



Pengaruh Penerapan Pembelajaran Discovery Strategy Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas XI

(studi kasus: SMAN 1 Gianyar Tahun Ajaran 2012/2013)

Anak Agung Sri Farida Sari Dewi¹, Luh Putu Eka Damayanthi², Dessy Seri Wahyuni³, I Made Gede Sunarya⁴

Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Bali

Email: agungsrifaridasariidewi@gmail.com¹, ekadamayanthi@rocketmail.com², dsy.wahyuni@gmail.com³, imagedesunarya@gmail.com⁴

Abstrak— Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar TIK antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran *Discovery Strategy* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran dengan strategi konvensional.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan rancangan penelitian *Posttest-Only Control Grup Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Gianyar Tahun Ajaran 2012/2013. Sebagai sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA 4 dan XI IPA 6 yang berjumlah 64 orang. Kelas XI IPA 4 digunakan sebagai kelas eksperimen dan XI IPA 6 sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes yang berbentuk pilihan ganda untuk mengukur ranah kognitif. Data hasil belajar kemudian dianalisis dengan melakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil uji normalitas dan homogenitas kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen. Nilai rata-rata hasil belajar kelompok siswa yang menggunakan pembelajaran *Discovery Strategy* lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari hasil perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan demikian penerapan pembelajaran *discovery strategy* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif TIK pada siswa kelas XI IPA SMAN 1 Gianyar tahun ajaran 2012/2013.

Kata-kata kunci : pembelajaran *discovery strategy* dan hasil belajar.

Abstract— *This study aimed to find out whether there was a significant difference toward cognitive learning achievement in Information Communication Technology (ICT) subject between groups of students who were taught using Discovery Learning Strategy and those who were taught using conventional strategy.*

This study was categorized into pseudo experiment (quasi experiment) in which Posttest-Only Control Grup Design was used as research design in this study. The population of this research was the eleventh grade students of SMA 1 Gianyar in the academic year 2012/2013. The sample of this study was the eleventh grade of science class 4 and the eleventh grade of science class 6 with the total number of sample was 64. The eleventh grade of science class 4 was used as the experiment class while the eleventh grade of science class 6 was used as the control class. Multiple choices test was used as the data collection to measure the students' cognitive aspect. Precondition test was conducted to analyze the data including normality testing and homogeneity testing and hypothesis testing in the form of T-test.

Relating to the result of the analysis, it was found that the normality and the homogeneity of both groups were normally and homogeneity distributed. The average score of the group of students who were taught using discovery learning strategy was higher than the group of students who were taught using direct learning strategy. The result of the analysis showed that $t_{calculation} > t_{table}$ the implementation of discovery learning strategy influenced significantly toward cognitive learning achievement in ICT subject for the eleventh grade students of science class of SMA 1 Gianyar in the academic year 2012/2013.



Key words: *discovery learning strategy and learning achievement*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era globalisasi ini sangat berpengaruh terhadap sistem tatanan kehidupan, khususnya dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi mulai dirasa mempunyai dampak yang positif, karena dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, dapat memudahkan untuk belajar dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dimana saja, kapan saja, dan dari siapa saja. Guna mewadahi perkembangan Teknologi Informasi yang berkembang pesat, pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan memiliki kesiapan untuk menghadapi kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang [1].

