

**PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* MELALUI
APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI POKOK PROKLAMASI KEMERDEKAAN
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SEJARAH SISWA KELAS X AP A SMKS PURI WISATA PANCASARI TAHUN
PELAJARAN 2021/2022**

I Wayan Suartika¹, Tuty Maryati², I Wayan Putra Yasa³

E-mail : suartika@undiksha.ac.id, tuty.maryati@undiksha.ac.id, putrayasa@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah minimnya partisipasi siswa kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari dalam pembelajaran yang berdampak terhadap menurunnya motivasi dan hasil belajar sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* melalui Aplikasi *Powtoon*, dan (2) peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Discovery Learning* melalui Aplikasi *Powtoon*. Penelitian ini termasuk kedalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan sebagai berikut (1) penentuan subjek penelitian, (2) menyusun rencana tindakan, (3) melaksanakan tindakan, (4) observasi, (5) evaluasi dan refleksi tindakan. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa: (1) motivasi belajar siswa kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari pada siklus I yaitu 45,45% mengalami peningkatan ketika siklus II sebesar 54,55% untuk kategori pilihan sangat setuju dan dengan demikian termasuk kategori tinggi; sedangkan (2) hasil belajar siswa kelas X AP A pada siklus I memperoleh nilai rata-rata yaitu 67,27 dan ketuntasan belajar siswa adalah 27,27, mengalami peningkatan pada siklus II dengan rata-rata ialah 72 sementara ketuntasan belajarnya mencapai 54,55 dengan kategori "sedang". Berdasarkan penelitian ini dapat diperlihatkan bahwa melalui diterapkannya model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Aplikasi *Powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar dan terlebih lagi hasil belajar siswa kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Aplikasi *Powtoon*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pembelajaran Sejarah

ABSTRACT

The background of this research is the lack of participation of class X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari students in learning which has an impact on decreasing motivation and learning outcomes of history. This study aims to determine: (1) the increase in students' learning motivation after the application of the *Discovery Learning* model through the *Powtoon* application, and (2) the increase of student learning outcomes after the application of the *Discovery Learning* model through the *Powtoon* application. This research included in Classroom Action Research (CAR) with the following stages (1) determining the research subject, (2) preparing an action plan, (3) carrying out actions, (4) observing, (5) evaluating and reflecting on actions. The results showed that: (1) the learning motivation of class X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari students in the first cycle, have 45.45%, increased when the second cycle was 54.55% for the choice category strongly agreed and thus included in the high category; while (2) the learning outcomes of class X AP A students in the first cycle obtained an average value of 67.27 and student learning completeness was 27.27, experienced an increase in the second cycle with an average of 72 while learning completeness reached 54.55 with the "medium" category. Based on this research, it can be shown that through the application of the *Discovery Learning* learning model with the help of the *Powtoon* Application, it can increase learning motivation and moreover the learning outcomes of class X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari in the first semester of the 2021/2022 academic year.

Keywords: *Discovery Learning*, *Powtoon* Application, Learning Motivation, Learning Outcomes, History Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan sejatinya merupakan suatu proses dimana peserta didik terlibat aktif dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh pengajar seperti guru dengan menitikberatkan pada proses menerima pelajaran dengan tujuan untuk membentuk karakter dan keterampilan siswa. Salah satu komponen sistem pendidikan ialah kurikulum. Nana Sudjana dalam (Rohman, 2015: 6) mengemukakan dengan cermat mengenai kurikulum yang dianggap sebagai niat atau harapan yang dituangkan rencana maupun program pendidikan. Pembelajaran sejarah memang sejatinya didesain untuk memberikan kesempatan dalam mengembangkan gagasan, ide, dan inovasi sebagai upaya menumbuhkan jiwa nasionalisme dan patriotisme dalam diri siswa (Sukardi, 2011: 2).

Pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022, pemerintah pusat melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberlakukan sistem pembelajaran daring sebagai upaya keberlangsungan belajar mengajar. Namun di pertengahan semester sistem pembelajaran mengalami perubahan dari pembelajaran daring menjadi Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas sebagai akibat dari menurunnya Pandemi Covid-19 di Indonesia.

