

Peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Mengklasifikasikan Jenis Bisnis Ritel melalui Model *Discovery Learning* dengan Media *Mind Mapping*

Sri Lestari
SMK Negeri I Malang
Email: srilestari.tari78@gmail.com

Abstract : *This research aimed to determine how is the implementation of discovery learning model with mind mapping media on the basic competences of classify kinds of retail business and whether the implementation of the discovery learning model with mind mapping media can increase learning outcomes of student. This research conducted using qualitative approach and quantitative in the planning of class action research by two cycles with research time for every cycle 2 meeting @ 3x45 minute. The result showed that by using discovery learning model with mind mapping media learning outcomes of student was good in the aspect of knowledge, skill, and the attitude have increased.*

Keywords : *Learning outcomes, discovery learning model, mind mapping media.*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model *discovery learning* dengan menggunakan media *mind mapping* pada kompetensi dasar mengklasifikasikan jenis bisnis ritel dan apakah penerapan model *discovery learning* dengan menggunakan media *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam rancangan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus dengan waktu penelitian untuk masing-masing siklus 2 pertemuan @ 3 x 45 menit. yang hasilnya menunjukkan bahwa melalui penggunaan model *discovery learning* dengan media *mind mapping* hasil belajar siswa baik dalam ranah pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap mengalami peningkatan.

Kata kunci: hasil belajar, model *discovery learning*, media *mind mapping*.

Tata Niaga merupakan program studi yang menyiapkan tenaga pelaksana yang profesional di bidang bisnis (dunia usaha), mengembangkan sikap kewirausahaan, serta menjadikan warga negara yang produktif, adaptif, selektif, dan kreatif. Berdasarkan observasi dan studi dokumenter terhadap hasil belajar siswa pada tanggal 2 Juni 2014 diperoleh data bahwa hasil belajar siswa untuk kompetensi dasar mengklasifikasikan jenis bisnis ritel pada kelas XI Pemasaran lebih rendah dibandingkan kompetensi dasar lainnya yaitu menunjukkan nilai rata-rata 2,76. Kesulitan belajar yang dialami siswa pada mata pelajaran prinsip bisnis ritel sebagai mata pelajaran baru kurikulum 2013 adalah kesulitan dalam melakukan identifikasi dan klasifikasi jenis bisnis ritel sesuai dengan ciri-ciri dari berbagai jenis yang semakin banyak seiring

perkembangan jaman. Kondisi pembelajaran yang *teacher centered learning* dan kurang bervariasi cenderung membosankan dan kurang memacu partisipasi aktif dari siswa. Penerapan *discovery learning* dengan media *mind mapping* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang *student centered learning*, siswa berperan aktif dalam menemukan dan mengorganisasi pemahaman konsep jenis bisnis ritel secara lebih baik sehingga hasil belajar meningkat.

Menurut Lesch (1995), "*Learning outcomes are statements that describe significant and essential learning that learners have achieved, and can reliably demonstrate at the end of a course or program. In other words, learning outcomes identify what the learner will know and be able to do by the end of a course or program. Learning outcomes refer to*

observable and measurable knowledge, skills, and attitudes”. Hasil belajar adalah pernyataan yang menggambarkan pembelajaran yang signifikan dan penting bahwa peserta didik telah mencapai dan dipercaya bisa menunjukkan pada akhir kursus atau program. Dengan kata lain, hasil belajar mengidentifikasi apakah pelajar akan tahu dan dapat melakukan pada akhir kursus atau program. Hasil belajar mengacu pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diamati dan terukur. Menurut Permendikbud No. 66 Tahun 2013, penilaian hasil belajar peserta didik mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan secara berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relatif setiap peserta didik terhadap standar yang telah ditetapkan. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir, bersikap, serta menghasilkan perilaku yang lebih baik.

Bruner (1960) menyatakan bahwa *“Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self”*. *Learners construct their own knowledge and do this by organizing and categorizing information using a coding system*. *Discovery learning* adalah proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri dan melakukannya dengan mengatur dan mengkategorikan informasi menggunakan sistem pengkodean. Dalam proses belajar, mengutamakan partisipasi aktif dari tiap peserta didik, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Untuk

menunjang proses belajar, perlu lingkungan memfasilitasi rasa ingin tahu peserta didik pada tahap eksplorasi. Lingkungan ini dinamakan *discovery learning environment*, yaitu lingkungan dimana peserta didik dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Lingkungan seperti ini bertujuan agar peserta didik dalam proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lebih kreatif. Menurut Syah (2004:244) dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum adalah, (1) *stimulation*, pemberian rangsangan berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan; (2) *problem statement*, guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis; (3) *data collection*, guru juga memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis; (4) *data processing*, kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan, dan semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu; (5) *verification*, peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing; (6) *generalization*, proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil

verifikasi. Model *discovery learning* dalam proses pembelajaran diterapkan dengan prosedur mulai dari pemberian rangsangan kepada siswa sehingga siswa meningkat rasa ingin tahunya, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan penarikan kesimpulan.

