

# MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X MIPA SMA NEGERI 1 TILAMUTA DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI MELALUI MODEL *DISCOVERY LEARNING*

Prima Nirmala<sup>1</sup>

E-mail: [primanirmala@gmail.com](mailto:primanirmala@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa belajar ekonomi kelas X MIPA SMA Negeri 1 Tilamuta melalui model *Discovery Learning*. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam perencanaannya, penelitian ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus. Pada siklus pertama dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Ketidaktuntasan pada siklus pertama menunjukkan perlunya dilakukan penelitian lanjutan pada siklus kedua. Hasil observasi yang telah dilakukan terhadap motivasi siswa pada pembelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Tilamuta menghasilkan bahwa motivasi siswa sangat rendah. Hal ini menyebabkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi sangat rendah. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan metode *Discovery Learning*, pada siklus I motivasi siswa pada pembelajaran ekonomi, yakni terdapat 9 siswa (40,91%) yang memiliki motivasi yang baik, 5 siswa (22,73%) dengan kriteria kurang baik, 5 siswa (22,73%) memiliki kriteria cukup baik, serta masih ada 3 siswa (12,64%) yang memiliki kriteria tidak baik. Aspek-aspek yang menyebabkan motivasi siswa belum mencapai indikator keberhasilan pada siklus I setelah diadakan refleksi antara lain disebabkan oleh: 1) Guru kurang memotivasi siswa dalam mengawali pembelajaran, 2) Guru belum optimal dalam memberikan bimbingan kepada siswa pada saat pembelajaran berlangsung, 3) Guru kurang memberikan umpan balik, 4) Guru belum optimal dalam mengadakan refleksi dalam kegiatan pembelajaran. Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus II, motivasi siswa terhadap pembelajaran ekonomi pada siklus II meningkat secara signifikan, di mana telah ada 5 siswa (22,73%) siswa yang memiliki kriteria sangat baik, 13 siswa (59,09%) yang memiliki kriteria baik dan hanya ada 4 siswa (18,18%) dengan kriteria kurang baik. Dengan demikian, jumlah siswa yang telah memiliki motivasi dengan kriteria baik dan baik sekali berjumlah 18 orang atau 81,82%. Oleh karena itu, penelitian ini dapat membuktikan hipotesis yakni “Model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Tilamuta.”

Kata Kunci: *Discovery Learning, Model Pembelajaran, Motivasi Belajar Siswa*

## PENDAHULUAN

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum dikembangkan secara periodik disesuaikan dengan kebutuhan saat ini untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum 2006 (KTSP) dikembangkan menjadi Kurikulum 2013 dengan dilandasi pemikiran tantangan masa depan yaitu

tantangan abad ke 21 yang ditandai dengan abad ilmu pengetahuan, *knowledge-based society* dan kompetensi masa depan. Berdasarkan hal tersebut maka setiap mata pelajaran perlu menyesuaikan dengan berbagai penyempurnaan yang dituntut pada implementasi kurikulum 2013. Tidak terlepas pada mata pelajaran ekonomi, yang merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada kelompok Ilmu Sosial. Khususnya di SMA Negeri 1 Tilamuta, mata pelajaran Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang dipilih oleh

siswa kelas X MIPA sebagai mata pelajaran pilihan lintas minat.

Masalah yang muncul dari kondisi ini adalah siswa kelas X MIPA yang berpikir bahwa Mata Pelajaran Ekonomi hanya sebagai mata pelajaran “titipan”, tidak benar-benar mendalami materi yang diajarkan, dengan kata lain motivasi siswa pada mata pelajaran ini sangat kurang. Hal tersebut terlihat dari kurang bersemangatnya siswa mengikuti pelajaran ini, tidak sedikit siswa yang lupa pada tugas rumah yang diberikan, serta banyak siswa yang sering keluar masuk kelas saat pembelajaran. Hal ini menimbulkan tanda tanya besar bagi guru, mengingat tidak seharusnya kejadian ini terjadi, mengingat siswa seharusnya memiliki motivasi yang baik untuk setiap mata pelajaran yang dipelajarinya.

Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti berusaha untuk menemukan solusi atas permasalahan tersebut. Berdasarkan Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi Kurikulum 2013 adalah model pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Based Learning*), model pembelajaran Discovery (*Discovery Learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), dan model pembelajaran berbasis permasalahan (*Problem Based Learning*). Dengan memperhatikan kesesuaian model pembelajaran dengan kompetensi sikap pada KI-1 dan KI-2 serta kompetensi pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan KD-3 dan/atau KD-4, dan

kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik KD-1 (jika ada) dan KD-2 yang dapat mengembangkan kompetensi sikap, dan kesesuaian materi pembelajaran dengan tuntutan KD-3 dan KD-4 untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan, maka peneliti memilih model pembelajaran Discovery untuk berusaha meningkatkan motivasi siswa kelas X MIPA dalam pembelajaran ekonomi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian tentang bagaimana cara meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model *Discovery Learning* dalam suatu penelitian yang berjudul “**Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Tilamuta dalam Pembelajaran Ekonomi Melalui Model *Discovery Learning***”.

## LANDASAN TEORI

### Kajian Motivasi Belajar

Hamalik (2007 : 158) mengatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Hamalik merumuskan tiga unsur yang saling berkaitan dengan adanya motivasi, yaitu : (1) Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam diri pribadi; (2) Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan *effective arousal*; dan (3) Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi mencapai tujuan.

Belajar, menurut Hamalik (2007: 27), adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui belajar. Menurut pengertian ini,

belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu proses sehingga dapat menggambarkan sesuatu dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Beberapa peranan penting motivasi dalam belajar dan pembelajaran oleh Uno (2003: 27) antara lain dijelaskan sebagai berikut:

1. Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya.

2. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan makna belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak.

3. Motivasi menentukan ketekunan belajar

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal ini, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar.

Sementara itu, Hamalik (2007: 166) menguraikan cara menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar pada siswa, yaitu sebagai berikut:

1. Memberi angka

Umumnya setiap siswa ingin mengetahui hasil pekerjaannya, yakni berupa angka yang diberikan oleh guru

2. Pujian

Memberi pujian kepada siswa atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai pendorong belajar. Pujian menimbulkan rasa puas dan senang.

3. Hadiah

Cara ini dapat dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu, misalnya pemberian hadiah pada akhir tahun kepada para siswa yang mendapat atau menunjukkan hasil belajar yang baik, memberikan hadiah bagi para pemenang sayembara atau pertandingan olahraga.

4. Kerja kelompok

Dalam kerja kelompok di mana melakukan kerja sama dalam belajar, setiap anggota kelompok turutannya, kadang-kadang perasaan untuk mempertahankan

nama baik kelompok menjadi pendorong yang kuat dalam perbuatan belajar.

#### 5. Persaingan

Baik kerja kelompok maupun persaingan memberikan motif-motif sosial kepada siswa.

Sedangkan Keller (dalam Sardiman, 2010) menguraikan bahwa dalam strategi pengelolaan motivasi belajar siswa, yang harus diperhatikan oleh guru adalah:

##### 1. *Attention* (Perhatian)

Perhatian merupakan salah satu poin penting dalam menjaga motivasi siswa. Guru harus memperhatikan berbagai bentuk dan memfokuskan pada minat/perhatian dalam pembelajaran. Membangkitkan dan memelihara perhatian merupakan usaha menumbuhkan keingintahuan siswa yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.

##### 2. *Relevance* (Relevansi)

Komponen ini merupakan komponen yang berhubungan dengan kehidupan siswa baik berupa pengalaman sekarang atau yang telah dimiliki maupun yang berhubungan dengan kebutuhan karir sekarang atau masa yang akan datang. Siswa merasa kegiatan pembelajaran yang mereka ikuti memiliki nilai, bermanfaat dan berguna bagi kehidupan mereka.