Bidang pendidikan memang menjadi tumpuan harapan bagi peningkatan kualitas SDM agar memiliki kemampuan berpikir secara kritis, logis, kreatif, akurat dan cermat, sehingga mampu menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan secara mandiri dan percaya diri. Pemerintah dewasa ini sedang melaksanakan program untuk meningkatkan mutu pendidikan, seperti adanya dana BOS, wajib belajar 9 tahun, beasiswa untuk siswa-siswa berprestasi, meningkatkan sarana dan prasarana mengadakan sertifikasi guru, dan juga penyempurnaan kurikulum, dimana perubahan dan perbaikan ini didasari pada kesadaran bahwa perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat agar anak didik mampu bersaing dan menyesuaikan diri dengan perubahan. Peningkatan mutu pendidikan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran dalam kegiatan pendidikan disuatu sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain: guru, siswa, kurikulum, lingkungan belajar dan lainnya. Guru dan siswa merupakan dua faktor terpenting dalam proses pembelajaran. Pentingnya faktor guru dan siswa dapat dirunut melalui pemahaman hakikat pembelajaran, yakni sebagai usaha sadar guru untuk membantu siswa agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Keberhasilan proses pembelajaran dalam kegiatan pendidikan disuatu sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain: guru, siswa,

kurikulum, lingkungan belajar dan lainnya. Guru dan siswa merupakan dua faktor terpenting dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran diharapkan mampu menumbuhkembangkan keterampilan siswa yang melibatkan pemikiran kritis, sistematis, logis dan kreatif. Cara pemikiran kritis, sistematis, logis, dan kreatif salah satunya dapat dikembangkan melalui pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

TIK sebagai bagian kegiatan pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk SDM yang berkualitas guna menghadapi tantangan yang semakin kompleks pada jaman globalisasi. Tujuan mata pelajaran TIK yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat TIK secara cepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja dan aktivitas lainnya, sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri dan mudah beradaptasi dengan perkembangan baru.

Walaupun pemerintah telah melakukan berbagai kebijakan, dari hasil observasi di SMA Negeri 1 Gianyar Kelas XI, didapat hasil belajar siswa mata pelajaran TIK masih ada yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai KKM untuk mata pelajaran TIK kelas XI adalah 80

Nilai rata-rata ulangan Akhir Semester seluruh kelas XI berada di bawah KKM. Hal ini disebabkan karena adanya masalah-masalah saat proses pembelajaran seperti kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar yang mengakibatkan kurangnya semangat siswa untuk belajar, serta perhatian siswa yang rendah karena merasa mengantuk di kelas, dan tidak jarang siswa malas membaca buku panduan atau LKS pada suatu topik materi yang juga menyebabkan kurangnya pengetahuan siswa. Padahal saat ini mata pelajaran TIK merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib untuk dipelajari agar siswa mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan. Dengan menguasai TIK, siswa akan memiliki bekal sehingga dapat beradaptasi di kehidupan global serta dapat menghadapi tantangan dan perubahan jaman.

Oleh karena itu dibutuhkan suatu kegiatan pembelajaran yang memenuhi prinsip-prinsip belajar di atas agar siswa dapat siswa secara langsung dan dapat memahami serta benar-benar

mengetahui pengetahuan secara menyeluruh dan ikut aktif dalam suatu pembelajaran.

Beberapa alasan yang mendasari perlunya menerapkan Pembelajaran *Discovery Strategy* karena dalam proses belajar mengajar guru tidak langsung menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk final, tetapi siswa diberikan peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah (*problem solving*) selanjutnya siswa diminta untuk mengambil kesimpulan dari suatu persoalan yang telah dibahas sebagai kajian dan analisis, serta siswa akan termotivasi untuk berpikir solutif, inovatif dan kreatif sehingga pada akhirnya mereka mampu mengambil kesimpulan dan jawaban yang benar/valid dari persoalan yang sedang dihadapi/diujikan [2].

Mengingat peran guru sangat penting sebagai sumber belajar serta keterlibatan siswa, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu diupayakan penerapan strategi pembelajaran yang mampu mengarahkan siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa, maka pembelajaran *Discovery Strategy* sangat diharapkan dapat membantu dalam peningkatan hasil belajar TIK siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Gianyar.

II. KAJIAN TEORI

A. *Strategy Pembelajaran*

Keberhasilan proses belajar didukung oleh kemampuan pengajar dalam membangkitkan minat peserta didik dengan melakukan berbagai strategi pembelajaran yang efektif. Beberapa unsur yang harus direncanakan agar proses belajar-mengajar berjalan dengan baik antara lain: tujuan pembelajaran, isi/materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi [3].

Strategi pembelajaran menekankan pada penguasaan konsep dan/atau perubahan perilaku dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah (*problem solving*), dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) mengajukan pertanyaan yang dapat dipecahkan untuk menciptakan, menggabungkan pengetahuan, (2) memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan penemuan, (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada.

Guru berperan sebagai penyampai informasi, dan dalam hal ini guru biasanya sebagai penengah jika terjadi perbedaan konsep dalam proses pembelajaran.

B. *Pembelajaran Discovery Strategy*

Strategi pembelajaran ini ditujukan untuk membantu siswa belajar memecahkan masalah dan menemukan konsep dengan cara langkah demi langkah. Strategi pembelajaran ini termasuk strategi pembelajaran langsung yang dikembangkan pertama kali oleh Bruner.

Pembelajaran *Discovery Strategy* mengacu pada pembelajaran langsung yang disajikan ke dalam bentuk yang cukup sederhana, fleksibel, dan mandiri. Dalam sistem belajar-mengajar, guru tidak langsung menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk final, tetapi siswa diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah (*problem solving*) yang sudah menjadi pijakan dalam menganalisis masalah kesulitan belajar [2].

Pembelajaran *Discovery Strategy* meliputi beberapa aktivitas spesifik guru dan siswa, yakni:

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- 2) Menyiapkan alat dan bahan yang menunjang kegiatan *discovery* siswa
- 3) Mengordinasi kondisi kelas sedemikian rupa sehingga memudahkan proses *discovery* yang akan dilakukan siswa, baik dalam pembentukan kelompok ataupun individual.
- 4) Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan siswa dalam kegiatan pembelajaran *discovery strategy*.
- 5) Memberikan permasalahan kepada siswa.
- 6) Memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan *discovery* terhadap masalah yang telah diberikan.
- 7) Memberikan sedikit bimbingan pada siswa sejauh yang diperlukan dalam melakukan *discovery* untuk menemukan konsep atau prinsip yang menjadi tujuan pembelajaran dalam penyelesaian permasalahan yang telah diberikan.
- 8) Mengajukan beberapa pertanyaan yang tertuju pada penemuan konsep/ prinsip yang menjadi tujuan pembelajaran dalam penyelesaian permasalahan yang telah diberikan.
- 9) Memberikan jawaban yang tepat dengan data dan informasi yang diperlukan siswa dalam

- penyelesaian permasalahan yang telah diberikan.
- 10) Mengaplikasikan pada siswa konsep/prinsip yang didapat melalui latihan praktikum.
 - 11) Bersama siswa membuat kesimpulan mengenai kegiatan yang telah dilakukan
 - 12) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan

C. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat juga diartikan sebagai kemampuan maksimal yang dicapai seseorang dalam suatu usaha yang menghasilkan pengetahuan atau nilai-nilai kecakapan. Jadi hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diperoleh oleh peserta didik setelah melaksanakan aktifitas belajar. Hasil tersebut dapat berupa pengalaman baru atau pun perubahan tingkah laku pada diri peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran [4].

Belajar adalah suatu proses yang ditandai oleh adanya perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditimbulkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, dan kecakapan serta kemampuan.

Dimiyati dan Moedjiono membagi hasil belajar menjadi tiga yaitu: (1) hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, sikap dan cita-cita, (2) adanya perubahan mental dan perubahan jasmani, (3) memiliki dampak pengajaran dan dampak pengiring [6].

III. METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian “*Posttest-Only Control Design*” [6] dimana terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang dan kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa Pembelajaran *Discovery Strategy* saat proses pembelajaran berlangsung.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan wawancara dan metode tes. Metode observasi dan wawancara digunakan untuk menanyakan permasalahan-permasalahan yang dihadapi sekolah tersebut sedangkan metode tes digunakan untuk mengetahui digunakan untuk mengetahui hasil belajar TIK siswa dengan menggunakan tes

pilihan ganda (obyektif). Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif akan dianalisis dengan analisis statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data hasil belajar siswa, kemudian data kualitatif dianalisis dengan memberi makna terhadap deskripsi data. Analisis statistik yang akan digunakan berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data hasil belajar TIK pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan analisis *Chi-Square* dan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen atau sama, pengujian dilakukan dengan menggunakan uji F [5] sedangkan uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis alternatif yang telah diajukan diterima atau ditolak dengan menggunakan rumus *polled varians*.

IV. PEMBAHASAN

Data dari hasil pengukuran hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap 32 siswa kelompok eksperimen menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 33 dan skor terendah adalah 16. Rata-rata atau Mean (M) *post-test* hasil belajar TIK yang dicapai pada siswa kelas eksperimen sebesar 26,44. Analisis Deskriptif Data Kelompok Eksperimen disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Analisis Deskriptif Data Kelompok Eksperimen

Interval	Fi	Xi	Fixi	xi-x	fi*(xi-x)2	FK
16-18	2	18	36	-8,44	142,38	2
19-21	3	21	63	-5,44	88,70	5
22-24	7	24	168	-2,44	41,59	12
25-27	9	27	243	0,56	2,85	21
28-30	9	30	270	3,56	114,22	30
31-33	2	33	66	6,56	86,13	32
JUMLAH	32	153	846	-6	476	

Skor rata-rata dari data interval dapat dihitung dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 \bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\
 &= \frac{846}{32} \\
 &= 26,44
 \end{aligned}$$

Data dari hasil pengukuran hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap 32 siswa kelompok kontrol menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 31 dan skor terendah adalah 14. Rata-rata *post-test* hasil belajar TIK untuk kelas kontrol sebesar 23,93. Analisis Deskriptif Data Kelompok Kontrol dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Analisis Deskriptif Data Kelompok Kontrol

Interval	Fi	xi	fixi	xi-x	fi*(xi-x) ²	FK
14-16	1	16	16	-7,94	63,00	1
17-19	5	19	95	-4,94	121,89	6
20-22	10	22	220	-1,94	37,54	16
23-25	7	25	175	1,06	7,90	23
26-28	5	28	140	4,06	82,52	28
29-31	4	30	120	6,06	147,02	32
Jumlah	32	140	766	-3,63	459,88	

Skor rata-rata dari data interval dapat dihitung dengan rumus:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{766}{32} \\ &= 23,93 \end{aligned}$$

Berdasarkan hal tersebut, rata-rata *post-test* hasil belajar TIK pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

Perhitungan normalitas dan homogenitas kedua kelas memiliki data yang normal dan homogen, berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan diperoleh bahwa distribusi data dari kedua kelas normal, dimana hasil perhitungan pada kelas eksperimen memperoleh X^2_{hitung} sebesar 4,2898, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh X^2_{hitung} sebesar 4,0235 dengan X^2_{tabel} sebesar 11,07, karena X^2_{hitung} dari kedua kelas lebih kecil dari X^2_{tabel} maka dapat dinyatakan bahwa distribusi data dari kedua kelas normal, sedangkan dari uji homogenitas yang telah dilakukan diperoleh bahwa varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen, dimana diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,035 dengan F_{tabel} sebesar 1,816, karena nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka dapat dinyatakan bahwa varians dari kedua kelas homogen.

Setelah diketahui bahwa sebaran data pada kedua kelas normal, kemudian varians dari kedua kelas homogen dan jumlah siswa pada masing – masing kelas sama, maka dilakukan pengujian

hipotesis menggunakan rumus *polled varians* dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 62, dimana dari perhitungan tersebut memperoleh t_{hitung} sebesar 2,574 dengan t_{tabel} sebesar 1,998, karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka hipotesis alternatif yang telah diajukan diterima yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran *discovery strategy* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran dengan strategi konvensional pada siswa kelas XI IPA SMAN 1 Gianyar.

V. SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, pengajuan hipotesis dan analisis data penelitian, Berdasarkan hasil analisis nilai UAS TIK siswa kelas XI IPA4 dan kelas XI IPA6 tahun ajaran 2012/2013 menunjukkan keadaan sampel yang homogen. Artinya data berdistribusi normal dan memiliki varians yang tidak berbeda secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberi perlakuan kedua kelompok mempunyai kemampuan awal yang sama sehingga kelompok eksperimen dapat diberi perlakuan yaitu dengan pembelajaran *discovery strategy* dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran dengan strategi langsung. Setelah diberi perlakuan, pada kedua kelompok baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan tes akhir (*post-test*).

Analisis hasil penelitian diperoleh bahwa rata-rata *post-test* hasil belajar kognitif TIK yang dicapai siswa pada kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Untuk perhitungan normalitas, homogenitas dan uji-t menggunakan Microsoft Excel dan SPSS hasilnya tidak jauh berbeda. Dimana kedua kelompok baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki data yang normal dan homogen. Perhitungan uji hipotesis dengan uji-t menggunakan Microsoft Excel, $t_{hitung} = 2,574$ dan $t_{tabel} = 1,998$ dengan $dk = 62$ dan taraf Signifikan 5%. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat ditarik simpulan terdapat perbedaan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran *discovery strategy* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran dengan strategi konvensional pada siswa kelas XI IPA SMAN 1 Gianyar Tahun Ajaran 2012 /2013.



Dengan Demikian penerapan pembelajaran *discovery strategy* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif TIK pada siswa kelas XI IPA SMAN 1 Gianyar tahun ajaran 2012/2013.

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut guna meningkatkan kualitas pembelajaran TIK: (1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pembelajaran *Discovery Strategy* secara signifikan memperoleh hasil belajar TIK yang lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran langsung/konvensional. Oleh karena itu, penulis menyarankan kepada para guru agar pembelajaran *Discovery Strategy* dapat menjadi salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang digunakan. (2) Peneliti menyadari bahwa perlakuan yang diberikan kepada siswa sangat singkat jika digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena keterbatasan peneliti hanya pada pokok bahasan perangkat lunak untuk membuat homepage. Ada kemungkinan pokok bahasan lain akan memberikan hasil yang berbeda dengan pokok bahasan yang dijadikan materi perlakuan. Disarankan penelitian lain agar melaksanakan penelitian sejenis dengan pemilihan materi yang

berbeda yaitu WEB sederhana yang menerapkan CSS dalam tampilannya dan waktu lebih lama yaitu satu semester untuk mendapatkan gambaran yang lebih meyakinkan mengenai hasil belajar TIK siswa. (3) Guru diharapkan semakin meningkatkan kreatifitasnya dalam menciptakan situasi belajar yang mampu membangkitkan minat dan potensi diri siswa dengan cara mengadakan variasi pada pembelajaran *discovery strategy*, misalnya berupa memberikan penghargaan berupa point “plus” terhadap siswa yang mampu mengerjakan *job* dengan tepat dan benar, dimana point ini dapat membantu siswa apabila mendapatkan nilai ulangan rendah.

REFERENSI

- [1] Fadillah. 2010. Penerapan Metode *Discovery* Untuk Meningkatkan Prestasi dan Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran TIK Siswa kelas X6 SMAN 2 Singaraja. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, UNDIKSHA Singaraja.
- [2] Illahi, Mohamad. 2012. *Pembelajaran discovery strategy & mental vocational skill*. Jogjakarta: Diva Press.
- [3] Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Slameto. 2003. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [5] Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV. ALFABETA.
- [6] Dimiyati & Mudjiono, 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.