
IMPLEMENTASI MODEL *DISCOVERY LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS POSTER DI SALAHSATU SMKN DI KARAWANG**Oleh****Muchsin Taufik****SMKN 1 Tirtamulya****Email: 72muchsin@gmail.com**

Article History:*Received: 01-10-2022**Revised: 15-10-2022**Accepted: 23-11-2022***Keywords:***Discovery Learning;**Penelitian Tindakan Kelas;**Desain Grafis*

Abstract: Latar belakang penelitian ini adalah penulis ingin meneliti penerapan model *discovery learning* dalam pembelajaran desain grafis ditingkat sekolah menengah kejuruan (SMK). Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan model *discovery learning* dalam meningkatkan hasil pembelajaran desain grafis ditingkat SMK. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindakan kelas. Peneliti menggunakan instrumen observasi dan tes yang digunakan untuk mengetahui fenomena pembelajaran grafis poster dan peningkatan hasil siswa dalam belajar desain grafis melalui penelitian tindakan kelas ini. Peneliti telah mengambil 40 partisipan dan dilakukan di salahsatu SMKN di Karawang. Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa setelah siswa diberikan Tindakan dalam siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dalam belajar grafis poster melalui model *discovery learning*. Secara umum para siswa mencapai ketuntasan nilai yang sangat bagus. Simpulan dalam penelitian ini, implementasi model *discovery learning* dalam pembelajaran desain grafis poster di salahsatu SMKN di Karawang ini telah membuat siswa menjadi aktif, berpikir kritis, dan menjadi lebih berminat dalam belajar materi pembelajaran ini.

PENDAHULUAN

Latarbelakang penelitian ini adalah tantangan guru dalam mengembangkan potensi belajar siswa dalam pembelajaran desain grafis poster yang masih belum berkembang secara ideal. Salahsatu hal yang disorot dari belum berkembangnya kemampuan siswa dalam belajar desain grafis ini adalah metode pembelajaran ceramah yang kurang cocok dalam pengembangan kemampuan siswa dalam belajar desain grafis. Berangkat dari pengamatan ini, peneliti kemudian melakukan sebuah penelitian dengan cara menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI, disalahsatu sekolah menengah kejuruan negeri yang berada di Karawang.

Sementara, penelitian dengan dengan warna cerah dengan lingkaran kecil merupakan penelitian yang jarang. Konektivitas “penelitian tindakan kelas” dengan “learning” bermakna bahwa keterkaitan isu ini masih jarang diteliti oleh peneliti sebelumnya. Sehingga isu tentang penelitian ini sepertinya masih sangat leluasa untuk dieksplorasi dan diteliti. Visualisasi tersebut dibuat dengan berbantuan perangkat lunak Vosviewer yang berfungsi membantu untuk memetakan keterkaitan antara kata kunci yang diinginkan dengan kata kunci yang lainnya. Dengan begitu upaya peneliti untuk mencari kebaruan dalam penelitian menjadi lebih mudah jika harus dilakukan secara konvensional.

Berdasarkan visualisasi kata kunci pada studi pendahuluan seperti gambar 2 di atas, maka peneliti menemukan rumpang dan peneliti memformulasikan pertanyaan seperti “Bagaimanakah implementasi model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan hasil siswa dalam belajar grafis poster di kelas XI disalabsatu SMKN di Karawang?” Tujuan dalam penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui bentuk implementasi model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan hasil siswa dalam belajar grafis poster di kelas XI disalabsatu SMKN di Karawang.” Sementara itu, hasil dari penelitian ini terbagi menjadi dua yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoretis dalam penelitian ini adalah hasil penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran teori terkait pembelajaran desain grafis poster dengan berbasis model pembelajaran *discovery learning* ditingkat sekolah menengah kejuruan. Secara praktis, penelitian ini menyumbangkan cara terkait bagaimana meningkatkan hasil prestasi siswa dalam belajar desain grafis dengan menerapkan metode *discovery learning*.