Kendati mengalami perubahan sistem pembelajaran pada satuan pendidikan masih

ditemui beberapa permasalahan terutama selama proses belajar mengajar. Permasalahan itu seperti: pembelajaran secara monoton, masih berpusat pada guru, stigma kebanyakan siswa yang menganggap pelajaran sejarah bersifat hafalan, terlalu membosankan, dan minimnya peran siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Hal serupa terjadi pula di SMKS Puri Wisata Pancasari terutama pada kelas X AP A. Observasi awal dan wawancara dilaksanakan pada 13 Agustus 2021 dengan guru mata pelajaran sejarah yakni Bapak I Ketut Satria, S.E, M.Pd, ditemukan bahwa dalam proses belajar mengajar siswa cenderung kurang berpartisipasi aktif dan tidak adanya tindakan guru dalam mengelola kelas secara intensif. Kendala itu misalnya: 1) pembelajaran masih cenderung monoton dan membosankan, 2) minimnya guru dalam menggunakan media dan model dalam pembelajaran, 3) sedikitnya kesempatan bagi siswa dalam mengemukakan pendapat saat bertanya ataupun menjawab soal, juga dalam kegiatan belajar lainnya 4) kurangnya pengukuran yang dilakukan guru terhadap sejauh mana pemahaman siswa akan materi pelajaran yang dibahas pada saat pembelajaran.

Jika diperhatikan secara mendetail nampaknya hal tersebut bermuara pada rendahnya motivasi belajar siswa. Ini

didukung oleh hasil Ulangan Harian (UH) siswa kelas X AP A tahun pelajaran 2021/2022 dengan nilai rata-rata sebesar 54,80. Siswa yang memperoleh Kriteria Ketuntasan Minimal adalah satu orang dan sebanyak 22 orang berada dibawah KKM. Dapat dikatakan bahwa masih ada permasalahan dalam belajar siswa yang perlu mendapat perbaikan atau solusi terhadapnya.

Permasalahan tersebut perlu diberikan solusi dengan cara memberikan pembaharuan model dan media pembelajaran. Salah satu dari beberapa model pembelajaran yang menuntut partisipasi siswa ialah *Discovery Learning*. Pembelajaran ini menekankan pada penemuan siswa secara aktif dengan keikutsertaannya melalui penemuan prinsip, konsep, dan nilai (Wilcox dalam Suprihatiningrum, 2016: 241-242). *Discovery Learning* umumnya melihatbatkan siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah lainnya sehingga memperoleh simpulan dari hasil pencarian tersebut (Saifuddin dalam Fajri, 2019: 67).

Pembelajaran dengan model penyelidikan akan lebih efektif jika dipadukan dengan media pembelajaran interaktif dan komunikatif berbasis video. Video berbantu Aplikasi *Powtoon* merupakan sebuah platform digital yang bertujuan mempermudah pemahaman

seseorang melalui produk utama yaitu desain video presentasi. Pemakaian aplikasi *Powtoon* adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep materi yang diberikan oleh guru (Deliviana, 2017).

Penelitian *Discovery Learning* berbantu Aplikasi *Powtoon* belum ada sehingga peneliti anggap penting melakukan penelitian dengan judul: Penerapan Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning* melalui Aplikasi *Powtoon* pada Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari Tahun Pelajaran 2021/2022.

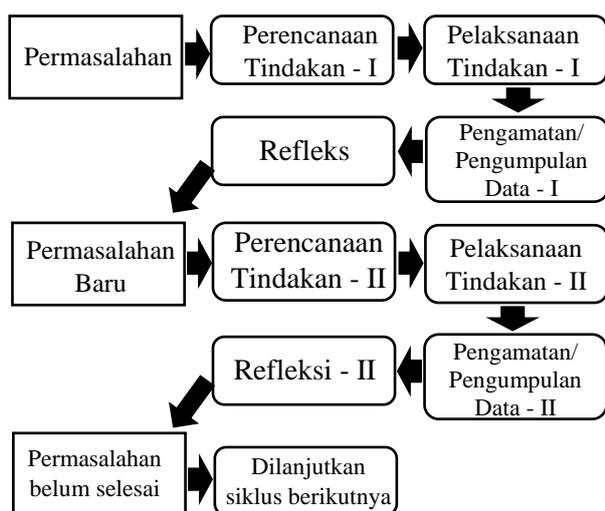
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran, terutama meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari yang terletak di Jl. Subali, Desa Pancasari, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng. Subjek penelitian yang ditetapkan adalah siswa kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari, yang terdiri atas 23 orang siswa dengan rincian 16 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Objek penelitian dibagi menjadi dua macam ialah motivasi belajar

dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah.