##### 3. *Confidence* (Keyakinan/rasa percaya diri siswa)

Komponen ini erat kaitannya dengan sikap percaya, yakin akan berhasil atau yang berhubungan dengan harapan untuk

berhasil. Seseorang yang memiliki sikap percaya diri yang tinggi cenderung akan berhasil bagaimanapun kemampuan yang ia miliki. Sikap seseorang yang merasa yakin, percaya dapat berhasil mencapai sesuatu akan mempengaruhi mereka dalam bertingkah laku untuk mencapai keberhasilan tersebut. Siswa yang memiliki sikap percaya diri memiliki penilaian positif tentang dirinya cenderung menampilkan prestasi yang terus-menerus.

##### 4. *Satisfaction* (Kepuasan)

Dalam teori belajar, *satisfaction* adalah *reinforcement* (penguatan) apabila siswa yang telah berhasil mengerjakan atau mencapai sesuatu merasa puas/bangga atas keberhasilan tersebut. Keberhasilan dan kebanggaan itu menjadi penguat bagi siswa tersebut untuk mencapai keberhasilan berikutnya.

#### **Hakikat *Discovery Learning***

Cahyo (2013: 105) mendeskripsikan *discovery learning* merupakan pembentukan kategori-kategori atau konsep-konsep yang dapat memungkinkan terjadinya generalisasi. Di dalam proses belajar, Bruner mementingkan partisipasi aktif dari tiap siswa, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Sebagaimana dikutip dari Slameto (2003), untuk menunjang proses belajar, lingkungan perlu memfasilitasi rasa ingin tahu siswa pada tahap eksplorasi. Lingkungan ini dinamakan *discovery learning environment*, yaitu lingkungan di mana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-

penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Lingkungan seperti ini bertujuan agar siswa dalam proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lebih kreatif.

Cahyo (2013: 109) juga menjelaskan bahwa proses belajar yang baik dan kreatif harus berdasarkan pada manipulasi bahan pelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Hal ini serupa dengan pendapat Bruner, bahwa manipulasi bahan pelajaran bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan siswa dalam berpikir (mempresentasikan apa yang dipahami) sesuai dengan tingkat perkembangannya. Perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat tepatnya menggambarkan lingkungan. Budiningsih (dalam Cahyo, 2013) menggambarkan tahapan lingkungan tersebut sebagai berikut:

1. Tahap *enactive*, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upaya memahami lingkungan sekitarnya. Artinya, dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik, misalnya melalui gigitan, sentuhan, pegangan dan sebagainya.
2. Tahap *ionic*, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya dalam memahami dunia sekitarnya, anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampil) dan perbandingan (komparasi).

3. Tahap *symbolic*, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Komunikasinya dilakukan dengan menggunakan banyak simbol. Semakin matang seseorang dalam proses berpikirnya, semakin dominan sistem simbolnya. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu bukti masih diperlukannya sistem *enactive* dan *ionic* dalam proses belajar.

Dalam model *discovery learning*, guru berperan sebagai pembimbing dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini tentu mengubah kegiatan belajar mengajar yang semula *teacher oriented* menjadi *student oriented*. Oleh karena itu, siswa hendaknya diberi kesempatan untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang saintis, historin atau ahli. Dalam metode ini bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa dituntut melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, dan mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan. Hal tersebut memungkinkan para siswa untuk mempelajari

konsep-konsep di dalam bahasa yang dimengerti oleh mereka.

Budiningsih (dalam Cahyo, 2013: 112) mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Dengan demikian, kegiatan tersebut akan membuat siswa menginisiasi, menerapkan serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

Dalam hubungan antara guru dan siswa, Dahar (dalam Cahyo, 2013: 113) mengemukakan beberapa peranan guru dalam pembelajaran penemuan, yakni sebagai berikut.