Pembelajaran Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang dibangun oleh Bruner pada tahun 1960. Bruner (1960) menyebutkan bahwa pemberian ruang bagi siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman yang familiar dalam kehidupan sehari-hari merupakan hal yang fundamental. Svinicki (1998) menjelaskan bahwa pembelajaran melalui model *discovery learning* ini akan berhasil karena siswa secara independen akan aktif mencari penemuan sesuatu yang baru. Keserupaan pandangan antara Rahmayani (2019) oleh Saptarini, Sukirman, & Santoso (2022) memandang bahwa model *discovery learning* akan mengubah orientasi pembelajaran yang asalnya berpusat ke guru menjadi beralih situasi dimana pembelajaran akan beralih dan berpusat terhadap keaktifan siswa dalam belajar menemukan sesuatu yang baru.

Berdasarkan dari keempat pendapat penulis di paragraf sebelumnya, peneliti mensitesakan bahwa model *discovery learning* merupakan sebuah model pembelajaran bagi siswa dalam belajar menemukan sesuatu yang baru dari sebelumnya siswa tersebut tidak tahu melalui proses ‘penemuan’.

Desain Grafis

Dalam bagian ini, peneliti akan menyertakan beberapa teori yang dapat menyokong penjelasan mengenai desain grafis dan poster. Verdyansyah dan Gultom (2021) menyebutkan ihwal terminologi *design* yang berarti perancangan dan *graphic* berarti

kebertemalian tulisan tangan. Sitompul, Saragih, Nurhayati & Gultom (2022: 8) menjelaskan pengertian desain grafis seperti berikut:

“Desain Grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang designer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan.”

Dengan kata lain, Ihwal dari perkembangan desain grafis adalah terkait pengembangan tulisan tangan secara indah dan lambat laun dikemas dengan demikian rupa sehingga pesan yang terkandung dalam sebuah foto atau tulisan tersebut dapat secara mudah dikomunikasikan kepada audien berdasarkan kepiawaian yang dimiliki oleh desainernya.

Eksplorasi pembelajaran desain grafis di dunia pendidikan dapat secara mudah ditemukan pada sekolah yang memberikan jurusan seni visual atau multimedia dan sejenisnya pada level sekolah menengah kejuruan. Yurni, Edriati, & Junaidi (2022) menerangkan jika mata pelajaran desain grafis ini menjadi materi wajib dalam sekolah vokasi yang berbasis multimedia.

Selanjutnya, salahsatu produk dari desain grafis adalah poster. Pernyataan ini selaras dengan (Campus, 2022 seperti yang dikutip dalam Wahidin, Santoso, Pattiasina, & Budiman, 2022) menjelaskan bahwa salahsatu produk dari jenis desain grafis adalah poster. Secara defnisi Sumartono & Astuti (2018) menjelaskan bahwa poster secara umum adalah suatu pesan tertulis baik itu berupa gambar maupun tulisan yang ditujukan untuk menarik perhatian banyak orang sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima orang lain dengan mudah. Dilihat dari sisi penggunaannya, Ferdiansyah & Sari (2021) menyebutkan fungsi dari poster secara umum digunakan sebagai media iklan, promosi, ataupun alat propaganda.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas untuk mencari solusi dari permasalahan dalam proses pembelajaran desain grafis poster dengan model *discovery learning*. Adapun pengertian dari PTK (Simanjuntak et al., 2017 seperti yang dikutip dalam Santoso, Kania, Nurhikmayati, Jatisunda, Suciawati, & Sudianto, 2021) menyebutkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri berdasarkan permasalahan yang dialaminya.

A. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salahsatu sekolah menengah kejuruan negeri di kabupaten Karawang. Subjek penelitian ini berjumlah 40 siswa kelas XI D yang bersifat heterogen. Terkait dengan jumlah siswa terbagi menjadi siswa laki-laki berjumlah 19 dan siswa perempuan berjumlah 21 orang. Subjek penelitian ini dipilih berdasarkan pengamatan peneliti, bahwa siswa di kelas XI D pasif dalam proses pembelajaran desain grafis poster dan mempunyai kemampuan akademik yang berbeda dalam mempelajari desain grafis poster.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah (1) aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung dengan; (2) aktivitas siswa saat mengerjakan tugas/tes; dan (3) aktivitas siswa saat interaksi dengan siswa lain dalam kelompok.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari dua siklus yang dalam tiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*) hasil pengamatan serta perbaikan perencanaan untuk pengembangan selanjutnya.

Gambar 3 Alur langkah-langkah penelitian Tindakan kelas pada siklus 1 dan siklus 2



D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data penelitian, peneliti menggunakan tes berbentuk formatif dan bentuk tes non-sumatif serta lembar observasi untuk mengobservasi suasana pembelajaran selama penelitian.

E. Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditentukan sebagai berikut:

1. Tingkat keberhasilan belajar siswa secara klasikal yang telah dirata-ratakan dalam bentuk skala persentase (%) terhadap Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, dengan acuan sebagai berikut:
 - a) Sangat tinggi : $\geq 85\%$ (86-100)
 - b) Tinggi : 75-85% (70-85)
 - c) Sedang : 65-74% (56-69)
 - d) Rendah : 40-64% (30-55)
 - e) Sangat rendah : $\leq 39\%$ (0-29)

Penelitian ini berhasil jika tingkat keberhasilan siswa pada kategori tinggi atau sangat tinggi dan nilai perorangan yang diperoleh siswa adalah nilai 70 ke atas.

2. Analisis Hasil Observasi

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila aktivitas guru dan siswa mengalami perubahan sikap pembelajaran ke arah yang positif dan meningkatnya minat siswa untuk belajar Desain grafis poster dengan menerapkan pendekatan

konstruktivisme. Jumlah persentase melebihi 85 % merupakan sebuah keberhasilan dalam pembelajaran desain grafis poster dengan menerapkan *discovery learning* ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

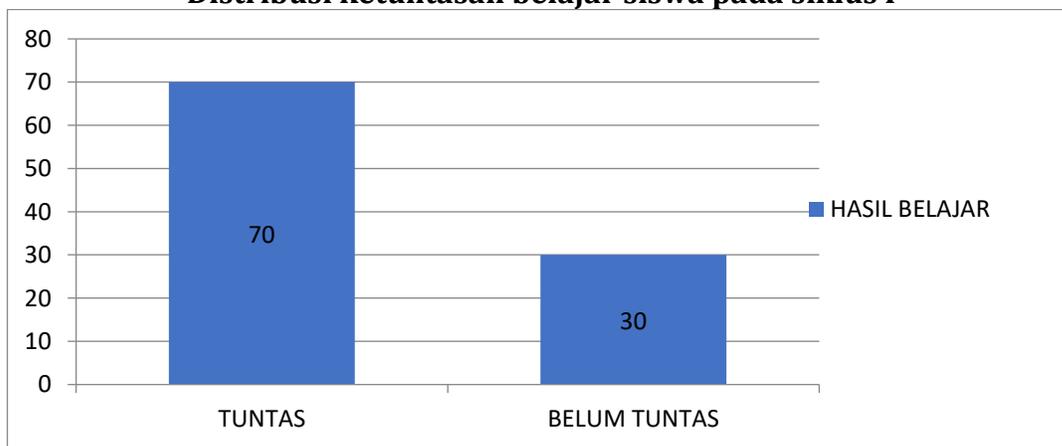
Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menemukan data yang akan ditampilkan seperti table di bawah ini.