Waktu penelitian yang dilaksanakan pada pertengahan semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022, yaitu sejak Selasa, 12 Oktober 2021 hingga Jumat, 05 November 2021. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar siswa kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari, terhadap mata pelajaran sejarah dengan penerapan model *Discovery Learning* melalui Aplikasi *Powtoon*.

Berdasarkan prosedur penelitian yang telah dirancang untuk kegiatan pembelajaran di setiap siklusnya sebagai representasi kegiatan tentang persiapan dan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Tahap-tahap yang dilalui dalam penelitian ini tersaji dalam gambar 3.1 berikut.



Gambar 3.1. Skema dan Tahapan-tahapan Siklus PTK
(Sumber: Kemdiknas dalam Riri Wahyudi, 2015: 26)

Dalam penelitian ini, peneliti memakai teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes, wawancara dan kuesioner motivasi dan hasil belajar siswa. Teknik ini diharapkan berkontribusi terhadap data motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari. Data yang dikumpulkan peneliti akan dianalisis memakai teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini menitikberatkan pada penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Aplikasi *Powtoon* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari pada mata pelajaran sejarah semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan sejak 12 Oktober 2021 hingga 05 November 2021 di kelas X AP A dengan total siswa 23 orang. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini mengambil dua siklus dimana dalam tiap siklus tersusun atas 2 kali pertemuan.

Siklus I

Pada tahapan perencanaan tindakan siklus I pembelajaran dirancang sebanyak dua kali pertemuan. Tanggal 12 Oktober 2021 merupakan pelaksanaan pertemuan pertama dan 22 Oktober 2021 adalah

pertemuan kedua. Karena adanya perubahan sistem pembelajaran dari sebelumnya pembelajaran daring menjadi Pertemuan Tatap Muka (PTM) terbatas, maka jumlah peserta didik dan waktu pelajar pun dikurang setengahnya (50%). Adapun lokasi waktu belajar siswa dalam kelas setiap pertemuan selama pelaksanaan PTM terbatas ini adalah 30 menit (satu jam pelajaran). Tahap-tahap yang dilaksanakan sebagai berikut:

1. Menyusun rencana pembelajaran sesuai dengan strategi mengajar *Discovery Learning* melalui Aplikasi *Powtoon*.
2. Menyediakan video pembelajaran yang terkait pada materi peristiwa-peristiwa di sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia dan makna proklamasi bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia.
3. Menyiapkan pedoman observasi motivasi belajar yang akan diberikan kepada siswa diakhir pertemuan kedua setiap siklusnya.
4. Menyusun tes pengukuran hasil belajar siswa di setiap akhir pertemuan kedua.

Pada pertemuan ini materi yang diberikan yaitu “Peristiwa-Peristiwa di sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” dan “Makna Proklamasi bagi Kehidupan Sosial, Budaya, Ekonomi, Politik, dan

Pendidikan bangsa Indonesia”. Sejumlah tahap yang dilalui dalam penerapan model *Discovery Learning* melalui Aplikasi *Powtoon* yang mengacu pada perencanaan tindakan yaitu: peneliti yang didampingi Guru Pamong melaksanakan proses belajar mengajar dengan mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); guru memeriksa kehadiran siswa, apersepsi dari guru disampaikan dengan tujuan siswa mempunyai kesiapan belajar; peneliti menyampaikan materi pengantar sebagai rujukan dalam memahami konsep materi; memberikan video pembelajaran di *WhattsApp Grup* kelas.