A Mind Map is a powerful graphic technique which provides a universal key to unlock the potential of the brain. It harnesses the full range of cortical skills - word, image, number, logic, rhythm, colour and spatial awareness - in a single, uniquely powerful manner. In so doing, it gives you the freedom to roam the infinite expanses of your brain.

Mind mapping adalah teknik grafis yang kuat yang memberikan kunci universal untuk membuka potensi otak. Ini memanfaatkan berbagai keterampilan kortikal - kata, gambar, angka, logika, ritme, warna, dan kesadaran spasial dalam satu cara yang unik dan kuat. Sehingga memberikan kebebasan untuk menjelajah hamparan tak terbatas dari otak.

Buzan (2009) menyatakan bahwa *mind mapping* merupakan peta rute yang memudahkan ingatan dan memungkinkan untuk menyusun fakta dan pikiran, dengan demikian cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal, ini berarti mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik mencatat tradisional. *mind mapping* merupakan teknik mencatat yang kreatif dan efektif dimana setiap pikiran-pikiran akan dipetakan dalam bentuk visual dengan menggunakan seluruh keterampilan dan potensi otak baik dalam menyimpan maupun menarik informasi dalam ingatan. Dengan model pembelajaran *mind mapping* juga memberikan manfaat bagi siswa dalam hal mengingat informasi yang kompleks lebih mudah karena informasi tersebut telah dikelompokkan sesuai dengan cara seseorang mengingat termasuk hubungannya dengan subjek yang sama atau berbeda yang dapat dilihat pada gambar 1.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui; (1) bagaimana penerapan model *discovery learning* dengan menggunakan media *mind mapping* pada kompetensi dasar mengklasifikasikan jenis bisnis ritel di kelas XI PM-3 SMK Negeri I Malang; (2) apakah penerapan model *discovery learning* dengan menggunakan media *mind mapping* pada kompetensi dasar mengklasifikasikan jenis bisnis ritel di kelas XI PM-3 SMK Negeri I Malang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menerapkan model *discovery learning* dengan menggunakan media *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kompetensi dasar mengklasifikasikan jenis bisnis ritel. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus yang terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Siklus I dan II masing-masing dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan @ 3 x 45 menit. Siklus I untuk tahap *generalization* dilakukan dengan presentasi di depan kelas tanpa menggunakan media LCD, sedangkan pada siklus II presentasi dilakukan dengan menggunakan media LCD. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI PM-3 SMK Negeri 1 Malang Jalan Sonokembang/Janti Malang dengan jumlah siswa sebanyak 33 siswa yang terdiri dari 30 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki.

Data penelitian hasil belajar untuk ranah pengetahuan diperoleh dari siswa kelas XI kompetensi keahlian Pemasaran (XI PM-3) tahun ajaran 2014/2015. Sedangkan untuk data observasi yang meliputi sikap selama pembelajaran dan ketrampilan siswa dalam presentasi, serta aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan model *discovery learning*

diperoleh dari observer. *Observer* adalah Dra Sri salami yang merupakan guru produktif pemasaran sekaligus ketua program keahlian pemasaran. Pengumpulan data dilakukan dengan lembar tes untuk hasil belajar ranah pengetahuan. Lembar observasi digunakan dalam penilaian sikap dan ketrampilan siswa, serta pelaksanaan pembelajaran, dilengkapi dengan dokumentasi. Sedangkan teknik pengumpulan datanya adalah melalui tes untuk hasil belajar ranah pengetahuan, lembar observasi untuk ranah sikap dan pengetahuan serta pelaksanaan pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif–kuantitatif. Analisis data secara kualitatif digunakan untuk menganalisis data kualitatif, seperti hasil observasi dan studi dokumentasi. Tahap analisis data deskriptif menggunakan model alir yang dikemukakan oleh Miler dan Huberman (dalam Sugiyono: 2012) yang meliputi; (1) *data reduction* (reduksi data), mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya; (2) *data display* (penyajian data), menyajikan data dalam bentuk deskripsi sesuai dengan data yang diperoleh; (3) *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan), penarikan kesimpulan merupakan pemberian makna dan interpretasi terhadap data yang telah direduksi dan dipaparkan sesuai dengan informasi yang diperlukan. Kesimpulan disusun dalam bentuk pernyataan singkat dan mudah dipahami dengan mengacu pada tujuan penelitian.

Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisa data kuantitatif, seperti hasil uji coba instrumen penelitian yang mencakup uji validitas, normalitas, validitas, tingkat kesukaran soal, dan uji daya beda soal. Analisis data deskriptif kuantitatif juga digunakan untuk menganalisis hasil belajar siswa baik ranah pengetahuan, sikap, maupun ketrampilan.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan penelitian dalam siklus I dilakukan selama dua kali pertemuan @ 3x45 menit dengan materi pokok jenis bisnis ritel menurut kepemilikan pada pertemuan pertama dan menurut produk yang dijual pada pertemuan kedua. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran *mind mapping*, ppt, media video, lembar kerja siswa, lembar kerja portofolio, kisi-kisi soal tes, soal tes, lembar observasi sikap, lembar observasi ketrampilan presentasi, lembar penilaian tugas portofolio, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran aktivitas guru dan siswa.

Penelitian dilakukan dengan melaksanakan lima tahap model *discovery learning* yang diawali dengan pemberian rangsangan dengan menampilkan *mind mapping* dan atau video yang terkait dengan materi pokok. Peserta didik kemudian melakukan identifikasi masalah dari tugas yang sudah diterima oleh masing-masing kelompok dan dilanjutkan dengan pengumpulan data dari berbagai sumber oleh masing-masing individu. Diskusi dilakukan dalam kegiatan pengolahan data dari hasil pencarian informasi, kemudian dilakukan verifikasi dengan menyusun hasil diskusi dalam lembar kerja diskusi dan dilanjutkan dengan kegiatan presentasi hasil diskusi di depan kelas. Kegiatan belajar diakhiri dengan kegiatan penarikan kesimpulan yang dilakukan oleh guru bersama siswa. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam siklus I dilakukan observasi untuk melihat tingkat keterlaksanaan tahap-tahap pelaksanaan *discovery learning* yang tertera pada tabel 2.

Aktivitas guru dalam pembelajaran siklus I belum menunjukkan kondisi maksimal karena dalam langkah pembelajaran *stimulation* dan *generalization* kurang maksimal. Aktivitas siswa pada siklus I juga belum maksimal karena kegiatan *verification* dilakukan tanpa menggunakan media power point sehingga diskusi kelas kurang maksimal.

Kegiatan penelitian dalam siklus II dilakukan selama dua kali pertemuan @ 3x45 menit dengan materi pokok jenis bisnis ritel menurut teknik pemasaran pada pertemuan pertama dan jenis bisnis ritel menurut skala usaha, luas area, dan manajemen pada pertemuan kedua.

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran *mind mapping*, ppt, media video, lembar kerja siswa, lembar kerja portofolio, kisi-kisi soal tes, soal tes, lembar observasi sikap, lembar observasi ketrampilan presentasi, lembar penilaian tugas portofolio, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran aktivitas guru dan siswa.

Penelitian dilakukan dengan melaksanakan lima tahap model *discovery learning* yang diawali dengan pemberian rangsangan dengan menampilkan *mind mapping* dan atau video yang terkait dengan materi pokok. Peserta didik kemudian melakukan identifikasi masalah dari tugas yang sudah diterima oleh masing-masing kelompok dan dilanjutkan dengan pengumpulan data dari berbagai sumber oleh masing-masing individu. Diskusi dilakukan dalam kegiatan pengolahan data dari hasil pencarian informasi, kemudian dilakukan verifikasi dengan menyusun hasil diskusi dalam lembar kerja diskusi dan dilanjutkan dengan kegiatan presentasi hasil diskusi di depan kelas. Kegiatan belajar diakhiri dengan kegiatan penarikan kesimpulan yang dilakukan oleh guru bersama siswa. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam siklus I dilakukan observasi untuk melihat tingkat keterlaksanaan tahap-tahap

pelaksanaan *discovery learning* yang tertera pada tabel berikut.

Berdasarkan pengamatan *observer* selama pembelajaran berlangsung aktivitas guru diperoleh rata-rata prosentase nilai 100% termasuk kategori sangat baik. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa diperoleh rata-rata prosentase nilai 95,84% yang juga termasuk kategori sangat baik pula.

Hasil belajar pada siklus II untuk ranah pengetahuan berdasarkan nilai *pretest* dengan rata-rata 52,88 dan nilai *posttest* dengan rata-rata 78,79. Siswa yang telah mencapai ketuntasan dengan ditunjukkan nilai ≥ 75 atau $\geq 2,67$ adalah sebanyak 24 siswa sedangkan siswa yang masih belum tuntas yang sebanyak 9 siswa. Jadi pembelajaran pada siklus satu mampu mencapai ketuntasan sebesar 72,73% dengan nilai rata-rata kelas 78,79 atau 2,68 dalam konversi nilai 1-4. Hasil Belajar Ranah Ketrampilan Presentasi menunjukkan rata-rata nilai ketrampilan siswa dalam melakukan presentasi aspek sistematika penyampaian sebesar 2.98, aspek komunikasi 2.93, dan aspek wawasan 3.03. Siswa yang telah mencapai ketuntasan dengan ditunjukkan nilai $\geq 2,67$ adalah sebanyak 29 siswa sedangkan siswa yang masih belum tuntas yang sebanyak 4 siswa. Jadi pembelajaran pada siklus satu mampu mencapai ketuntasan ranah ketrampilan presentasi sebesar 87,88 % dengan nilai rata-rata kelas 2,98. Hasil belajar siswa ranah ketrampilan tugas portofolio menunjukkan rata-rata nilai 3.33. Rata-rata nilai untuk aspek sistematika penulisan sebesar 3,27, aspek kelengkapan 3,39, aspek kebenaran 3,26, dan aspek bahasa mencapai 3.38. Siswa yang telah mencapai ketuntasan dengan ditunjukkan nilai $\geq 2,67$ adalah sebanyak 30 siswa sedangkan siswa yang masih belum tuntas yang sebanyak 3 siswa. Jadi pembelajaran pada siklus I mampu mencapai ketuntasan ranah ketrampilan presentasi sebesar 90,91%. Hasil belajar ranah sikap menunjukkan rata-rata nilai aspek disiplin menunjukkan 3,00, aspek rasa ingin tahu

menunjukkan 3,39, aspek tanggung jawab menunjukkan 3,17, dan aspek percaya diri menunjukkan 3,19 dengan kategori “baik atau B” untuk semua aspek.

Hasil belajar ranah pengetahuan, ketrampilan, dan sikap siklus I tertera pada gambar 3. Hasil tes akhir tindakan siklus satu telah menunjukkan perubahan tingkat pemahaman yang signifikan, dibuktikan dengan hasil perolehan nilai siswa ranah pengetahuan pada akhir tindakan siklus satu yaitu sebesar 72,73% siswa telah mencapai ketuntasan. Terdapat 27,27% yang tidak tuntas dan masih mempunyai nilai yang belum memuaskan. Sikap siswa selama pembelajaran pada siklus I sudah menunjukkan hasil yang positif dalam hal disiplin, rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan percaya diri dengan menunjukkan rata-rata nilai kategori “baik atau B”. Hasil penilaian ketrampilan siswa dalam melakukan presentasi menunjukkan ketuntasan sebesar 87,88% dan terdapat 12,12% siswa belum memenuhi ketuntasan. Keterampilan siswa untuk tugas portofolio dalam melakukan observasi dan mengklasifikasikannya menurut kepemilikannya sudah bagus dengan tingkat ketuntasan 90,91%, namun masih ada beberapa siswa yang belum memberikan penjelasan lengkap dalam hal pengklasifikasian menurut produk yang dijual sub *product retailing*.

Hasil tes akhir tindakan siklus 2 sebagai penilaian ranah pengetahuan menunjukkan ketuntasan dengan nilai ≥ 75 atau $\geq 2,67$ adalah sebanyak 30 siswa sedangkan 3 siswa belum mencapai ketuntasan. Jadi pembelajaran pada siklus 2 mampu mencapai ketuntasan secara klasikal sebesar 90,91% dengan nilai rata-rata kelas 87,12 atau 3,17 dalam konversi nilai 1-4.

Hasil belajar ranah ketrampilan presentasi menunjukkan rata-rata nilai untuk aspek sistematika penyampaian sebesar 3,65, aspek komunikasi 3,63, dan aspek wawasan 3,62. Seluruh siswa telah mencapai nilai $\geq 2,67$. Jadi pembelajaran pada siklus II ini mampu mencapai ketuntasan untuk ranah ketrampilan presentasi sebesar 100% dengan nilai rata-rata

kelas 3,63. Hasil belajar siswa ranah ketrampilan tugas portofolio menunjukkan bahwa rata-rata nilai untuk aspek sistematika penulisan sebesar 3,85, aspek kelengkapan 3,86, aspek kebenaran 3,76, dan aspek bahasa mencapai 3,80. Seluruh siswa telah mencapai mendapatkan nilai $\geq 2,67$. Jadi pembelajaran pada siklus 2 mampu mencapai ketuntasan ranah ketrampilan tugas portofolio sebesar 100% dengan nilai rata-rata 3,82.

Hasil belajar ranah sikap aspek disiplin menunjukkan 3,57, aspek rasa ingin tahu 3,61, aspek tanggung jawab 3,56, dan aspek percaya diri 3,47 dengan kategori “baik atau B” untuk semua aspek. Hasil belajar ranah pengetahuan, ketrampilan, dan sikap siklus II tertera pada gambar 2. Hasil belajar siswa ranah pengetahuan menunjukkan peningkatan antara nilai posttest dengan nilai pretest sebesar 73,46% dengan tingkat ketuntasan 90,91%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I sebesar 12,12%. Hasil belajar ranah ketrampilan untuk presentasi dan penugasan portofolio menunjukkan tingkat ketuntasan 100%. Begitu juga dengan hasil belajar ranah sikap siswa yang menunjukkan peningkatan dengan rata-rata nilai 3,49 dengan kategori “BAIK”. Perkembangan hasil belajar siklus I dan 2 tertera pada gambar 4.

Pembahasan

Penerapan model *discovery learning* siklus I telah menunjukkan keberhasilan dengan adanya peningkatan nilai *posttest* dengan nilai *pretest* sebesar 57,19% dengan tingkat ketuntasan 72,73%. Beberapa siswa mendapat nilai yang masih kurang disebabkan ada faktor lain terutama pada kemampuan siswa dalam membedakan ciri dari jenis *product retailing*. Pembelajaran ini tidak hanya mengukur tingkat pengetahuan siswa saja, namun juga dilakukan penilaian terhadap sikap siswa selama proses pembelajaran dengan nilai rata-rata “baik”. Selain itu, juga dilakukan penilaian

ketrampilan dalam melakukan presentasi hasil diskusi yang menunjukkan tingkat ketuntasan 87,88%. Keterampilan siswa dalam penugasan portofolio untuk melakukan observasi dan mengklasifikasikannya menurut kepemilikannya sudah bagus dengan ketuntasan 90,91%, namun pengklasifikasian menurut produk yang dijual sub *product retailing* masih ada beberapa yang kurang tepat.

Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap peneliti dan siswa menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa sudah sesuai dengan sintaks model *discovery learning* dengan kriteria baik. Hasil belajar siswa ranah pengetahuan sudah menunjukkan ketuntasan sebesar 90,91% dengan nilai rata-rata 84,39. Hasil pekerjaan siswa secara keseluruhan telah menunjukkan bahwa siswa telah memahami materi klasifikasi jenis bisnis ritel dengan baik. Sikap siswa selama pembelajaran pada siklus 2 sudah lebih meningkat dalam hal disiplin, rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan percaya diri dengan menunjukkan rata-rata nilai 3,49 dengan kategori “baik atau B”. Hasil penilaian ketrampilan siswa dalam melakukan presentasi menunjukkan ketuntasan sebesar 100%. Keterampilan siswa untuk tugas portofolio dalam melakukan observasi dan mengklasifikasikannya menurut kepemilikannya juga sudah bagus dengan tingkat ketuntasan 100%.

Pemilihan model *discovery learning* yang diterapkan dilakukan atas dasar pertimbangan bahwa dengan proses penemuan, siswa bukan hanya belajar siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak dan juga banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan, siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan, mengkonstruksi, membantu siswa membentuk cara kerjasama yang efektif saling membagi informasi, mendengar, dan

menggunakan ide-ide orang lain, serta berdasarkan pada beberapa fakta menunjukkan bahwa ketrampilan-ketrampilan, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna. Melalui proses tersebut hasil belajar siswa baik dari ranah pengetahuan, kerampilan, maupun sikap dapat meningkat.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Bruner yaitu “*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self*”. *Learners construct their own knowledge and do this by organizing and categorizing information using a coding system.*

Melalui penerapan dengan model *discovery learning*, siswa dapat menemukan konsep, mengidentifikasi, mengklasifikasi, mengkonstruksi, dan memahami pengklasifikasian jenis bisnis ritel dari berbagai sumber termasuk hasil pengamatan lingkungan sekitar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Bruner (1957: 234) yaitu,

The outcome of cognitive development is thinking. The intelligent mind creates from experience "generic coding systems that permit one to go beyond the data to new and possibly fruitful predictions". Important outcomes of learning include not just the concepts, categories, and problem-solving procedures invented previously by the culture, but also the ability to "invent" these things for oneself.

Guru dalam pembelajaran hanya bertindak sebagai fasilitator, mengecek pengetahuan yang dipunyai siswa sebelumnya tentang jenis bisnis ritel, menyediakan sumber-sumber belajar, dan menanyakan pertanyaan yang bersifat terbuka. Siswa menyelesaikan kegiatan penemuan dengan menyelesaikan lembar kerja siswa dalam diskusi kelompok dan melakukan pembuktian melalui presentasi kelas. Setelah itu, guru membimbing siswa

dalam menarik kesimpulan menggunakan media power point, *mind mapping*, dan atau video sehingga konsep tentang klasifikasi jenis bisnis ritel yang telah diperoleh siswa menjadi lebih bermakna. Hal tersebut sesuai dengan pandangan Bruner bahwa, “ *the role of the teacher should not be to teach information by rote learning, but instead to facilitate the learning process. This means that a good teacher will design lessons that help student discover the relationship between bits of information. To do this a teacher must give students the information they need, but without organizing for them.*”

Media *mind mapping* digunakan atas dasar bahwa media *mind mapping* dapat membantu siswa memudahkan ingatan dengan lebih baik, memungkinkan untuk menyusun fakta dan pikiran, belajar lebih cepat dan efisien. Media *mind mapping* menjadikan pemahaman siswa pada materi pengklasifikasian bisnis ritel yang telah mereka temukan dan organisir menjadi lebih bermakna. Siswa lebih mudah menghafal dan mengingat apa yang tertera pada media *mind mapping* karena lebih sistematis dengan bentuk yang unik dan menarik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Tony Buzan:

A Mind Map is a powerful graphic technique which provides a universal key to unlock the potential of the brain. It harnesses the full range of cortical skills - word, image, number, logic, rythm, colour and spatial awareness - in a single, uniquely powerful manner. In so doing, it gives you the freedom to roam the infinite expanses of your brain.

Berdasarkan hasil belajar baik pada ranah pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* dengan media *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mengklasifikasikan jenis bisnis ritel. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Bruner yang menyatakan bahwa cara terbaik bagi seseorang untuk

memulai belajar konsep dan prinsip dalam siswa adalah dengan mengkonstruksi sendiri konsep dan prinsip yang dipelajari itu. Begitu juga dengan pendapat Bell (1978) yang mengemukakan bahwa melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak dan juga banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan, serta menjadikan ketrampilan, konsep, dan prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna. Pencatatan model *mind mapping* membantu siswa untuk mempermudah dalam hal merencanakan, berkomunikasi, menjadi lebih kreatif, menghemat waktu, menyelesaikan masalah, memusatkan perhatian, menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran, mengingat dengan lebih baik, belajar lebih cepat dan efisien serta melihat gambar keseluruhan (Buzan, 2009).

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Rimayanti bahwa, pembelajaran dengan model *discovery learning* pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian Furqonia yang menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kolaborasi *problem based learning* dan *mind mapping* lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar model kolaborasi *problem based learning* dan *think pair share*.

SIMPULAN & SARAN

Simpulan

Pembelajaran dengan model *discovery learning* dengan menggunakan media *mind mapping* pada kompetensi dasar mengklasifikasikan jenis bisnis ritel pada siswa kelas XI PM-3 SMK Negeri I Malang dilaksanakan melalui 6 (enam) tahap sesuai sintaks model *discovery learning* yaitu; *stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalization*.

Penggunaan media *mind mapping* pada kompetensi dasar mengklasifikasikan jenis bisnis ritel pada siswa kelas XI PM-3 SMK Negeri I Malang disajikan pada kegiatan pendahuluan dan penutup dari setiap proses pembelajaran. Hasil belajar siswa dalam model *discovery learning* dengan menggunakan media *mind mapping* pada kompetensi dasar mengklasifikasikan jenis bisnis ritel dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik ranah pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap siswa kelas XI PM-3 SMK Negeri I Malang.

Saran

Dalam penerapan model *discovery learning*, guru hendaknya bertindak sebagai fasilitator,

mengecek pengetahuan yang dimiliki siswa sebelumnya, menyediakan sumber-sumber belajar, dan menanyakan pertanyaan yang bersifat terbuka. Kepala sekolah hendaknya selalu memberikan kesempatan dan memfasilitasi guru dalam mengembangkan berbagai model dan media pembelajaran yang mendukung *scientific approach* termasuk model *discovery learning* serta perlu diagendakan secara rutin kegiatan yang memacu guru dalam melakukan penelitian dan publikasi ilmiah. Pengawas sekolah diharapkan selalu melakukan pembimbingan dan evaluasi atas penerapan dan pengembangan model-model pembelajaran termasuk model *discovery learning* begitu juga dengan media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Arifin, Z. 2012. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bruner, J.S. 1960. *The Process of Education*. London: Harvard University Press.

Bruner, J.S. 1957. *Discovery Learning Theory*.
<http://www.simplypsychology.org/bruner.html>.

Buzan, T. 2009. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia.

Dasmanjohan. 2010. *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Dasmanjohan's Blog.
<http://dasmanjohan.wordpress.com/2010/11/04/pendidikan-teknologi-dan-kejuruan/>. Diakses 17 April 2014

Deva. 2013. *Teori Belajar Konstruktivistik*. (Online)
<http://devamelodica.com/teori-belajar-konstruktivistik/>. Diakses 12 Oktober 2014.

Dikmenjur. 2000. *Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Dikmenjur.

Dimiyati & Mujiono. 2006. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Bandung: PT. Rineka Cipta.

Furqonia, Nurul. 2014. Perbedaan skor tes hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menerapkan model pembelajaran kolaborasi *problem based learning* dan *mind mapping* dengan *problem based learning* dan *Think pair share* (studi quasi eksperimen pada smkn 1 bondowoso). Tesis tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang

Holiwarni, B., dkk., 2008. *Penerapan Metode Penemuan Terbimbing pada*

- Mata Pelajaran Sains untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 016 Pekanbaru Kota (Laporan Penelitian)*. Pekanbaru:Lemlit UNRI.
- Kemdikbud. 2013. *Pelatihan Pendampingan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)*. Jakarta:Kemdikbud
- Lesch , [Shirley](#) , dan Brown, George. *learning outcomes learning achieved by the end of a course or program knowledge – skills – attitudes*. (Online) <http://liad.gbrownc.on.ca/programs/InsAdult/currlo.htm>. Diakses 12 April 2014
- Moleong, L.J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif edisi revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ormrod, J. (1995). *Educational Psychology: Principles and Applications*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall. <http://blog.lib.umn.edu/clar0841/psychblog/discovery-learning-theory.html> Diakses 10 April 2014 pukul 09:20
- Permendikbud No. 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses*. Jakarta: Kemdikbud.
- Permendikbud No. 66 Tahun 2013 Tentang Standar Penilaian*. 2013. Jakarta: Kemdikbud.
- Permendikbud No. 81a Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Kemdikbud.
- Purwanto, E. 2005. *Evaluasi Proses dan Hasil Dalam Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan. 2013. *Pelatihan Pendampingan Kurikulum 2013-Pendekatan dan Strategi Pembelajaran*. Jakarta:Kemdikbud.
- Rismayani, N L. 2014; *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas X4 SMA Negeri 1 Sukasada*.http://eprints.uny.ac.id/1692/1/penerapan_metode_discovery_learning_pada.pdf diakses 11 april 2015 pukul 09:00
- Rizqi, 2000. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Pembelajaran Penemuan Terbimbing (Guide-Discovery Learning) yang Mengintegrasikan Kegiatan Laboratorium untuk Fisika SLTP Bahan Kajian Pengukuran*. Tesis tidak diterbitkan. Surabaya:Universitas Negeri Surabaya
- Ruseffendi, E. T. 1988. *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Santoso, S. 2012. *Panduan Lengkap SPSS 20*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Soekatno,G.A,R. 2013. (Online)http://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi_Bloom. Diakses 7 April 2014
- Sudjana, N. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sudjana, N. 2011. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Suwarsini. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning pada Pembelajaran Struktur Isi Cerpen SMP Kelas VII*. <http://edukasi.kompasiana.com/2014/08/06/penerapan-model-pembelajaran-discovery-learning-pada-pembelajaran-struktur-isi-cerpen-smp->

kelas-vii-667338.html diakses tanggal 11 April 2015 pukul 10:05

Syah, M. 1996. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Syamsudini. 2012. *Aplikasi Metode Discovery Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah, Motivasi Belajar Dan Daya Ingat Siswa*.

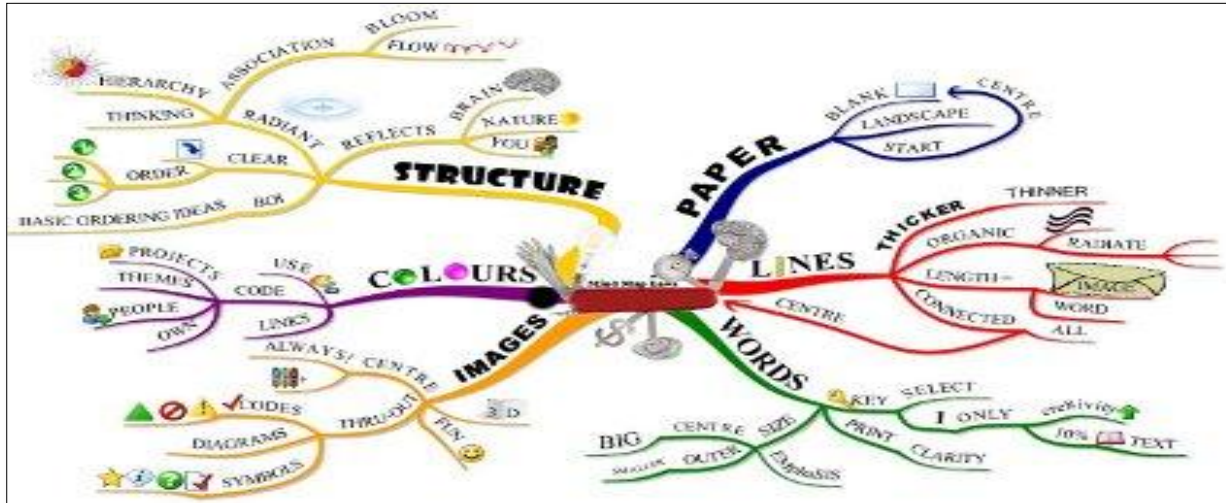
Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Nuansa Aulia.

Tabel Hasil Observasi Pembelajaran Siklus I

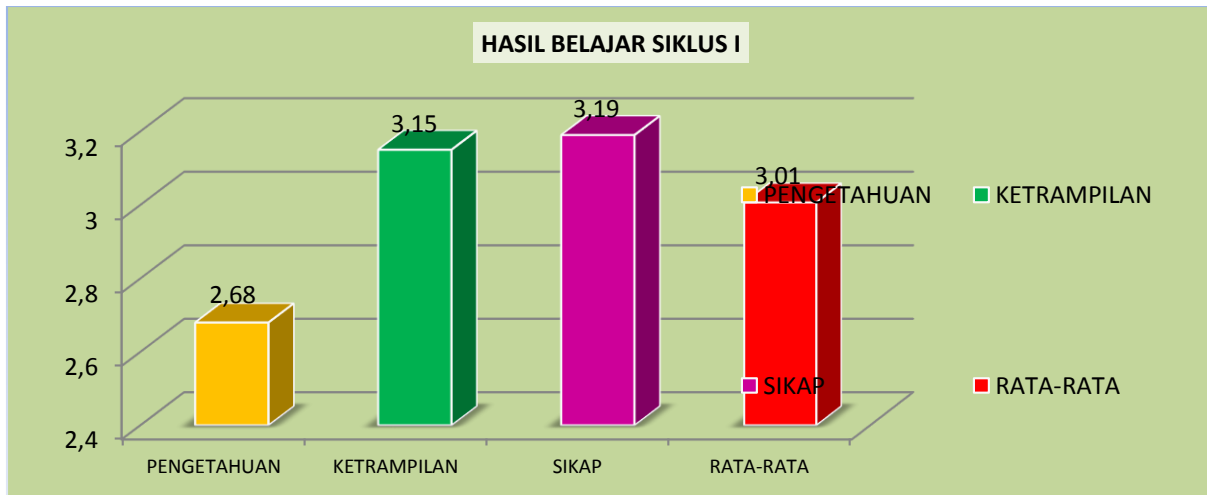
Pertemuan ke-	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1	92,71%	90,62%
2	94,79%	92,71%
Rata-rata	93,75%	91,67%

Tabel 2 Hasil Observasi Pembelajaran Siklus II

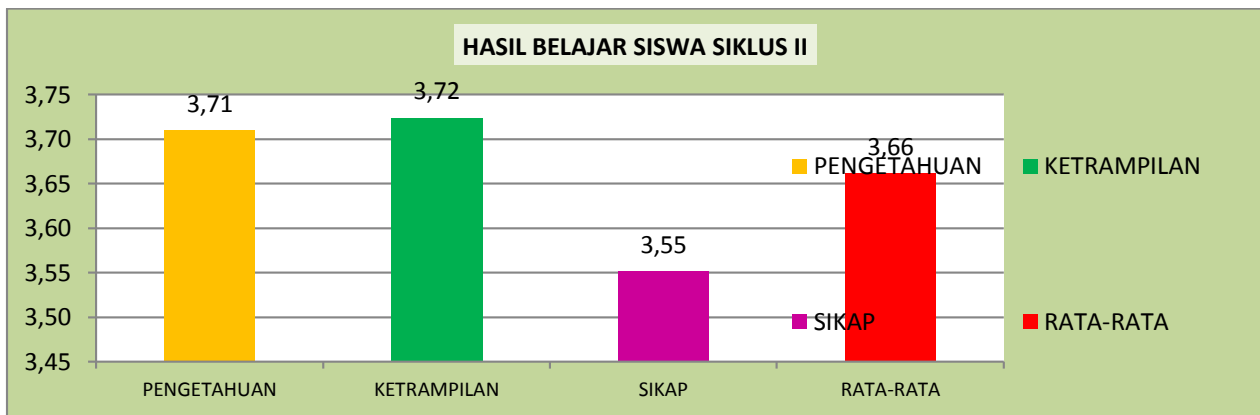
Pertemuan ke-	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1	100,00%	94,79%
2	100,00%	96,88%
Rata-rata	100,00%	95,84%



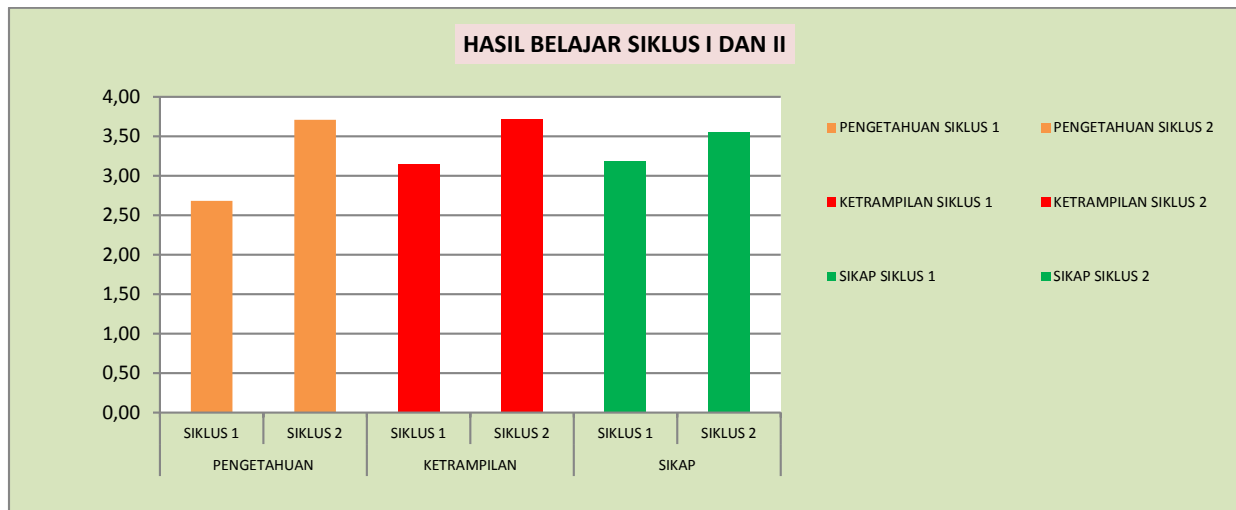
Gambar 1 Ringkasan Law of Mind mapping



Gambar 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I



Gambar 3. Hasil Belajar Siswa Siklus II



Gambar 4. Perkembangan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II