

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 2 SATAP TILONGKABILA

Isnawati Gani¹, Lillyan Hadjaratie², Ihsanulfu'ad Suwandi³, Manda Rohandi⁴,
Ahmad Azhar Kadim⁵, Huzaima Mas'ud⁶

¹²³⁴⁵⁶Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo

email: isnagani44@gmail.com

Abstract

The students' activeness and learning outcomes in Informatics subjects in grade VII of SMPN 2 Satap Tilongkabila are still low. This is evident from the lack of student attention during learning, some students do not do assignments, and low pre-cycle grades. These conditions have an impact on low student learning mastery. This study aims to improve the activeness and learning outcomes of seventh-grade students in Informatics by implementing the Discovery Learning model. The research employed a classroom action research (CAR) method consisting of two cycles, each including the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 30 seventh-grade students at SMP Negeri 2 Satap Tilongkabila. Data were collected through student activity observations, interviews, and learning outcome tests. The results showed that the implementation of the Discovery Learning model increased student activeness in each cycle. Student activeness improved from a low category in the pre-cycle to a good category in the second cycle. In addition, students' learning outcomes also showed a significant improvement after applying the Discovery Learning model. Therefore, it can be concluded that the Discovery Learning model is effective in enhancing student activeness and learning outcomes.

Keywords : *Discovery Learning, Activeness, Learning Outcomes, Classroom Action Research*

Abstrak

Keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas VII SMPN 2 Satap Tilongkabila masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa selama pembelajaran, sebagian siswa tidak mengerjakan tugas, serta rendahnya capaian nilai pra-siklus. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya ketuntasan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Informatika melalui penerapan model pembelajaran Discovery Learning. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Satap Tilongkabila. Data dikumpulkan melalui observasi keaktifan siswa, wawancara, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Discovery Learning dapat meningkatkan keaktifan siswa pada setiap siklus. Keaktifan siswa meningkat dari kategori rendah pada pra-siklus menjadi baik pada siklus II. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan signifikan setelah penerapan model Discovery Learning. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Discovery Learning efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Discovery Learning, Keaktifan, Hasil Belajar, PTK*

1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi, kemampuan berpikir kritis, serta karakter positif yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Namun, kenyataannya proses pembelajaran di sekolah masih sering berpusat pada guru (*teacher-centered*) sehingga siswa cenderung pasif. Dalam konteks pembelajaran Informatika di SMP Negeri 2 Satap Tilongkabila, ditemukan bahwa siswa masih kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran aktif adalah model *Discovery Learning*. Model ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menemukan konsep, prinsip, dan pengetahuan baru melalui eksplorasi dan pemecahan masalah. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman belajar. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Discovery Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa [1][3][4]. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model *Discovery Learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Informatika.

2. Metode

Penelitian Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Satap Tilongkabila dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa kelas VII. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi keaktifan, wawancara, dan tes hasil belajar.

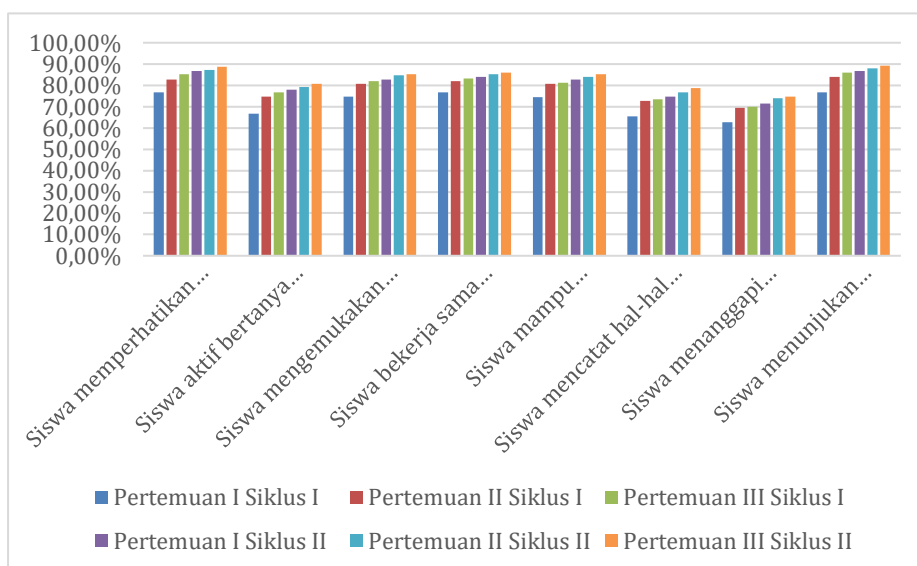
Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Indikator keaktifan mencakup aspek memperhatikan penjelasan guru, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, berani bertanya, dan memberikan pendapat. Kriteria keberhasilan ditentukan apabila minimal 70% siswa mencapai kategori aktif dan hasil belajar mencapai ketuntasan klasikal 75%.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi awal (pra-siklus), keaktifan siswa dalam pembelajaran Informatika masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum terlibat aktif dalam kegiatan belajar, baik dalam diskusi maupun dalam mengemukakan pendapat. Setelah diterapkan model *Discovery Learning*, terjadi peningkatan signifikan pada setiap siklus pembelajaran. Pada siklus I, siswa mulai berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan menunjukkan keberanian untuk bertanya. Pada siklus II, keaktifan siswa semakin meningkat dengan keterlibatan aktif hampir seluruh siswa dalam setiap tahap pembelajaran.

Tabel 1. Peningkatan Keaktifan Siswa

Siklus	Rata-rata Keaktifan (%)	Kategori Keaktifan	Keterangan	Peningkatan dari Siklus Sebelumnya
Pra-siklus	46,67	Rendah	Belum aktif	-
Siklus I	71,42	Baik	Mulai aktif dalam diskusi dan bertanya	+24,75
Siklus II	80,83	Sangat Baik	Aktif dalam seluruh kegiatan belajar	+9,41

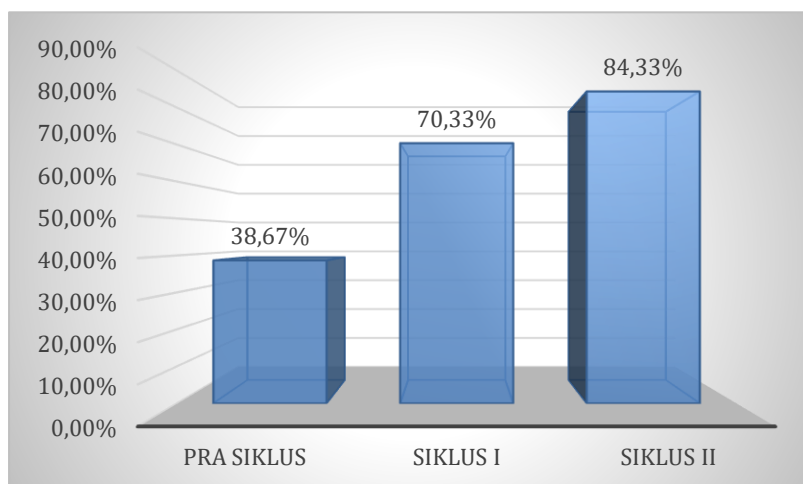


Peningkatan keaktifan siswa yang terlihat dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif dan bermakna. Pada tahap awal, sebagian besar siswa masih bersikap pasif karena terbiasa dengan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Namun, melalui tahapan pembelajaran *Discovery Learning* seperti *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization* siswa mulai terbiasa untuk berpikir mandiri dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Menurut Bruner (1961), model *Discovery Learning* memungkinkan peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Proses penemuan ini mendorong siswa untuk terlibat aktif, mengamati, dan menarik kesimpulan sendiri, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan tahan lama. Hasil penelitian ini mendukung teori tersebut, di mana keterlibatan aktif siswa meningkat secara signifikan setelah penerapan model ini.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Siklus	Rata-rata Nilai (%)	Ketuntasan Klasikal (%)	Kategori
Pra-siklus	38,67	16,67	Rendah
Siklus I	70,33	60,00	Baik
Siklus II	84,33	86,67	Sangat Baik



Selain itu, peningkatan keaktifan juga berdampak positif terhadap hasil belajar. Dari tabel 2. terlihat hasil belajar siswa yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai serta ketuntasan klasikal. Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi, karena mereka berperan langsung dalam membangun konsep dan memecahkan masalah. Temuan ini sejalan dengan penelitian Agustina (2024) dan Lesnussa (2024) yang menunjukkan bahwa *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi, kemandirian, dan keaktifan belajar siswa.

Secara praktis, penerapan *Discovery Learning* juga mampu meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi antar siswa. Dalam kegiatan kelompok, siswa belajar bekerja sama, berdiskusi, dan menghargai pendapat teman. Kegiatan semacam ini mendorong pembelajaran kolaboratif yang lebih efektif dibandingkan metode ceramah tradisional.

Dari sisi guru, peran pendidik bergeser dari *transfer of knowledge* menjadi *facilitator of learning*. Guru berfungsi sebagai pembimbing yang memfasilitasi siswa untuk menemukan konsep secara mandiri, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi. Hal ini sesuai dengan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman dan refleksi.

Dengan demikian, penerapan model *Discovery Learning* tidak hanya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta tanggung jawab terhadap proses belajar sendiri.

4. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 2 Satap Tilongkabila.

Melalui tahapan pembelajaran yang menuntut keterlibatan langsung siswa dalam menemukan konsep, siswa menjadi lebih aktif, kritis, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Peningkatan keaktifan terlihat dari perubahan kategori “rendah” pada pra-siklus menjadi “sangat baik” pada siklus II. Sejalan dengan itu, hasil belajar siswa juga meningkat secara signifikan dari rata-rata pra-siklus ke siklus II.

Hasil penelitian ini menguatkan pandangan bahwa *Discovery Learning* merupakan salah satu pendekatan yang mampu membangun lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Selain berpengaruh terhadap hasil akademik, model ini juga berkontribusi pada pengembangan karakter siswa seperti rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir kritis.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Disarankan untuk menerapkan model *Discovery Learning* sebagai alternatif strategi pembelajaran aktif, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep dan pemecahan masalah. Guru juga perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran dan media pendukung agar proses penemuan berjalan efektif.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan melalui penyediaan sarana dan pelatihan guru agar penerapan model inovatif seperti Discovery Learning dapat berjalan optimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian lanjutan dapat memperluas kajian ini dengan mengintegrasikan Discovery Learning dengan teknologi digital atau media interaktif untuk melihat pengaruhnya terhadap keterampilan abad 21, seperti kolaborasi dan berpikir kritis.

Bibliografi

- [1] Aisyah Evi Nurhidayah dkk. 2024. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Guna Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik." Jurnal Inovasi Pendidikan.
- [2] Alfity, S. (2020). Model Discovery learning Dan Pemberian Motivasi Dalam Pembelajaran (Ke-1). Guepedia The First On-Publisher in Indonesia.
- [3] Anastasya Ayu Ashari Lesnussa dkk. 2024. "Penerapan Model Discovery Learning dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching Menggunakan Media Kartu untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA di SMP Negeri 3 Makassar." Jurnal Pendidikan Sains.
- [4] Ferdiana Rizka Agustina, Wahyu Budi Sabtiawan, Mujiyanto. 2024. "Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP." Jurnal Pendidikan IPA.
- [5] Kemmis, S. (2019). Action Research as a Practice-based Practice. Educational Action Research, 17(3), 463–474.
- [6] McTaggart, R. (1991). *Principles for Participatory Action Research. Adult Education Quarterly*, 41(3), 168–187.
- [7] Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. Jurual Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar, 3(2). 128-136.