Peneliti mengarahkan siswa untuk membuka video pembelajaran tentang peristiwa-peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia dan makna proklamasi bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia; peneliti memberikan permasalahan dalam bentuk pertanyaan yang berkaitan dengan materi, mengarahkan siswa untuk membacakan hipotesis yang dibuat, siswa diarahkan untuk mengumpulkan informasi yang relevan terhadap permasalahan, siswa melakukan analisis dari materi dengan prinsip 5W+1H (*what, who, when, why, where, dan how*); siswa membandingkan hasil temuan dengan hipotesis yang disusun; siswa menyampaikan hasil temuan; apresiasi kepada siswa yang mengemukakan hasil

temuan; peneliti bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dibahas. Pertemuan kedua tanggal Jumat, 22 Oktober 2021 setelah kegiatan pembelajaran selesai dilakukan, peneliti melangsungkan evaluasi terhadap materi pelajaran. Hasil observasi dan evaluasi dalam penerapan model *Discovery Learning* berbantu *Powtoon* sebagai berikut.

Data Motivasi Siswa Siklus I

Untuk memperoleh data motivasi belajar siklus I, maka dilakukan penyebaran kuesioner dengan data 22 responden dari 23 orang siswa untuk mengukur motivasi belajar siswa terhadap implementasi model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Aplikasi *Powtoon*.

Analisis data didasarkan pada perhitungan nilai persentase (X) untuk setiap indikator dengan perhitungan sebagai berikut:

1. Menghitung persentase (X)

$$\text{Rumus persentase: } X = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Persentase munculnya motivasi belajar

n = Jumlah skor yang didapatkan siswa

N = Skor total yang diharapkan

Hasil perolehan nilai persentase motivasi belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut. Perolehan persentase paling tinggi yaitu 77,27% dengan 17 pilihan setuju untuk

satu pernyataan, sisanya menyatakan sangat setuju dengan rentang persentase 18,18% - 45,45%. Dapat dikatakan secara keseluruhan bahwa persentase motivasi belajar sudah tergolong “tinggi”. Dengan rentang kategori motivasi belajar siswa yang tinggi berarti bahwa sebagian besar siswa telah memiliki motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantu Aplikasi *Powtoon*.

Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

Pada 22 orang siswa yang mengikuti dan mengisi tes hasil belajar siswa kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari dalam siklus I memperoleh total nilai keseluruhan = 1.480 dengan rata-rata 67,72. Adapun rumus yang dipergunakan dapat dikemukakan berikut ini.

1. Menentukan Mean atau rata-rata kelas:

$$M = \sum \frac{FX}{n}$$

$$M = \frac{1.480}{22}$$

$$M = 67,27$$

Keterangan: M = Rata-rata

FX = Jumlah skor seluruh siswa

n = Jumlah siswa

(Nukancana dan Sunartana, 1992: 174)

2. Untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut.

$$M\% = \frac{(M) \times 100\%}{SMI}$$

$$M\% = \frac{(67,27) \times 100\%}{100}$$

$$M\% = 67,27$$

Keterangan: M% = Angka rata-rata

M = Angka rata-rata

SMI = Skor Maksimal Ideal

3. Menentukan Ketuntasan Belajar

$$KB = n \frac{\geq 75}{n} \times 100$$

$$KB = \frac{6}{22} \times 100$$

$$KB = 27,27$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar

$n \geq 75$ = Banyaknya siswa yang mendapatkan nilai 75 keatas (KKM Sejarah kelas X adalah 75)

n = Jumlah siswa yang mengikuti tes

(Sumber: Berdasarkan pedoman yang diterapkan di SMKS Puri Wisata Pancasari)

Dari hasil analisis hasil belajar siswa pada siklus I memperlihatkan bahwa jumlah seluruh nilai dari 22 orang siswa adalah 1.480, dengan hasil rata-rata 67,27. Adapun jumlah siswa yang mampu untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 6 orang siswa (27,27%) sedangkan yang belum mencapai KKM sejumlah 16 orang siswa (72,72%). Apabila dibandingkan dengan PAP skala 5 berada pada rentangan 55-74 yang menandakan pada kategori "rendah".

