

Penerapan Guided Discovery untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Teknik Mesin SMK Semen Padang

Devi Nurul Maryam¹

¹ Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, Indonesia

Journal of Research and Investigation in Education is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



ARTICLE HISTORY

Received: 20 February 26
 Final Revision: 6 March 26
 Accepted: 8 April 26
 Online Publication: 30 April 26

KEYWORDS

Learning Media, Guided Discovery, Learning Interest, Canva, Informatics

KATA KUNCI

Media Pembelajaran, Guided Discovery, Minat Belajar, Canva, Informatika

CORRESPONDING AUTHOR

abgdep01@gmail.com

DOI

10.37034/residu.v4i1.219

ABSTRACT

This study aims to increase students' interest in learning by utilizing Canva learning media in informatics subjects for class X Mechanical Engineering at Semen Padang Vocational School. The method used in this study is classroom action research (CAR) which is a type of qualitative research that emphasizes the process, designed to achieve improvements in practice and real situations in the classroom in its implementation, this classroom action research consists of four steps, namely planning, implementing actions, observation results, and reflection (reflecting). The research subjects in class X TM 1 were 26 students. The results of classroom action research by applying the guided discovery method assisted by Canva media, it can be concluded that the application of the guided discovery method assisted by Canva media can improve students' abilities in identifying informatics material categories and by applying the guided discovery method assisted by Canva media can improve students' learning terminals during the learning implementation process with a significant increase in cycle I to cycle II by 38.3%.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan pemanfaatan media pembelajaran canva pada mata pelajaran informatika kelas X Teknik Mesin SMK Semen Padang. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang termasuk jenis penelitian kualitatif yang menekankan pada proses, dirancang untuk mencapai perbaikan praktik dan situasi nyata di kelas dalam pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, hasil pengamatan, dan refleksi (reflecting). Subjek penelitian di kelas X TM 1 sebanyak 26 orang siswa. Hasil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode guided discovery berbantuan media canva, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode guided discovery berbantuan media canva dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi kategori materi informatika dan dengan penerapan metode guided discovery berbantuan media canva dapat meningkatkan minat belajar siswa selama proses pelaksanaan pembelajaran dengan peningkatan yang signifikan pada siklus I ke siklus II sebesar 38,3%.

1. Pendahuluan

Pendidikan menjadi faktor yang sangat penting dalam upaya membangun manusia yang berkualitas, di dalam pendidikan terjadi interaksi antar guru dan siswa. Interaksi itu yang menciptakan proses pembelajaran dan di dalam pembelajaran terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada siswa agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan diterapkan oleh siswa [1]. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dewasa ini sering disebut sebagai revolusi teknologi informasi sebab telah berhasil memasuki hampir semua aktivitas manusia. Perkembangan TIK sangat pesat, seiring dengan perkembangan masyarakat global [2].

Dengan kemajuan TIK, informasi yang ada pada suatu tempat atau negara dapat segera dikomunikasikan ke tempat lain dalam waktu yang bersamaan [3]. Kemajuan TIK dengan segala potensinya, jika dikelola dan dimanfaatkan dengan baik akan berpengaruh positif dalam pembangunan kualitas sumber daya manusia, akan tetapi TIK juga memiliki dampak negatif seperti terjadinya perubahan nilai, norma, aturan atau moral kehidupan yang bertentangan dengan nilai, norma, aturan dan moral kehidupan yang dianut masyarakat. Oleh karena itu, peran pendidikan sangat penting dalam mengembangkan dampak positif dan dampak negatif TIK [4].

Keberhasilan proses belajar mengajar dilihat dari kemampuan siswa memahami pelajaran dan kemudian

dapat dilihat dari hasil belajar siswa dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan [5]. Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Penggunaan metode yang tepat oleh guru membantu proses pengajaran sehingga dapat membuat siswa tertarik dengan apa yang dipelajari [6]. Indikator semangat belajar siswa meliputi rasa suka, minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang dapat diartikan sebagai suatu suasana dimana siswa dapat merangsang perasaan suka dan dapat menggugah semangat diri dalam melaksanakan suatu kegiatan. Minat belajar siswa diartikan sebagai keinginan untuk belajar lebih mendalam atau sedemikian rupa sehingga menyebabkan peserta didik mengalami transformasi [7]. Minat belajar sebagai kecenderungan seseorang yang ditandai dengan perasaan senang atau tertarik terhadap suatu objek dan keinginan untuk terlibat dalam aktivitas objek tertentu [8].