1. Merencanakan pelajaran sedemikian rupa sehingga pelajaran itu terpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk diselidiki para siswa.
2. Menyajikan materi pelajaran yang diperlukan sebagai dasar bagi para siswa untuk memecahkan masalah. Sudah seharusnya materi pelajaran itu mengarah pada pemecahan masalah yang aktif dan belajar penemuan, misalnya dengan menggunakan fakta-fakta yang berlawanan.
3. Guru juga harus memperhatikan cara penyajian yang *enactive*, *ionic* dan *symbolic*.
4. Bila siswa memecahkan masalah di laboratorium atau secara teoritis, guru

hendaknya berperan sebagai pembimbing atau tutor. Guru hendaknya jangan mengungkapkan terlebih dahulu prinsip atau aturan yang akan dipelajari, tetapi ia hendaknya memberikan saran-saran bilamana diperlukan. Sebagai tutor, guru sebaiknya memberikan umpan balik pada waktu yang tepat.

Menilai hasil belajar merupakan suatu masalah dalam belajar penemuan. Secara garis besar, tujuan belajar penemuan ialah mempelajari generalisasi-generalisasi dengan menemukan generalisasi-generalisasi itu.

Metode *discovery learning* sebagai model belajar juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kelemahan metode *discovery learning* sebagai berikut.

#### 1. Kelebihan metode *discovery learning*

Bruner (dalam Cahyo, 2013: 115) menguraikan beberapa keuntungan jika suatu bahan dari suatu mata pelajaran disampaikan dengan menerapkan pendekatan-pendekatan yang berorientasi pada *discovery learning*, yaitu:

- a. Adanya suatu kenaikan dalam potensi intelektual
- b. Ganjaran intrinsik lebih ditekankan pada ekstrinsik
- c. Murid yang mempelajari bagaimana menemukan berarti murid itu menguasai metode *discovery learning*
- d. Murid lebih senang mengingat-ingat materi.

Sementara itu, Ausubel dan Robinson (dalam Cahyo, 2013) juga mengemukakan keuntungan-keuntungan dari penerapan metode *discovery*, yakni sebagai berikut:

- a. *Discovery* mempunyai keuntungan dapat mentransmisikan suatu konten mata pelajaran pada tahap operasi-operasi konkret. Terwujudnya hal ini bila pelajar mempunyai segudang informasi sehingga ia dapat secara mudah menghubungkan konten baru yang disajikan dalam bentuk ekspositori.
- b. *Discovery* dapat dipergunakan untuk mengetes *meaning-fulness* (keberartian) belajar. Tes yang dimaksudkan untuk menggenerasikan hal-hal misalnya konsep-konsep untuk diaplikasikannya.
- c. Belajar *discovery* perlu dalam pemecahan problem jika diharapkan murid-murid mendemonstrasikan apakah mereka telah memahami metode-metode pemecahan problem yang telah mereka pelajari.
- d. Transfer dapat ditingkatkan bila generalisasi-generalisasi telah ditemukan oleh pelajaran dari pada bila diberikan kepadanya dalam bentuk final.
- e. Penggunaan *discovery* mungkin mempunyai efek-efek superior dalam menciptakan motivasi bagi

pelajar. Hal ini dikarenakan belajar *discovery* sangat dihargai oleh masyarakat kontemporer.

2. Kelemahan metode *discovery learning*  
Kelemahan metode *discovery learning* sebagaimana yang dikemukakan Ausubel (dalam Cahyo, 2013) yang pada kenyataannya setiap alternatif yang menjadi teori tersebut tak akan efektif baik waktu, biaya dan keuntungan-keuntungan bagi pelajar. Hal ini dikarenakan siswa-siswa kurang memiliki kemampuan dalam mengikuti metode *discovery* yang justru membutuhkan penguasaan informasi yang lebih cepat, dan tidak diberikan dalam bentuk final.

Ausubel menegaskan bahwa setelah umur 11 dan 12 tahun, siswa memang memiliki cukup informasi untuk mampu memahami banyak konsep-konsep baru yang sangat jelas jika diperjelas kepada mereka. Pada usia ini, bila seorang siswa diminta menemukan suatu konsep memang bisa dilakukan namun butuh waktu banyak belajar. Sehingga akibatnya banyak waktu yang terbuang hanya untuk menguasai dan menemukan satu materi pelajaran saja.

### **Implikasi Metode *Discovery Learning***

Bruner (dalam Cahyo, 2013) memberikan beberapa saran bagi penerapan metode *discovery learning* sehingga penerapan metode ini dapat mengubah tatanan kelas dan pendidikan. Sejumlah saran yang spesifik bagi praktik edukasi dalam aplikasi metode yang

*discovery oriented*, meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Kurikulum suatu objek hendaklah ditentukan oleh pemahaman yang paling fundamental bahwa hal itu dapat dicapai dengan prinsip-prinsip dasar yang memberikan struktur pada subjek itu.
2. Suatu subjek dapat disajikan sedemikian rupa sehingga anak pertama-tama dapat mengalaminya, kemudian beranjak ke presentasi secara konkret dan akhirnya menyimbolkannya sebagai sekuens instruksional yang paling baik.
3. Struktur kurikulum spiral yang mengembangkan dan mengembangkan kembali topik-topik pada tingkat-tingkat yang berbeda merupakan kurikulum ideal bagi penguasaan kode-kode generik. Ulangan (*repetition*) tidak hanya perlu, tetapi juga perlu organisasi bahan pelajaran secara saksama dalam artian prinsip-prinsip dan progresi karakteristik dan pemecahan yang paling mudah ke pemahaman yang paling kompleks.
4. Alat bantu mengajar (audiovisual dan lainnya) haruslah diusahakan. Alasan untuk mendukung rekomendasi ini ialah bahwa alat-alat bantu audiovisual memberikan murid-murid pengalaman langsung atau pengalaman-pengalaman *vicarious* (pengganti) dan

arena itu memfasilitasi pembentukan konsep-konsep.

### **Implementasi *Discovery Learning* dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi**

Dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran ekonomi butuh pembelajaran aktif dan langsung pada pengalaman siswa di dunia nyata. Maka sangat ideal jika melakukan pembelajaran kontemporer dengan mempraktikkan model konstruktivisme bagi pembelajaran. Sehingga dalam penelitian ini akan digunakan metode *discovery learning*. Dalam mengaplikasikan metode belajar ini, setidaknya ada dua tahap yang harus dilakukan. Tahap pertama yang harus dilakukan adalah mempersiapkan aplikasi tersebut dan tahap kedua memperhatikan prosedur aplikasinya.

#### 1. Tahap persiapan dalam aplikasi *discovery learning*

Dalam rangka mengaplikasikan metode *discovery learning* di dalam kelas, seorang guru bidang studi harus melakukan beberapa persiapan terlebih dahulu. Berikut ini tahap perencanaan menurut Bruner (dalam Cahyo, 2013).

- a. Menentukan tujuan pembelajaran
- b. Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar dan sebagainya)
- c. Memilih materi pelajaran

- d. Menentukan topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi)
- e. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari
- f. Mengatur topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik, sampai ke simbolik
- g. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

## 2. Prosedur Aplikasi *Discovery Learning*

Menurut Syah (dalam Cahyo, 2013) dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di dalam kelas, tahapan atau prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum adalah sebagai berikut.

- a. *Stimulation* (stimulasi/ pemberian rangsangan)

Pertama-tama pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk memberi generalisasi agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Pada tahap ini, guru bertanya dengan mengajukan persoalan atau menyuruh anak didik membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan

membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Stimulasi yang dapat digunakan adalah teknik bertanya, yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi.

- b. *Problem Statement* (pertanyaan/ identifikasi masalah)

Setelah dilakukan stimulasi, langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran. Kemudian, salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara).

- c. *Data Collection* (pengumpulan data)

Ketika eksplorasi berlangsung, guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar atau tidaknya suatu hipotesis. dengan demikian, anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri, dan sebagainya.

d. *Data Processing* (pengolahan data)

Kegiatan ini merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi dan sebagainya lalu ditafsirkan. *Data processing* juga disebut dengan *coding* atau pengkodean/kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut, siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

e. *Verification* (pemukhwaran/ pembuktian)

Kegiatan ini bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

f. *Generalization* (menarik kesimpulan/ generalisasi)