Dalam penerapan siklus I, tentu tidak lepas dari beberapa kendala sehingga pelaksanaan pembelajaran tidak dapat berjalan secara optimal. Adapun kendala-

kendala yang dihadapi selama pembelajaran, sebagai berikut:

1. Peneliti mendapatkan kendala pada perangkat untuk menampilkan video pembelajaran.
2. Banyak siswa yang belum memahami prosedur pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Aplikasi *Powtoon*.
3. Ketika mengajukan hipotesis beberapa siswa mempunyai kendala untuk mengirimkan hasil hipotesis.
4. Banyak siswa belum berani mengemukakan pendapat, bertanya, dan mempresentasikan hasil rumusan hipotesis yang dibuat.
5. Kurangnya kemampuan siswa untuk menjangkau atau mengeksplorasi sumber belajar yang relevan.
6. Siswa belum mampu untuk menyusun kesimpulan terhadap materi pelajaran yang dibahas.

Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua siklus II, maka diperlukan solusi atas permasalahan yang muncul pada siklus I terutama pada kegiatan pembelajaran. Upaya-upaya yang dilakukan dalam mengatasi berbagai kendala di atas, adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan segala perangkat yang digunakan.
2. Diberikan penjelasan kepada siswa tentang pembelajaran model

Discovery Learning berbantu Aplikasi *Powtoon*.

3. Untuk memastikan siswa mengirimkan rumusan hipotesis dan juga diidentifikasi kesulitan apa yang dialami.
4. Memberikan siswa penghargaan (*reward*) baik berupa pujian, tepuk tangan, dan atau nilai tambahan.
5. Menyediakan sumber belajar yang relevan kepada siswa. Disamping itu, siswa juga dibimbing, diarahkan, dan disediakan akses untuk mengunjungi beberapa platform informasi.
6. Guru mengarahkan siswa untuk mencatat hal-hal yang penting dari materi pelajaran, juga membimbing secara intensif kegiatan membuat kesimpulan.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II proses belajar mengajar dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama berlangsung Jumat, 29 Oktober 2021, sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan Jumat, 05 November 2021. Dalam melaksanakan tindakan siklus II yang lebih menekankan pada upaya membenahi aspek-aspek yang belum optimal diaplikasikan pada siklus I. Di akhir pertemuan kedua siklus II dilaksanakan evaluasi pembelajaran yang mencakup pemberian soal tes dan penyebaran kuesioner motivasi

belajar yang bertujuan untuk mengukur peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa yang terjadi. Alokasi waktu di masing-masing pertemuannya adalah 1 x 30 menit (satu jam pelajaran). Tahap-tahap yang direncanakan dalam kegiatan ini sebagai berikut.

1. Merangsang pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Aplikasi *Powtoon*.
2. Menyediakan video pembelajaran yang berhubungan dengan pembentukan pemerintahan Indonesia dalam Sidang PPKI (18-22 Agustus 1945) dan peran tokoh-tokoh nasional dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia.
3. Menyiapkan pedoman observasi motivasi siswa yang pada saat akhir pertemuan kedua disebarakan melalui *WhatsApp Grup* kelas.
4. Membuat tes hasil belajar siswa yang akan dikerjakan oleh masing-masing siswa pada akhir pertemuan kedua siklus II.

Dalam pertemuan ini materi yang akan dibahas seputar “Pembentukan Pemerintahan Indonesia dalam Sidang PPKI (18-22 Agustus 2021)” dan “Peran Tokoh-Tokoh Nasional dalam Proklamasi Kemerdekaan Indonesia”. Adapun langkah-langkah dengan penerapan model pembelajaran berbasis *Discovery Learning*

berbantu Aplikasi *Powtoon* ini sesuai dengan rencana pelaksanaan tindakan, yang dapat diuraikan sebagai berikut : Peneliti yang didampingi oleh Guru Pamong mengadakan proses pembelajaran yang mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan, memeriksa kehadiran siswa.

Berikutnya peneliti memberikan apersepsi dan tujuan pembelajaran dengan harapan supaya siswa mempunyai kesiapan untuk mengikuti proses belajar mengajar; peneliti menyebarkan video pembelajaran di *WhatsApp Grup* mata pelajaran kelas X AP A mengenai pembentukan pemerintahan Indonesia dalam Sidang PPKI (18-22 Agustus 1945) dan peran tokoh-tokoh nasional dalam peristiwa kemerdekaan Indonesia; mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok diskusi dengan komposisi heterogen dengan perimbangan 3-4 siswa; peneliti menayangkan video pembelajaran dengan bantuan LCD Proyektor selama 5 menit; memberikan pertanyaan untuk siswa berkaitan dengan “Jelaskan hasil Sidang PPKI (18, 19, dan 22 Agustus 1945) dalam rangka mewujudkan pemerintahan di Indonesia ?”.

Peneliti menjelaskan materi pelajaran tentang pembentukan pemerintahan Indonesia dalam Sidang PPKI (18-22 Agustus 1945) dan pertemuan kedua yakni berkenaan dengan peran tokoh-tokoh nasional dalam peristiwa proklamasi

kemerdekaan Indonesia sebagai pengantar; mengarahkan siswa untuk melakukan pengumpulan informasi yang berasal dari sumber-sumber yang relevan; siswa melakukan analisis informasi yang didapatkan dengan cara berdiskusi dengan rekan kelompoknya sehingga informasi yang ditulis atau didapatkan merupakan materi yang valid dan terpercaya; peneliti mengarahkan masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi dan kerjasama kelompoknya; memberikan apresiasi dalam bentuk tepuk tangan dan pujian; setelahnya peneliti bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran yang dibahas. Berikutnya pertemuan kedua Jumat, 05 November 2021 setelah pembelajaran selesai, peneliti melakukan evaluasi dengan memberikan tes. Bersamaan dengan itu juga dilakukan penyebaran kuesioner motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pada hasil observasi dalam pelaksanaan tindakan siklus II maka didapatkan data motivasi dan hasil belajar siswa terhadap penerapan model *Discovery Learning* melalui Aplikasi *Powtoon* sebagai berikut.

Data Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Data motivasi belajar siswa diperoleh melalui penyebaran kuesioner terhadap 22 responden dari 23 orang siswa untuk mengukur motivasi belajar siswa

terhadap implementasi model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Aplikasi *Powtoon*. Analisis data didasarkan pada perhitungan nilai persentase (X) untuk setiap indikator dengan perhitungan sebagai berikut:

1. Menghitung persentase (X)

$$\text{Rumus persentase: } X = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Persentase munculnya motivasi belajar

n = Jumlah skor yang didapatkan siswa

N = Skor total yang diharapkan

Perolehan persentase paling tinggi yaitu 68,18% dengan 15 pilihan setuju untuk satu pernyataan, sisanya menyatakan sangat setuju dengan rentang persentase 27,27% - 54,55%. Dapat dikatakan secara keseluruhan bahwa persentase motivasi belajar sudah tergolong “tinggi”. Dengan rentang kategori motivasi belajar siswa yang tinggi berarti bahwa sebagian besar siswa telah memiliki motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantu Aplikasi *Powtoon*.

Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Nilai total 22 orang siswa memperoleh jumlah keseluruhan nilai sebesar = 1.584 dengan rata-rata 72. Hasil belajar siswa kelas X AP A SMKS Puri

Wisata Pancasari pada siklus I diperoleh sebagai berikut.

1. Menentukan Mean atau rata-rata kelas:

$$M = \sum \frac{FX}{n}$$

$$M = \frac{1.584}{22}$$

$$M = 72$$

Keterangan:

M = Rata-rata

FX = Jumlah skor seluruh siswa

n = Jumlah siswa

(Nukancana dan Sunartana, 1992: 174)

2. Untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut.

$$M\% = \frac{(M) \times 100\%}{SMI}$$

$$M\% = \frac{(72) \times 100\%}{100}$$

$$M\% = 72$$

Keterangan:

M% = Angka rata-rata

M = Angka rata-rata

SMI = Skor Maksimal Ideal

3. Menentukan Ketuntasan Belajar

$$KB = n \frac{\geq 75}{n} \times 100$$

$$KB = \frac{12}{22} \times 100$$

$$KB = 54,55$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar

$n \geq 75$ = Banyaknya siswa yang mendapatkan nilai 75 keatas (KKM Sejarah kelas X adalah 75)

n = Jumlah siswa yang mengikuti tes
(Sumber: Berdasarkan pedoman yang diterapkan di SMK Puri Wisata Pancasari)

Berdasarkan hasil analisis data di atas pada siklus II dapat dijabarkan bahwa jumlah semua nilai siswa yang berjumlah 22 orang dari yang semestinya 23 orang ialah 1.584, dengan rata-rata 72. Jumlah siswa yang mampu mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal) adalah 12 orang siswa (54,55%), sementara yang belum mampu untuk memenuhi KKM sebanyak 10 orang siswa (45,45%). Untuk memperoleh ketuntasan belajar dengan cara jumlah siswa yang mencapai hasil di atas sama dengan KKM dibagi dengan semua siswa yang mengikuti tes yang mana didapatkan hasilnya yaitu 54,55%. Sedangkan jika dilihat pada Pedoman Acuan Penilaian (PAP) skala 5 berada pada rentangan 65-79 dengan kategori “sedang”.

Mengacu pada data di atas yang sesuai dengan pelaksanaan siklus II dapat direfleksikan beberapa hal yaitu:

1. Dapat memberikan kesempatan siswa untuk bekerjasama dengan siswa lainnya.
2. Interaksi siswa menjadi terlihat pada saat proses diskusi kelompok dilakukan.
3. Mempunyai kesempatan untuk menyatakan pendapat, argumentasi, kritik, saran dan bertanya.

4. Kegiatan siswa ketika berlangsung proses pembelajaran siklus II telah memperlihatkan kenaikan yang lebih baik daripada dengan proses belajar mengajar pada siklus I. Siswa nampaknya terlihat aktif, kreatif, kepedulian, dan solidaritas yang tinggi.

5. Kegiatan pembelajaran siswa telah sesuai dengan apa yang termuat pada rencana pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pembelajaran di siklus II, didapatkan data motivasi belajar yang memperlihatkan peningkatan dibandingkan dengan data motivasi belajar pada siklus I. Persentase motivasi belajar sejarah yang ada di siklus II yang didapatkan siswa dalam kelasnya yaitu 68,18% dengan 15 pilihan setuju untuk satu pernyataan, sisanya menyatakan sangat setuju dengan rentang persentase 31,82% - 54,45% yang membuktikan bahwa motivasi belajar siswa terkategori “tinggi”.

Peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah dapat dilihat dari persentase kategori sangat setuju yang mana siklus I mencapai rentang persentase 18,18% - 45,45% sedangkan dalam siklus II meningkat sebesar 27,27% - 54,55% yang berarti peningkatannya terjadi pada persentase 9%. Itu berarti bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Aplikasi *Powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara

simultan. Hadirnya peningkatan secara umum disebabkan siswa mulai beradaptasi terhadap model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Aplikasi *Powtoon* sehingga di masing-masing siswa muncul rasa senang dan nyaman. Dengan demikian partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih besar dalam upaya untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dituju (Affandi dan Badarudin, 2011: 14).

Sementara itu hasil belajar sejarah siswa pada siklus II didapatkan dengan rata-rata 72. Berdasarkan Pedoman Acuan Penilaian (PAP) skala 5 berada pada rentang 65-79 dengan kategori “sedang” dimana ketuntasan belajar siswa mencapai 54,55%. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah 104 dengan rata-rata peningkatan mencapai 4,73%. Hal ini membuktikan bahwa dari dua kegiatan pembelajaran yang dilakukan setiap siklus terlihat mengalami peningkatan yang cukup memperlihatkan perbaikan hasil belajar siswa. Jumlah siswa siklus I yang memperoleh nilai tuntas adalah 6 orang siswa, sedangkan pada siklus II telah sebanyak 12 orang siswa. Peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II dapat diperhatikan dalam visualisasi grafik sebagai berikut.



Gambar 4.23 Grafik Rata-Rata Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Adanya kenaikan motivasi dan hasil belajar sejarah siswa dengan ini menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Aplikasi *Powtoon* tepat diaplikasikan pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Jenis model pembelajaran tersebut mampu membawa siswa kepada kesempatan yang lebih besar untuk mengeksplorasi dan mencari informasi seluas-luasnya dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar melalui pencarian yang bersifat mandiri (Hosnan dalam Kristin, 2016: 89).

Selain itu, peningkatan motivasi siswa bisa disebabkan oleh dua faktor internal seperti minat dan ketekunan saat belajar, sedangkan faktor eksternal misalnya peran orang tua dalam membimbing dan mengarahkan, masyarakat dalam membangun karakter belajar siswa, dan lingkungan sekolah (Slameto dalam Sriwidiastuti, 2020: 18). Pasca penerapan

model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Aplikasi *Powtoon* sudah terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II, maka penelitian ini dihentikan. Dengan perbaikan tersebut rata-rata motivasi belajar dan hasil belajar siswa tersebut berarti bahwa pengimplementasian model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran sejarah di kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan uraian pembahasan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* melalui Aplikasi *Powtoon* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari pada mata pelajaran sejarah.

Hasil belajar siswa kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari pada mata pelajaran sejarah mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dibuktikan ketika pada siklus I dari 22 siswa memperoleh jumlah nilai sebanyak 1.480 dengan rata-rata yaitu 67,27 dan ketuntasan belajar memperoleh sebesar 6 orang siswa (27,27%). Jika mengacu pada Pedoman Acuan Penilaian (PAP) skala 5 berada diantara 65-79 yang

menandakan pada kategori “sedang”. Pada siklus II mengalami peningkatan yang mana jumlah nilai yakni 1.584 dengan rata-rata 72, dan ketuntasan belajar dicapai 12 siswa (54,55%). Jika melihat pada Pedoman PAP skala 5 berada diantara 65-79 yang menandakan pada kategori “sedang”. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II ialah 104 dengan peningkatan rata-rata yaitu 4,73.

Dengan munculnya kenaikan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari, maka dengan demikian penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* melalui Aplikasi *Powtoon* di kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari pada mata pelajaran sejarah semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 dinyatakan berhasil.

Saran

Dengan memperhatikan beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Aplikasi *Powtoon* yang diimplementasikan dalam penelitian ini, saran yang dapat diberikan yakni sebagai berikut.

1. Disarankan kepada siswa yang mengikuti pembelajaran agar menyiapkan diri, perlengkapan belajar, dan materi ajar.
2. Disarankan kepada guru/pengajar sejarah di SMKS Puri Wisata Pancasari supaya mempertahankan

atau bahkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa dengan model dan media yang sama.

3. Disarankan kepada sekolah, untuk mempersiapkan berbagai fasilitas yang dapat membantu proses belajar mengajar.
4. Disarankan kepada peneliti lain untuk mencoba melaksanakan penelitian yang sejenis pada mata pelajaran sejarah dengan materi pokok yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Muhammad dan Badarudin. 2011. *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar: dengan Memasukan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Bandung: ALFABETA.
- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Anam, Amirul. 2019. *Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Chanel Youtube Berbantu Aplikasi Powtoon pada Materi Suhu dan Kalor*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ashori, Mohammad H. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Sandiarta Sukses.
- Deliviana, Evi. 2017. Aplikasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. *Prosiding Seminar Internasional Dies Natalis ke-56*. Universitas Negeri Makassar.
- Fajri, Zaenol. 2019. Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD. *JURNAL IKA, Volume 7, Nomor 2* (hlm. 64-73).
- Kristin, Firosalia. 2016. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Volume 6, Nomor 1* (hlm. 84-92).
- Nurkencana dan Sunartana. 1992. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Rohman, Mujibur. 2015. Problematika Kurikulum Pendidikan Islam. *Jurnal Madaniyah Edisi VIII, Volume 5 Nomor 1* (hlm. 1-15).
- Salmi. 2019. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII IPS.2 SMA Negeri 13 Palembang. *Jurnal Profit, Volume 6, Nomor 1* (hlm. 1-16).
- Sriwidiatuti, Ni Putu. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantu Video Scribe pada Materi Pokok Pendudukan Jepang di Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sejarah Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 3 Singaraja Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi (tidak diterbitkan)*. Jurusan Sejarah, Sosiologi dan Perpustakaan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sukardi, Tanto. 2011. Tinjauan Kritis mengenai Pembelajaran Sejarah. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Volume 3 Nomor 2*.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Thobroni, Muhammad dan Mustofa, Arif. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.