Tabel 1. Distribusi ketuntasan belajar siswa kelas X 2 sebelum diberikan tindakan

No	Nilai	Ketuntasan	Jumlah		Ket.
			Frekuensi	Persentase	
1	≥ 70	Tuntas	22	55%	Kkm=70
2	< 70	Tidak Tuntas	18	45%	
Jumlah			40	100	

Tabel 1 tersebut menginformasikan terkait ketuntasan belajar siswa dengan kriteria tuntas di atas 70 dan tidak tuntas dibawah 70. Hal ini menunjukkan bahwa para siswa yang lulus memiliki frekuensi sebanyak 22 atau sebesar 55%, dan yang Sebagian siswa dengan nilai frekuensi 18 atau sebesar 45%. Sementara itu, hasil observasi menunjukkan bahwa 55 % siswa memiliki kecenderungan “tidak berminat.” Selain informasi mengenai prasiklus seperti pada tabWL sebelumnya, Namun, peneliti juga menginformasikan mengenai peningkatan hasil belajar dari proses tindakan kelas siklus 1 dan siklus 2.

Gambar 4
Distribusi ketuntasan belajar siswa pada siklus I



Informasi pada gambar 4 mengilustrasikan bahwa 70 % siswa pada siklus I sudah menunjukkan kenaikan namun masih belum ideal. Sehingga, peneliti melanjutkan kembali penelitian ini menjadi penelitian siklus II. Informasi tersebut dapat dilihat pada gambar 5 yang memuat bar kenaikan siswa dalam menuntaskan belajar dengan menggunakan model *discovery learning* dalam pembelajaran

Gambar 5: Distribusi ketuntasan belajar siswa pada siklus II



Pembahasan

A. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Model *Discovery Learning* pada siklus I

Hasil implementasi pada siklus I menunjukkan bahwa hasil tindakan kelas belum menunjukkan peningkatan, namun fenomena ketuntasan tersebut belum mencapai harapan kriteria ideal yang diinginkan. Adapun, langkah-langkah yang diambil oleh peneliti seperti perencanaan dan tindakan kelas (seperti; pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir) sudah dilakukan secara baik. Jika dilihat dari sisi keberminatan, secara umum menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan dalam belajar desain grafis poster melalui model *discovery learning* dan jika dikonversi dalam bentuk persentase maka 79,5%. Berdasarkan dari pengamatan observasi menunjukkan bahwa hasil **cukup baik** terjadi pada tataran penjelasan konsep, ilustrasi, latihan, alat peraga, metode, konsep, organisasi materi, sumber ajar, dan instrumen. Sementara, nilai **baik** hanya ada pada skenario pembelajaran seperti (pendahuluan, inti, dan kegiatan akhir).

Selanjutnya, dari kriteria ketuntasan belajar pada siklus I ini, para siswa baru mencapai angka dikisaran 70% dan ini bermakna bahwa masih ada siswa yang belum mengerti terkait pembelajaran desain grafis poster melalui model *discovery learning*. Hasil belajar ideal dari sebuah pengimplementasian dari siklus itu adalah diatas 75%, maka dikatakan berhasil. Hal ini disebabkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I masih belum mencapai jumlah persentase yang diinginkan. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan penelitian tindakan selanjutnya pada siklus II.

B. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Model *Discovery Learning* pada siklus II

Hasil implementasi pada siklus II menggambarkan bahwa penerapan tindakan kelas telah menunjukkan hasil yang sangat baik. Fenomena ketuntasan telah mencapai angka yang diinginkan. Sementara itu, prosedur yang diambil oleh peneliti seperti perencanaan dan tindakan kelas (seperti; pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir) sudah dilakukan secara baik. Jika dilihat dari sisi keberminatan, secara umum menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan dalam belajar desain grafis poster melalui model *discovery learning* sebesar 82%. Hal ini bermakna bahwa ada peningkatan 3% dari sisi keberminatan siswa dalam belajar desain grafis poster melalui model *discovery learning*. Berdasarkan dari pengamatan observasi menunjukkan bahwa hasil **baik** terjadi pada tataran penjelasan konsep, ilustrasi, latihan, alat peraga, metode, konsep, organisasi materi, sumber ajar, skenario pembelajaran, dan instrumen. Kriteria