Pada tahap ini merupakan proses penarikan sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, tentu saja dengan memperhatikan hasil verifikasi. Dengan kata lain, tahap ini anak didik belajar menarik kesimpulan atau generalisasi tertentu. Akhirnya siswa

dapat merumuskan suatu kesimpulan dengan kata-kata atau tulisan tentang prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam perencanaannya, penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Pada siklus pertama dilaksanakan dalam 4 tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Ketidaktuntasan pada siklus pertama maka dilakukan penelitian lanjutan pada siklus kedua. Data penelitian didapatkan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa observasi, angket dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan pada setiap akhir siklus. Gambaran peningkatan motivasi siswa dapat dilihat melalui skor angket motivasi yang diisi siswa setelah melalui beberapa tahap pembelajaran. Adapun skor yang diperoleh siswa dihitung dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

1. Untuk pertanyaan kriteria positif diberi skor: 1 = tidak pernah; 2 = sangat jarang; 3 = jarang; 4 = sering; dan 5 = selalu.
2. Untuk pertanyaan kriteria negatif diberi skor: 1 = selalu; 2 = sering; 3 = jarang; 4 = sangat jarang; dan 5 = tidak pernah.
3. Menghitung skor rata-rata gabungan dari kriteria positif dan negatif tiap kondisi. Cara perhitungan skor adalah:

$$\text{skor rata - rata} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah item pertanyaan}}$$

Skor tersebut kemudian ditentukan kategorinya sesuai dengan kriteria pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria Penilaian**

Skor Rata-rata	Kategori
1,00 – 1,49	Tidak Baik
1,50 – 2,49	Kurang Baik
2,50 – 3,49	Cukup Baik
3,50 – 4,49	Baik
4,50 – 5,00	Sangat Baik

Penelitian dikatakan berhasil apabila motivasi belajar siswa yang dikenai tindakan telah meningkat yang ditandai dengan siswa yang memperoleh skor rata-rata 3,50 – 4,49 atau kategori baik berjumlah 75% atau lebih.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahap persiapan penelitian ini, peneliti melakukan observasi awal untuk mendapatkan gambaran motivasi siswa terhadap mata pelajaran Ekonomi. Pada tahap ini juga peneliti merumuskan tujuan penerapan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Tilamuta, serta mengidentifikasi aspek-aspek yang akan didemonstrasikan kepada siswa. Peneliti juga meminta guru mata pelajaran Ekonomi untuk bisa menjadi mitra dalam penelitian ini, sehingga kegiatan mengidentifikasi aspek-aspek dan perumusan tujuan dilaksanakan bersama guru mitra.

Hasil observasi yang telah dilakukan terhadap motivasi siswa pada pembelajaran

ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Tilamuta menghasilkan bahwa motivasi siswa sangat rendah. Hal ini menyebabkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi sangat rendah. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan metode *Discovery Learning*, pada siklus I motivasi siswa pada pembelajaran ekonomi, yakni terdapat 9 siswa (40,91%) yang memiliki motivasi yang baik, 5 siswa (22,73%) dengan kriteria kurang baik, 5 siswa (22,73%) memiliki kriteria cukup baik, serta masih ada 3 siswa (12,64%) yang memiliki kriteria tidak baik.

Aspek-aspek yang menyebabkan motivasi siswa belum mencapai indikator keberhasilan pada siklus I setelah diadakan refleksi antara lain disebabkan oleh : 1) Guru kurang memotivasi siswa dalam mengawali pembelajaran, 2) Guru belum optimal dalam memberikan bimbingan kepada siswa pada saat pembelajaran berlangsung, 3) Guru kurang memberikan umpan balik, 4) Guru belum optimal dalam mengadakan refleksi dalam kegiatan pembelajaran.

Dari refleksi yang telah dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran siklus I, maka

peneliti melakukan penekanan-penekanan terhadap hal-hal yang masih kurang, agar motivasi siswa bisa meningkat semaksimal mungkin. Adapun hal-hal yang diperhatikan pada pembelajaran siklus II yakni lebih memotivasi siswa pada saat mengawali pembelajaran, lebih mengoptimalkan kegiatan bimbingan pada siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, memberikan umpan balik serta lebih mengoptimalkan kegiatan refleksi pada akhir kegiatan pembelajaran.

Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus II, motivasi siswa terhadap pembelajaran ekonomi pada siklus II

meningkat secara signifikan, di mana telah ada 5 siswa (22,73%) siswa yang memiliki kriteria sangat baik, 13 siswa (59,09%) yang memiliki kriteria baik dan hanya ada 4 siswa (18,18%) dengan kriteria kurang baik. Dengan demikian, jumlah siswa yang telah memiliki motivasi dengan kriteria baik dan baik sekali berjumlah 18 orang atau 81,82%.

Sementara itu, jika dilihat dari segi kondisi motivasi yang dibagi atas 4, yaitu perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), percaya diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*), peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Data Nilai Motivasi Siswa terhadap Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siklus I dan Siklus II**

No.	Kondisi	Siklus I		Siklus II	
		Rata-Rata	Kriteria	Rata-Rata	Kriteria
1	Perhatian ( <i>Attention</i> )	2.77	Cukup Baik	4.02	Baik
2	Relevansi ( <i>Relevance</i> )	2.82	Cukup Baik	3.86	Baik
3	Percaya Diri ( <i>Confidence</i> )	2.90	Cukup Baik	3.99	Baik
4	Kepuasan ( <i>Satisfaction</i> )	2.73	Cukup Baik	3.86	Baik

Berdasarkan hasil pada Tabel 2, dapat dilihat bahwa rata-rata perhatian siswa terhadap mata pelajaran ekonomi untuk siklus I hanya 2,77 dengan kriteria cukup baik dan pada siklus II meningkat menjadi 4,02 dengan kriteria baik. Hal yang sama juga terjadi untuk kondisi yang lain, yakni pada siklus I relevansi 2,82 dan pada siklus II menjadi 3,86. Sementara itu untuk pada siklus percaya diri 2,90 dan meningkat pada siklus II menjadi 3,99. Dan untuk kepuasan, pada siklus I 2,73 dan pada siklus II meningkat menjadi 3,86. Hasil capaian tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan setiap kondisi indikator

dari motivasi, sehingga hal ini dapat mendukung keberhasilan dari penelitian ini.

Uraian hasil penelitian menunjukkan kejelasan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Tilamuta, maka motivasi siswa dalam pembelajaran ekonomi akan meningkat. Jumlah siswa yang memiliki motivasi dengan kriteria baik dan baik sekali meningkat hingga 81,82%. Dari hasil tersebut maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu Jika diterapkan Metode Pembelajaran *Discovery Learning* maka Motivasi Belajar Siswa kelas X

SMA Negeri 1 Tilamuta pada mata pelajaran ekonomi meningkat, dapat diterima.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu jika diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* maka Motivasi Belajar Siswa kelas X SMA Negeri 1 Tilamuta pada mata pelajaran Ekonomi meningkat, dapat diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Tilamuta.

## SARAN

1. Dalam usaha meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran ekonomi, guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang salah satu metode yang bisa diterapkan adalah model *Discovery Learning*
2. Hasil yang diperoleh akan lebih maksimal apabila persiapan pembelajaran maksimal, oleh karena itu dalam mempersiapkan pembelajaran khususnya pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* agar kiranya guru mata pelajaran ekonomi mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran seperti Lembar Kerja Siswa (LKS), maupun media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abror Rahman, Abd, 2005. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana
- Amstrong, T. 2007. *Sekolah Para Juara, Howard Gardner*. Bandung: Kaifa
- Bambang Subali & Paidi. (2002). *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: FMEKONOMI UNY
- Cahyo, Abdi. 2013. *Discovery Learning*. Bandung: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Natawidjadja, Rochman, 2005. *Konsep Dasar Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung: Depdikbid IKIP Bandung
- Sardiman, AM. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Slamato. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito
- Sondang, Siagian. 2004. *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tim Penyusun. 2009. *Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Departemen Pendidikan Nasional. Universitas Negeri Gorontalo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara