

PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *QUIZLET* MATERI TRIGONOMETRI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMK

Dedi Nur Aristiyo

Universitas Perabadan

Email: dedinuraristiyo@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan model *discovery learning* berbantuan Quizlet materi trigonometri. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Warureja. Populasi penelitian adalah kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) dan kelas X Tata Busana. Teknik analisis data menggunakan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model *Discovery Learning* berbantuan Quizlet dapat meningkatkan minat belajar.

Kata kunci: model *Discovery Learning*, Quizlet, minat belajar.

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu pelajaran yang paling penting dalam pendidikan karena matematika sangat memegang peranan penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bersifat universal dan mendasari perkembangan teknologi modern yang membutuhkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, kreatif dan inovatif (Zahro dan Purwaningsih: 2018). Matematika salah satu mata pelajaran yang ada pada setiap jenjang pendidikan. Pembelajaran matematika harus sejalan dengan berkembangnya IPTEK. Keberhasilan pembelajaran matematika dipengaruhi oleh banyak faktor.

Menurut Slametto dalam Wahyudin (2010), minat termasuk faktor intrinsik yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang. Seseorang yang berminat pada suatu mata pelajaran, maka akan cenderung bersungguhsungguh dalam mempelajari pelajaran tadi. Sebaliknya, seseorang yang kurang berminat terhadap suatu pelajaran, maka ia akan cenderung enggan mempelajari pelajaran tersebut.

Menurut Hidi dan Mitchell (Kartika: 2014), indikator minat belajar matematika yaitu: (1) Aspek Ketertarikan : dimana siswa menyenangi atau menyukai pelajaran

matematika. (2) Aspek Keberartian : dimana siswa menilai manfaat matematika bagi dirinya. (3) Aspek Keterlibatan : dimana siswa merasa terlibat dan berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar matematika. Ketiga aspek tersebut digunakan untuk menentukan minat belajar siswa dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Warureja menunjukkan bahwa minat belajar siswa mata pelajaran matematika rendah. Hal ini disebabkan karena model yang digunakan guru belum dapat membuat siswa aktif. Siswa hanya mendengarkan materi yang diberikan saja sehingga siswa merasa bosan mengikuti pembelajaran dan minat belajar siswa rendah. Hasil angket minat belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Warureja adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Angket Minat Belajar Siswa kelas X SMK Negeri 1 Warureja

Kelas X	Nilai (mak=96)	
	$x < 70$	$x \geq 70$
TITL 1	26	6
TITL 2	28	4
TITL 3	29	4
Tata Busana 1	21	11
Tata Busana 2	23	9
Tata Busana 3	20	12

Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum meningkatkan minat belajar siswa karena lebih dari sebagian siswa nilai angket kurang dari 70 jauh dari nilai maksimal angket.

Pemilihan model yang tepat dapat meningkatkan minat belajar siswa. Model discovery merupakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat tertarik dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Menurut Salmon, model discovery Learning mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan, Serta posisi guru di kelas sebagai pembimbing dan mengarahkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini tujuannya adalah ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang teacher oriented menjadi student oriented (Nurdin: 2016). Penerapan model *discovery learning* dalam pembelajaran dapat membuat siswa aktif menemukan, menyelidiki dan

memperoleh hasil sendiri sehingga pembelajaran lebih bermakna. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan prosedur pelaksanaan *discovery learning* menurut Syah (Mawaddah: 2015) adalah (1) *stimulation*, (2) *problem statement*, (3) *data collection*, (4) *data processing*, (5) *verification*, (6) dan *generalization*.

Saat ini, teknologi berkembang sangat pesat. Hal ini menyebabkan perubahan pada generasi muda yang selalu menggunakan *smartphone*. Menurut Ariwibowo (2015), minat generasi milenial terhadap perubahan dan kemajuan teknologi cukup besar, terutama penggunaan media telekomunikasi berbasis internet seperti *smartphone* untuk berbagai keperluan, sebagai contoh *smartphone* yang digunakan untuk memudahkan untuk mengakses informasi, khususnya di bidang pendidikan.

Menurut Sari (2019), *smartphone* sebagai media pembelajaran berbasis *mobile* atau yang biasa disebut dengan *mobile learning*, memiliki beberapa keuntungan. Salah satunya *smartphone* merupakan perangkat *mobile* yang terhubung dengan internet, maka baik siswa maupun guru tidak akan kesulitan mencari berbagai bidang ilmu yang tersedia luas di internet untuk dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. *Quizlet* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Aplikasi *quizlet* yang tersedia pada perangkat *mobile* android maupun iOS sebagai media pembelajaran berbasis daring (*online*).

Penerapan model *discovery learning* berbantuan *quizlet* dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, keterlibatan siswa dalam menemukan konsep dan keberartian proses pembelajaran yang di laksanakan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Warureja. Populasi penelitian ini adalah kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) dan kelas X tata busana. Sampel penelitian ini adalah kelas X TITL 3.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Eksperimen dilakukan dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan *quizlet*. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Angket dibuat disesuaikan dengan indikator minat yang terdiri dari 24 butir angket. Skala angket yang digunakan adalah skala nilai

dari 1 sampai 4. Pengambilan data dokumentasi digunakan untuk memperoleh daftar nama siswa.

Teknik analisis data menggunakan *paired sample t-test*. Data yang digunakan adalah nilai angket minat sebelum dan sesudah penerapan model *discovery learning* berbantuan *quizlet*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dengan model *discovery learning* bermuatan *quizlet*. Sebelum pembelajaran, siswa diberikan angket minat belajar siswa. Angket terdiri dari 24 soal yang terdiri dari tiga indikator yaitu ketertarikan, keberartian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Setelah itu, pembelajaran dilaksanakan. Tahapan model *discovery learning* berbantuan *quizlet* yang diterapkan adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Tahapan model *discovery learning* berbantuan *quizlet*

Tahap	Kegiatan
Stimulation (pemberian rangsangan)	Siswa diberikan permasalahan sebagai rangsangan berbantuan <i>quizlet</i>
Problem statement (pernyataan/identifikasi masalah)	Siswa diberi kesempatan untuk mengidentifikasi permasalahan yang diberikan berbantuan <i>quizlet</i>
Data collection (pengumpulan data)	Siswa mencari mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang berkaitan dengan masalah berbantuan <i>quizlet</i>
Data processing (pengolahan data)	Siswa mengolah informasi yang diperoleh siswa untuk ditafsirkan/ diinterpretasikan.
Verification (pembuktian)	Siswa melakukan uji hipotesis secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing
Generalization (menarik kesimpulan/generalisasi)	Siswa menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Setelah pembelajaran siswa diberikan angket minat belajar siswa untuk mengetahui peningkatannya.

Uji prasyarat penelitian ini adalah uji normalitas. Uji normalitas data awal kelas sampel dilakukan untuk mengetahui bahwa data sampel dapat mewakili seluruh populasi. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada Tabel. 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Awal

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
Nilai UTS	Eksperime			
	n	0,109	33	,200*

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel. 3. diperoleh signifikansi kelas eksperimen 0,200, hal itu berarti nilai signifikansi kelas tersebut lebih dari 0,05 maka H_0 diterima. Artinya, data awal kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Analisis dilakukan menggunakan aplikasi SPSS uji *paired sampel t-test*.

Tabel 4. Hasil uji Paired Samples T-Test

	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Angket_SS D Angket_SBL	1.60303E-1	6.87152	1.19618	13.59377	18.46684	13.401	32	.000

Hipotesis penelitian ini adalah :

$H_0: \mu_x \leq \mu_y$ (rata-rata minat belajar siswa setelah penerapan model discovery learning berbantuan quizlet kurang dari sama dengan rata-rata minat belajar siswa sebelum penerapan model discovery learning berbantuan quizlet)

$H1: \mu_x > \mu_y$ (rata-rata minat belajar siswa setelah penerapan model discovery learning berbantuan quizlet lebih dari rata-rata minat belajar siswa sebelum penerapan model discovery learning berbantuan quizlet)

Penentuan hasil uji adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{(0,05,33-1)}$. Terlihat $t_{hitung} = 13,401$ dan $t_{(0,05,33-1)} = 1,694$., maka $t_{hitung} > t_{(0,05,33-1)}$ artinya H_0 ditolak. Jadi, rata-rata minat belajar siswa setelah penerapan model discovery learning berbantuan quizlet lebih dari rata-rata minat belajar siswa sebelum penerapan model discovery learning berbantuan quizlet. Hasil uji uji *paired sampel t-test* menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan *quizlet* meningkatkan minat belajar.

Dalam pembelajaran setiap pertemuan terlihat bahwa ketertarikan mahasiswa pada materi dan permasalahan yang diberikan dengan menggunakan quizlet semakin tinggi. Siswa diberi kesempatan untuk menemukan informasi, solusi untuk menyelesaikan masalah sendiri. Siswa terlibat aktif dalam seluruh tahapan pembelajaran. Sehingga pembelajaran lebih bermakna dan tidak mudah hilang.

Sejalan dengan hasil penelitian Nugraha dan Sari (2017), penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi trigonometri. Hasil penelitian Saputro dan Ashadi, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan dapat meningkatkan minat (61,77 pada siklus I menjadi 85,29% pada siklus II) dan prestasi belajar siswa (kompetensi pengetahuan 64,71% pada siklus I menjadi 82,35% pada siklus II, kompetensi sikap 100% pada siklus I dan II, kompetensi keterampilan 100% pada siklus I) di kelas XI MIA 3 SMA N 1 Teras tahun pelajaran 2015/2016.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan *quizlet* meningkatkan minat belajar dengan rata-rata minat sesudah penerapan model 80,18 dan sebelum penerapan model 64,15.

DAFTAR PUSTAKA

- Eric Aribowo, Kunto. 2015. Quizlet : Penggunaan Aplikasi Smartphone untuk Siswa dalam Mendukung Mobile Learning. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*.
- Kartika, Hendra. 2014. Pembelajaran Matematika Berbantuan Software Matlab sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Minat Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(1).
- Mawaddah, N. E., Kartono, Suyitno, Hardi. Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Pendekatan Metakognitif untuk Meningkatkan Metakognisi dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis . *UJMER*. 4 (1).
- Muhamad, Nurdin. 2016. Pengaruh Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Representasi Matematis dan Percaya Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(1).
- Nugraha, Agil Arif., Sari, Anisa Fatwa. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Trigonometri Kelas X. *Prosiding SI MaNIs (Seminar Nasional Integrasi Matematika dan Nilai Islami)*. 1(1).
- Puspitadewi, Rizky., Saputro, Agung., Nugroho, Catur., dan Ashadi. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI MIA 3 Semester Genap SMA N 1 TERAS Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 5(4).
- Sari, Dhany Efitia. 2019. *Quizlet*: Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Smartphone* Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29 (1).
- Wahyudin, Sutikno, A. Isa. 2009. Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. 6 (2010).
- Zahro, Yulia Alawiatul., Purwaningsih, Dian. Pengaruh Kecemasan Matematika Siswa terhadap Kemampuan Mengerjakan Soal Ujian Nasional. *Dialektika Pendidikan Matematika*. 5(2).