ketuntasan belajar pada siklus II ini menjelaskan bahwa tingkat partisipasi ketuntasan siswa mencapai 87,5% dan ini bermakna bahwa 35 siswa dari 40 siswa telah mengerti dan memahami mengenai pembelajaran grafis poster dengan menggunakan model *discovery learning*. Hal yang dapat ditekankan dalam penelitian ini adalah terjadinya peningkatan yang terjadi mulai dari pra-siklus, tindakan siklus I sampai tindakan siklus II sebesar 11,96%.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, keberhasilan pembelajaran yang nampak pada siklus II antara lain, (1) guru sudah dapat membangkitkan keaktifan siswa untuk mengikuti pembelajaran, (2) siswa sudah berani untuk menyampaikan hasil pekerjaannya di depan kelas, (3) pembelajaran secara keseluruhan berjalan dengan baik. Peningkatan rata-rata hasil belajar dan daya serap klasikal tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran desain grafis yang banyak membantu siswa untuk berpikir secara kritis. Proses berpikir siswa dalam pembelajaran desain grafis merupakan prinsip dari *discovery learning*. Siswa menyenangi pembelajaran yang dilakukan sehingga motivasi belajar siswa tumbuh dan ini tentunya berdampak pada hasil belajar siswa secara menyeluruh. Melihat perubahan pembelajaran yang terjadi dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dengan menerapkan *discovery learning* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi grafis poster dapat dikatakan berhasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan penelitian, maka peneliti menyimpulkan bahwa: (1) Pembelajaran dengan model *discovery learning* dalam pembelajaran desain grafis poster pada siswa ditingkat sekolah menengah dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar kelompok. Dinamitas ini dapat terlihat dari peningkatan persentase, keaktifan siswa pada pra-siklus 55%; sementara pada siklus I meningkat jadi 79,5% dan pada siklus II menjadi 82%; (2) Kualitas hasil belajar desain grafis poster siswa dikatakan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bruner, Jerome S. (1960). *The process of education*. Harvad: Harvad University Press.
- [2] Fediansyah, M. R., & Sari, Purnama Maya. (2021). Pengaruh penggunaan fotografi dalam poster film 5 cm terhadap minat penonton. *Specta: Journal of Photography, Arts, and Media*, 5(1), 75-82.
- [3] Rahmayani, A. L. (2019). Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 4(1), 59-62.
- [4] Santoso, E., Kania, N., Nurhikmayati, I., Jatisunda, M. G., Suciawati, V., & Sudio. (2021). Pelatihan penelitian tindakan kelas sebagai bentuk pengembangan profesionalisme guru. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 504–509. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i2.832>
- [5] Saptarini, D., Sukirman, & Santoso. (2022). The effectiveness of *discovery learning* model on students' metacognitive. *ANP Journal of Social Science and Humanities*, 3, hal. 40-46. <https://doi.org/10.53797/anp.jssh.v3sp2.5.2022>
- [6] Sitompul, J. N., Saragih, R., Nurhayati, N., & Gultom, I. (2022). Pelatihan desain grafis untuk siswa-siswi SMA Negeri 6 Binjai. *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), hal. 7–10. <https://doi.org/10.56248/zadama.v1i1.13>

- [7] Sumartono, & Astuti, H. (2018). Penggunaan poster sebagai media komunikasi kesehatan. *Komunikologi*, 15(1), hal. 8–14.
- [8] Svinicki, M. D. (1998). A theoretical foundation for discovery learning. *Advances in physiology education*, 275(6), hal S4-7. <https://doi.org/10.1152/advances.1998.275.6.S4>.
- [9] Vendyansyah, N., & Gultom, P. I. (2021). Pelatihan dan pembimbingan desain grafis untuk meningkatkan kemampuan siswa. *Mnemonic: Jurnal Teknik Informatika*, 4(1), hal. 20-25.
- [10] Yurni, Y., Edriati, S., & Junaidi, S. (2022). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis. *PeTeKa*, 5(3), hal. 628-632.
- [11] Wahidin, A. J., Santoso, M. F., Pattiasina, T., & Budiman, Y. U. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media peningkatan pengetahuan desain anak asuh Yayasan Darrusalam Depok. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(3), hal. 799-806.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN