untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari kemudian mengkonstruksi pengetahuan itu dengan memahami maknanya. Dalam model ini guru hanya sebagai fasilitator. Ciri utama dari model discovery learning adalah; 1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; 2) berpusat pada siswa; 3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada (Irdam Idrus & Sri Irawati, 2019).

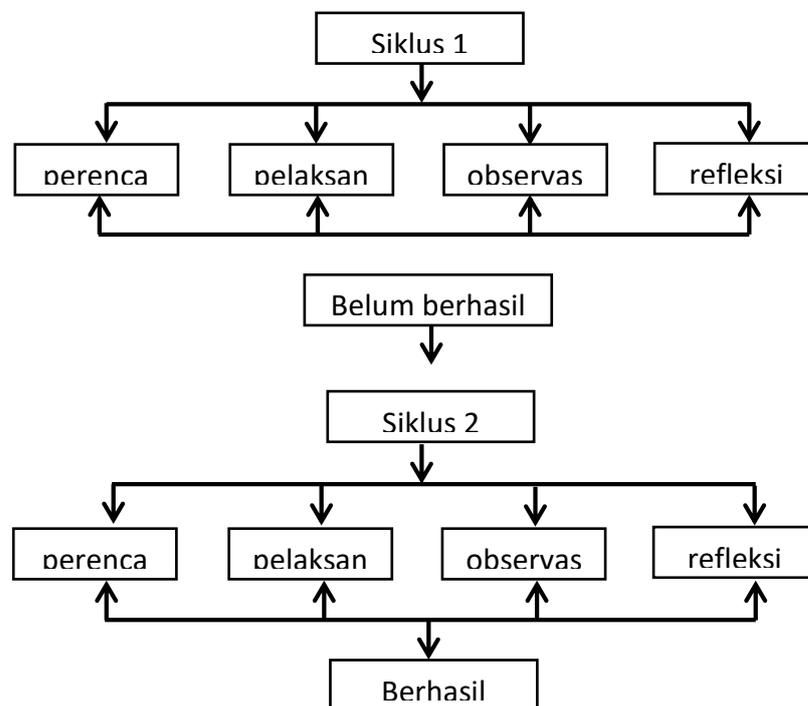
Prestasi belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Peningkatan prestasi belajar yang baik tidak hanya didukung oleh kemauan siswa untuk mau belajar dengan baik, tetapi juga didukung oleh beberapa faktor, salah satunya adalah model pembelajaran Discovery Learning. Sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji pemahaman lebih mendalam tentang Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMA NEGERI 9 PANGKEP.

## METODE PENELITIAN

### A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pemecahan permasalahan termasuk metode analisis. Metode penelitian yang diterapkan adalah classroom action research atau yang dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2016:3) mengemukakan Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas yang bersamaan. PTK ini dilakukan secara kolaboratif peneliti bekerja sama dengan guru kelas sedangkan partisipatif artinya peneliti dibantu partisipasi teman sejawat yang disebut observer (AlidanAsrori, 2009:6) dan (Muslihuddin, 2011:1).

### B. Pengumpulan Data



Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari observasi, tes lisan dan tulisan, dokumentasi serta studi pustaka. Teknik observasi dan tes digunakan untuk mengumpulkan data langsung selama penerapan tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas. Sedangkan teknik pengumpulan data studi pustaka digunakan untuk melengkapi data-data.

## HASIL PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus, yang siklus pertama terdiri dari 4 pertemuan dan setiap pertemuan berlangsung selama 3 jam dengan 1 jenis tugas. Penelitian ini di laksanakan pada tanggal 18 Agustus sampai 18 Oktober. Berikut ini deskripsi pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran Seni Budaya menggunakan metode Discovery Learning di kelas X IPS 1 UPT SMA NEGERI PANGKEP.

Berdasarkan hasil akhir siklus 1 yang di berikan pada peserta didik diperoleh data tentang hasil belajar Seni Budaya sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Akhir Siklus I

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	20
Skor Tertinggi	90
Skor Terendah	75
Skor Rata-rata	81
Skor Ideal	100

Dari analisis terhadap skor hasil belajar peserta didik setelah diterapkan pembelajaran kolaboratif selama berlangsungnya siklus 2, sebagai berikut berikut:

Tabel 1. Hasil Akhir Siklus II

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	20
Skor Tertinggi	92
Skor Terendah	75
Skor Rata-rata	89
Skor Ideal	100

## PEMBAHASAN

Refleksi terhadap pelaksanaan tindakan dalam proses belajar mengajar Seni budaya.

### 1. Refleksi Siklus I

Pada siklus I proses belajar mengajar diawali dengan memperkenalkan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu pembelajaran discovery learning . Hal ini membuat peserta didik menjadi lebih antusias karena metode yang lebih sering digunakan oleh guru mereka adalah metode ceramah dimana siswa dituntut lebih aktif dari guru. Jadi saat pembelajaran berlangsung kami sebagai pengajar terlebih dahulu menanyakan materi sesuai yang telah dipelajari oleh siswa pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu kami menjelaskan kembali materi agar siswa lebih memahami tugas-tugas yang akan diberikan pada pertemuan selanjutnya.

Menjelang akhir siklus I sudah mulai nampak kemajuan, hal ini terlihat dengan keaktifan siswa dalam menjawab serta menanggapi pertanyaan yang kami berikan.

### 2. Refleksi Siklus II

Pada siklus II motivasi dan keaktifan peserta didik semakin terlihat, hal ini terjadi karena antusias siswa terhadap tugas yang akan diberikan adalah praktik langsung ragam hias pada media kain sangat rumit dan butuh ketelitian dalam proses pewarnaannya sehingga mereka saling memberi motivasi dan saling

membantu menyelesaikan tugas dan masalah-masalah yang muncul saat proses pembelajaran berlangsung.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peranan pembelajaran Seni budaya dengan menggunakan model Discovery Learning dapat meningkatkan aktivitas proses belajar mengajar.
2. Dari hasil observasi memperlihatkan bahwa terjadi perubahan sikap siswa dari siklus I ke siklus II.
3. Kemampuan dalam diskusi kelompok juga mengalami kemajuan yang sangat berarti. Hal ini disebabkan karena siswa sudah mulai terbiasa belajar kelompok maupun individu.
4. Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil rata-rata tes awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum penerapan model pembelajaran discovery learning yaitu menjadi 81 pada evaluasi siklus I setelah penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe discovery learning dan kemudian meningkat menjadi 89 pada evaluasi siklus II.
5. Melalui pembelajaran dengan menggunakan model discovery learning, siswa membangun sendiri pengetahuannya, menemukan langkah-langkah dalam mencari sendiri penyelesaian dari suatu materi yang harus dikuasai oleh siswa, baik secara individu atau kelompok.
6. Dengan pembelajaran menggunakan model discovery learning, dapat meningkatkan pembelajaran Seni Budaya dan menjadikan kelas lebih menjadi menyenangkan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aunurrahman. 2009. *Model Pembelajaran PAIKEM*. FKIP Universitas Lampung: Bandar Lampung.
- Budiningsih. 2005. *Discovery Learning Sebagai Pemecahan Masalah Pendidikan Indonesia*. Bandung: Bineka Cipta Utama.
- Ementembun. 1986. *Penemuan Sebagai Discovery Learning*. Yogyakarta: Media Raya.
- Mudjiyono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Roestiyah, NK. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunendar, D. 2015. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: CV Angkasa.
- Suyatna. 2009. *Model Pembelajaran PAIKEM*. FKIP Universitas Lampung: Bandar Lampung.
- Syah, Muhibbin. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Irdam Idrus, & Sri Irawati. (2019). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*, 2(2). <https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532>