Dalam pendidikan, kegiatan pembelajaran tidak selalu berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu proses pembelajaran [9]. Untuk itu perlu diketahui terlebih dahulu mengenai komponen-komponen dalam pembelajaran tersebut. Komponen pembelajaran yang dimaksud adalah: tujuan, materi atau bahan ajar, model pembelajaran dan media, evaluasi, anak didik dan adanya guru. Model pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran [10]. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain [11][12].

Model pembelajaran merupakan suatu pembelajaran yang dirancang sesuai dengan rencana dalam menjalankan kegiatan pembelajaran di kelas sehingga mampu mencapai suatu tujuan pembelajaran [13]. Model pembelajaran adalah suatu susunan rencana untuk digunakan dalam membentuk kurikulum, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung lebih baik. Dengan itu model pembelajaran yang telah didesain oleh guru akan diketahui kekurangan dan kelebihan setelah diterapkan ke peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu guru dalam mendesain model pembelajaran harus memperhatikan karakteristik peserta didik, dengan apa yang dibutuhkan peserta didik dalam pembelajaran berbeda-beda [11].

Salah satu metode pembelajaran, yaitu *guided discovery*, metode *discovery* diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain percobaan, sebelum sampai pada generalisasi. Sebelum siswa sadar akan pengertian, guru tidak menjelaskan dengan kata-

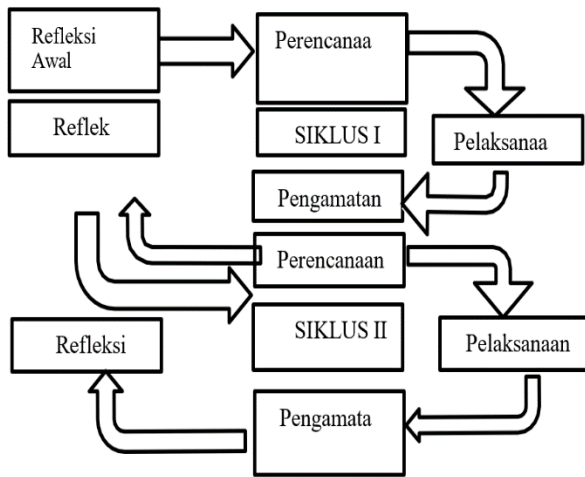
kata [14]. Metode *discovery* merupakan suatu strategi yang unik dapat dibentuk oleh guru dalam berbagai cara, termasuk mengajarkan keterampilan menyelidiki dan memecahkan masalah sebagai alat bagi siswa untuk mencapai tujuan pendidikannya [15][16].

Guided discovery dengan berbantu multimedia untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi materi pembelajaran dalam hal ini berupa hasil belajar siswa. Siswa yang awalnya belajar individu, pada metode *guided discovery* ini mereka akan belajar dengan teman-temannya melalui diskusi, dan bersama teman-temannya inilah mereka akan merumuskan sendiri pembelajaran yang diajarkan, dan diharapkan dengan mereka menemukan sendiri rumusan pembelajaran ingatan mereka mengenai pembelajaran ini akan lebih tahan lama karena mengidentifikasi kategori multimedia merupakan pembelajaran berkelanjutan sampai kelas XII. Dengan adanya bantuan media canva akan menjadikan kualitas pembelajaran dan materi pembelajaran yang disampaikan lebih inovatif dan dapat menambah kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan materi yang diajarkan.

Penelitian terdahulu tentang metode *guided discovery* telah dilakukan dimana menghasilkan kesimpulan bahwa metode pembelajaran *guided discovery* berbantu multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam mengerjakan tugas kelompok [17]. Penelitian lain juga menghasilkan kesimpulan bahwa proses pembelajaran dengan metode *guided discovery* dan alat bantu CD Pembelajaran ternyata efektif [18]. Penelitian lainnya juga menghasilkan kesimpulan bahwa metode *guided discovery learning* berpengaruh nyata terhadap sikap dan hasil belajar kognitif biologi siswa SMA [19].

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), merupakan pencermatan terhadap proses belajar mengajar secara sengaja dalam kelas. Penelitian tindakan kelas termasuk jenis penelitian kualitatif yang menekankan pada proses, dirancang untuk mencapai perbaikan praktik dan situasi nyata di kelas [20]. Penelitian tindakan adalah suatu proses yang dilakukan oleh perorangan atau kelompok yang menghendaki perubahan dalam situasi tertentu untuk menguji prosedur yang diperkirakan akan menghasilkan perubahan tersebut dan kemudian, setelah sampai pada tahap kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan, melaksanakan prosedur ini [21]. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus dan tiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Tahapan- tahapan siklus yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan siklus Penelitian Tindakan

Secara rinci prosedur pelaksanaan rancangan penelitian tindakan kelas untuk setiap siklus supaya penelitian ini berhasil dengan baik tanpa ada hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian ini, maka dapat diuraikan tahapan-tahapan berikut [22][23]:

1. Perencanaan (Plan)

Pada tahap ini perencanaan atau tindakan langkah-langkah yang dilakukan guru sebagai berikut:

- a. Menyusun silabus dan rencana pembelajaran berdasarkan langkah-langkah dengan menggunakan metode *Guided Discovery*.
- b. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa dengan model pembelajaran *Guided Discovery*

2. Meminta teman sejawat/ guru sebagai observer.

Tugasnya adalah untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode *Guided Discovery*

3. Pelaksanaan Tindakan

Langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Guided Discovery* yaitu:

a. Tahap Perencanaan Pembelajaran

Tahap awal dalam melakukan PTK adalah perencanaan. Tahapan ini berupa menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. Pada tahap perencanaan peneliti menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Setelah mengadakan kerjasama dengan pihak sekolah dan meminta persetujuan dari kepala sekolah dan guru kemudian melakukan observasi pada pembelajaran mengidentifikasi kategori Informatika kelas X di SMK

Semen Padang, Langkah berikutnya, yakni merancang media canva, menyusun perangkat pembelajaran, instrumen penelitian dan soal tes. canva digunakan sebagai media pembelajaran. Perangkat pembelajaran akan digunakan sebagai acuan dalam mengajar yang meliputi silabus pembelajaran. Instrumen penelitian digunakan sebagai alat perekam untuk memantau aktivitas subjek penelitian. Sedangkan, soal tes digunakan untuk merekam hasil belajar siswa.

b. Tahapan Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan dikelas berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap perencanaan. Dalam kegiatan pelaksanaan yang dilakukan pada penelitian ini adalah melaksanakan proses pembelajaran yang menggunakan metode *guided discovery* dengan bantuan media Canva untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa memahami materi pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan atas dasar prosedur yang termuat di dalam silabus, sehingga akan terstruktur dengan baik.

c. Tahapan Pengamatan Pembelajaran

Tahapan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, pengamatan dilakukan untuk mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama kegiatan pelaksanaan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format penilaian yang telah disusun, termasuk juga pengamatan secara cermat pelaksanaan skenario pembelajaran dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar. Data yang dikumpulkan dapat berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

Pada tahap pengamatan rencana kegiatan yang dilakukan adalah mengamati subjek penelitian yakni guru dan siswa. Pengamatan terhadap guru dimaksudkan untuk memperoleh data kegiatan guru saat melakukan pembelajaran yang meliputi pembukaan, inti dan penutup. Sedangkan, pengamatan pada siswa dimaksudkan untuk memperoleh data kegiatan siswa selama mengikuti Praktik Belajar Mengajar (PBM). Kegiatan yang diukur meliputi keaktifan siswa yang dipengaruhi oleh penerapan Metode.

Guided Discovery dengan bantuan media Canva dalam pembelajaran. Keaktifan tersebut menandakan minat siswa dalam proses pembelajaran. Perlu diketahui bahwa pelaku pelaksanaan dan pengamatan adalah orang yang berbeda. Karena, pelaksanaan pengamatan dan pelaksanaan dilakukan secara bersamaan, maka pada pelaksanaannya tidak dapat dilakukan oleh satu orang saja. Jika tahap tindakan dilakukan oleh guru, tahap pengamatan dilakukan oleh observer.

Observer yakni kolaborator yang membantu melakukan tugas observasi. Bisa oleh guru lain, peneliti maupun

pihak lain yang dirasa mampu melakukan observasi. Oleh sebab itu, sebelum tahap tindakan dilaksanakan alangkah baiknya tentukan terlebih dahulu kolaborator yang bisa diajak kerjasama. Pada penelitian ini, pihak kolaborator yang menjadi observer adalah guru pada jurusan Teknik Mesin juga. Alat perekam pengamatan yang digunakan adalah instrumen observasi dalam bentuk *rating scale* (skala bertingkat). Dimana, cara pengisiannya dilakukan dengan membubuhkan tanda *checklist* pada dukungan sikap yang cocok sesuai indikator gejala yang telah ditentukan pada lembar instrumen.

d. Tahapan Refleksi Hasil Pembelajaran

Tahap analisis dan refleksi merupakan evaluasi dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul. Hasil dari refleksi inilah yang nantinya sebagai bahan masukan dalam tahap perencanaan pada siklus berikutnya.

Adapun langkah-langkah analisis dan refleksi yang dilakukan yaitu:

- 1) Pengecekan kelengkapan data yang dikumpulkan selama proses tindakan. Setelah tahap pelaksanaan dan pengamatan selesai, selanjutnya data-data dikumpulkan seperti instrumen observasi guru dan siswa serta nilai tes.
- 2) Melakukan analisis dan refleksi terhadap semua informasi atau data yang diperoleh dalam pelaksanaan tindakan. Setelah semua data terkumpul, barulah dianalisis sesuai indikator keberhasilan yang dicapai. Indikator keberhasilan ditentukan berdasarkan apa yang telah dirumuskan sebelumnya. Karena, rumusan masalah pada tahap rencana berhubungan dengan tingkat pengetahuan dan keterampilan, maka indikator yang menjadi acuan adalah ketercapaian nilai tes siswa terhadap Kriteria Ketuntasan. Jika jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan melebihi 75%, maka dapat dikatakan tindakan yang dilakukan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Begitu pun skor aktivitas siswa selama proses belajar. Nilai inilah yang akan dijadikan tolok ukur terhadap tahap perencanaan siklus selanjutnya.
- 3) Melakukan evaluasi terhadap keberhasilan dan pencapaian tujuan tindakan. Setelah tahapan analisis dan refleksi dilakukan maka tahap berikutnya melakukan evaluasi terhadap hasil analisis tersebut untuk dijadikan acuan pada tahap perencanaan siklus berikutnya.
- 4) Penyusunan rencana tindakan berikutnya yang dirumuskan dalam skenario pembelajaran berdasarkan pada analisis dan refleksi data dalam tindakan sebelumnya untuk memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Setelah data aktivitas guru dan siswa terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus yang disajikan pada Persamaan (1) dan dalam menentukan penilaian tentang hasil observasi, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, dan cukup. Adapun rumus kriteria persentase yang akan disajikan pada Persamaan (1) dan skor kriteria persentase yang akan disajikan pada Tabel 1 [24].

$$\bar{x} = \frac{X}{N} \tag{1}$$

Dimana \bar{x} adalah nilai rata-rata, X adalah jumlah seluruh, dan N adalah banyak subjek yaitu siswa.

Tabel 1. kriteria persentase

Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat tinggi
61% - 80%	Tinggi
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Cukup

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Siklus I

3.1.1. Perencanaan

Pada penelitian siklus I ini peneliti merencanakan tindakan yang akan dilaksanakan meliputi;

- a. Membuat Rancangan Program Pengajaran (RPP) atau modul ajar
- b. Peneliti menyiapkan *jobsheet* dan menjelaskan tentang langkah-langkah praktikum yang akan dilakukan nantinya.
- c. Rancangan program yang dibuat digunakan untuk pengajaran 2 x 30 menit dengan rincian:
 - 1) Apersepsi 20 menit.
 - 2) Kegiatan inti berisi pengerjaan project membuat slide presentasi menggunakan aplikasi canva, mengeksplorasi kemampuan siswa dan membuat lembar kerja siswa yang digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa selama 60 menit.
 - 3) Penutup 10 menit.
- d. Kemampuan siswa yang tahap demi tahapnya akan membawa siswa untuk mampu bekerja sama dalam menyelesaikan suatu masalah atau kasus yang diberikan.
- e. Membuat alat evaluasi yang digunakan untuk mendapatkan data.
- f. Kemampuan siswa setelah mendapatkan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery*.

3.1.2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada bulan September 2024, peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang telah direncanakan yaitu:

- a. Dimulai dengan penjelasan pada siswa tentang kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa dalam mengikuti kegiatan.
- b. Berdasarkan informasi yang telah di dapatkan penelitian pada saat observasi pengajaran yang dilakukan sebelumnya, maka peneliti menyampaikan materi yang langsung di praktikan di laboratorium komputer.
- c. Peneliti melakukan pengamatan serta penilaian terhadap materi yang dipraktikkan saat belajar.
- d. Pada saat pelaksanaan menyelesaikan project membuat slide presentasi, tampak beberapa siswa saling komunikasi dengan teman terdekatnya tentang cara penggunaan Canva.
- e. Peneliti memerintahkan pada siswa yang telah paham untuk dijelaskan pada temannya cara memecahkan masalah tersebut.
- f. Peneliti memberikan nilai sesuai dengan hasil praktek secara individual.
- g. Peneliti juga untuk tes pengetahuan tentang Canva dengan memberikan soal pilihan ganda.

3.1.3. Hasil Pengamatan

Berikut ini hasil pengamatan yang peneliti peroleh pada penelitian siklus I, yaitu:

- a. Beberapa siswa tampak antusias dalam memahami materi praktek tersebut.
- b. Setiap ada masalah, siswa langsung bertanya kepada peneliti tentang hal yang tidak mereka ketahui.
- c. Pada pelaksanaan praktek tersebut tampak adanya siswa yang mengalami hambatan dalam menyelesaikan bertanya pada teman terdekatnya, namun ada pula siswa yang mengalami hambatan dalam melakukan praktek tersebut langsung bertanya kepada peneliti selaku guru pengajar.
- d. Peneliti memberikan arahan terhadap siswa dengan suara yang lantang agar siswa yang mengalami masalah yang sama dapat memahami.

3.1.4. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, maka diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus I yang akan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai siklus I

Kriteria Nilai	Jumlah siswa	Keterangan
90	1	Lulus
87	3	Lulus
85	2	Lulus
84	1	Lulus
82	1	Lulus
80	3	Lulus
78	2	Lulus
77	1	Lulus
75	1	Lulus
74	1	Tidak Lulus
73	2	Tidak Lulus
70	2	Tidak Lulus
65	4	Tidak Lulus
60	2	Tidak Lulus
Total dan Rata-Rata	26	75

Menghitung presentase siswa yang Tuntas (%)

$$\frac{15}{26} \times 100\% = 57,7\%$$

Presentase Siswa yang Tidak Tuntas (%)

$$\frac{11}{26} \times 100\% = 42,3\%$$

Berdasarkan Tabel 2 didapatkan nilai rata-rata sebanyak 75% dan persentase ketuntasannya 57,7%. Maka peneliti berpendapat bahwa terdapat kelemahan-kelemahan atau hambatan yang terjadi pada siklus I, kelemahan-kelemahannya adalah sebagai berikut:

- a. Siswa kesulitan memahami ataupun kurang mengetahui tentang aplikasi Canva.
- b. Siswa belum terbiasa dalam pengoperasian komputer.
- c. Siswa kesulitan memahami fungsi pencarian di *tools* elemen di aplikasi Canva.
- d. Daya tangkap siswa yang berbeda-beda, sehingga peneliti harus berulang kali menjelaskan penggunaan aplikasi Canva.

3.2. Siklus II

3.2.1. Perencanaan

Pada perencanaan siklus II ini peneliti selaku guru merencanakan tindakan sebagai berikut:

- a. Peneliti mempersiapkan contoh-contoh yang relevan dengan desain yang akan dibuat.
- b. Peneliti menyiapkan *jobsheet* dan menjelaskan tentang langkah-langkah praktikum yang akan di lakukan nantinya.
- c. Peneliti menyiapkan tes evaluasi berupa pengetahuan tentang *tools-tools* yang ada pada canva dan pengetahuan tentang materi yang diberikan.

3.2.2. Pelaksanaan Tindakan

Seperti yang telah direncanakan maka peneliti pelaksanaan tindakan siklus II pada bulan November. Berikut ini urutan pelaksanaannya:

- a. Pada tindakan di siklus II ini diawali dengan berdoa dan mencek kehadiran siswa dan menjelaskan kepada siswa tentang prosedur yang akan dilaksanakan pada pembelajaran informatika.
- b. Semua siswa mendapatkan *jobsheet* yang berisi langkah-langkah penggunaan Canva untuk membuat video pada slide presentasi yang akan di praktekkan langsung di komputernya masing-masing.
- c. Peneliti akan menyiapkan latihan yang bersifat praktek yang berisi tentang pembuatan video pada slide presentasi.
- d. Setelah menyiapkan latihan, peneliti memberikan arahan kembali tentang pembuatan tugas praktikum.
- e. Guru membantu siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih jelas lagi.
- f. Mengevaluasi proses pemecahan masalah guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap masalah yang telah diselesaikan.

3.2.3. Hasil Pengamatan

Berikut ini hasil pengamatan yang peneliti di peroleh di kelas X informatika yaitu:

- a. Pada pelaksanaan siklus II ini tampak sekali bahwa siswa sangat antusias dalam mengerjakan tugas yang ada, semua siswa terlihat aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan peneliti.
- b. Siswa mampu mengeksplorasi kemampuan menyusun tata letak video dan pemikiran yang dimilikinya melalui pemberian pendapat berdasarkan sudut pandang pemikiran mereka masing-masing.
- c. Berdasarkan evaluasi yang dilaksanakan setelah dikoreksi didapatkan hasil yang sesuai dengan indikator pencapaian hasil yang diharapkan
- d. Karena dari 26 siswa yang ada dalam kelas X TM 1 tersebut hanya sedikit siswa yang mendapatkan nilai dibawah batas ketuntasan minimal.

3.2.4. Refleksi

Dari hasil evaluasi yang diberikan selama 2 minggu ternyata semua siswa yang berjumlah 26 orang, hanya beberapa orang yang belum mampu mendapatkan nilai di atas batas ketuntasan minimal namun masih terlihat kesalahan yang dibuat oleh siswa dikarenakan faktor kurang telitinya siswa dalam bekerja. Hasil belajar siswa pada siklus II yang telah meraih nilai rata rata yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Nilai siklus II

Kriteria Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
95	1	Lulus
93	1	Lulus
92	1	Lulus
90	4	Lulus
88	1	Lulus
85	3	Lulus
84	2	Lulus
82	3	Lulus
80	9	Lulus
70	1	Tidak Lulus
Total dan Rata-Rata	26	84

Menghitung persentase siswa yang Tuntas (%)

$$\frac{25}{26} \times 100\% = 96\%$$

Persentase Siswa yang Tidak Tuntas (%)

$$\frac{1}{26} \times 100\% = 4\%$$

Berdasarkan Tabel 3 dimana nilai rata-rata hasil belajar menunjukkan angka 84% dan persentase ketuntasannya 96% dari seluruh siswa. Maka peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Guided Discovery* berhasil dilakukan.

3.3. Pembahasan

Dari tabel antar siklus diatas tampak adanya hasil belajar siswa dari masing-masing indikator yang harus dikuasai siswa setelah diberi tindakan mengalami peningkatan yang sangat luar biasa. Peningkatan minat belajar dapat dilihat dari perbandingan nilai awal, Siklus I dan Siklus II. Berdasarkan nilai yang didapatkan pada siklus I dengan rata-rata 75 dan persentase siswa yang Tuntas sebesar 57,7% serta persentase siswa yang Tidak Tuntas sebesar 42,3% dan dilanjutkan dengan siklus II dengan rata-rata 84 dan persentase siswa yang Tuntas sebesar 96% serta persentase siswa yang Tidak Tuntas sebesar 4%. Hasil yang didapat dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini mengalami keberhasilan yang signifikan pada siklus II, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus III. Maka hipotesisnya terbukti dimana dengan penerapan model *Guided Discovery* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika siswa kelas X TM 1 di SMK Semen Padang.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode *guided discovery* berbantu media canva, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *guided discovery* berbantu media canva dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi kategori materi informatika dan dengan penerapan metode *guided discovery* berbantu media canva dapat meningkatkan minat belajar siswa selama proses pelaksanaan pembelajaran dengan peningkatan yang signifikan pada siklus I ke siklus II sebesar 38,3%.

Daftar Rujukan

- [1] Adawiyah, F. (2021). Variasi metode mengajar guru dalam mengatasi kejenuhan siswa di sekolah menengah pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68-82.
- [2] Wiryany, D., Natasha, S., & Kurniawan, R. (2022). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap perubahan sistem komunikasi Indonesia. *Jurnal Nomosleca*, 8(2), 242-252.
- [3] Warsita, B. (2006). Kecenderungan global dan regional dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 069-098. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v10i19.394>
- [4] Hidayah, N. A. H. N. A. (2011). Pendidikan karakter dan budaya melalui teknologi informasi dan komunikasi (TIK). *Jurnal teknodik*, 123-132. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.95>
- [5] Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- [6] Dalam bukunya Kurikulum, M. O. H. A. *Pengelolaan Pembelajaran Dalam Praktek Shalat*.
- [7] Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *Jurnal pendidikan matematika Indonesia*, 4(1), 6-11.
- [8] Marleni, L. (2016). *Using Movies To Improve The Students' speaking Skill At The Third Semester Of Early Childhood Education Department Of Stkip Pahlawan Tuanku Tambusai*.
- [9] Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19-25. <https://www.journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/86>
- [10] Ningsih, S. E., Aulia, S. S., & Gusmaneli, G. (2024). Konsep dasar strategi pembelajaran dan membedakannya dengan model, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(4), 154-163. <https://malaqbiipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/182>
- [11] Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). ANALISIS Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27.
- [12] Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal sakinah*, 2(1), 14-23.
- [13] Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- [14] Yolanda, D. D. (2020). *Pemahaman konsep matematika dengan metode discovery*. Guepedia.
- [15] Sijabat, M. K. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Gelombang Kelas VIII SMP Negeri 1 Lau Baleng TP 2019/2020*. <http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/5031>
- [16] Rahmi, S. Y. (2013). *Penerapan Metode Discovery dengan Pemanfaatan Alat Peraga terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Tambang (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIEF KASIM RIAU)*.
- [17] Hafizh Fajar. (2014). *Penerapan Metode Pembelajaran Guided Discovery Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA dalam Mata Pelajaran TIK*. <http://repository.upi.edu/11517/>
- [18] Isticharoh. (2011). *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Guided Discovery Bermuatan Karakter Berbantuan CD Pembelajaran Materi Bangun Datar Kelas 5*. <http://eprints.uny.ac.id/7382/>
- [19] Melani, Riyan. Harlita, Sugiharto, Bowo. (2012) *Pengaruh Metode Guided Discovery Learning Terhadap Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*. <http://eprints.uns.ac.id/13651/>
- [20] Pazira, E., & Yunus, Y. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Daring Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan. *Interdisciplinary Journal of Computer Science, Business Economics, and Education Studies*, 1(1), 57-62. <https://www.journal-icesb.org/index.php/icesb/article/view/7>
- [21] Magdalena, I. (2023). *Metodologi penelitian tindakan kelas*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- [22] Aminoto, T. (2022). Penerapan media e-learning berbasis schoology untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi usaha dan energi di kelas xi sma n 10 kota jambi. *Jurnal Sains dan Matematika*, 3(2). <https://doi.org/10.1234/sainmatika.v8i1.2222>
- [23] Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Ijar*, 1(2), 2022-12. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- [24] Sudjana, N. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, bandung: Remaja Rosdakarya Offset.