

**PENGARUH PENERAPAN METODE *GUIDED DISCOVERY LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL
DI SMK NEGERI 2 PADANG**

SKRIPSI



OLEH:

IRAWATI

1307333.2013

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA KOMPUTER
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2016

PERSETUJUAN SKRIPSI

Pengaruh Penerapan Metode *Guided Discovery Learning*
Terhadap Hasil Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital
di SMK Negeri 2 Padang

Nama : Irawati
NIM/TM : 1307333/2013
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, 20 Agustus 2016

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

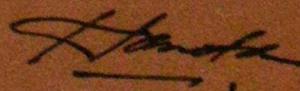
Pembimbing II



Drs. H. Dharma Liza Said, MT
NIP. 19510522 197603 1 002

Muhammad Adri, S.Pd., MT
NIP. 19750514 200003 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika



Drs. Hanesman, MM
NIP. 19610111 198503 1 002

PENGESAHAN

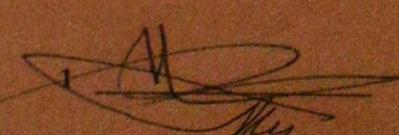
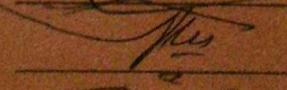
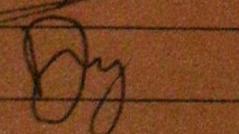
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penerapan Metode *Guided Discovery Learning*
Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi
Digital di SMK Negeri 2 Padang

Nama : Irawati
NIM/IM : 1307333/2013
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, 20 Agustus 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Almasri, MT	1 
2. Sekretaris	: Drs. H. Dharma Liza Said, MT	2 
3. Anggota	: Drs. H. Sukaya	3 
4. Anggota	: Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom	4 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Irawati
NIM : 1307333
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Metode *Guided Discovery Learning*
Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi
Digital di SMK Negeri 2 Padang
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 20 Agustus 2016
Yang Menyatakan,



Irawati

ABSTRAK

IRAWATI: Pengaruh Penerapan Metode *Guided Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMKN 2 Padang

Penelitian ini berawal dari hasil belajar siswa yang masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh faktor tidak tepatnya penggunaan media dalam proses belajar dan kebiasaan belajar siswa yang masih rendah. Maka dari itu, perlu media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa untuk memahami materi dengan baik agar hasil belajar Simulasi Digital meningkat. Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* dapat diterapkan agar siswa dapat berperan aktif dan dapat menimbulkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh hasil belajar siswa terhadap model pembelajaran *Guided Discovery Learning* dan model pembelajaran *kooperatif* dalam pembelajaran Simulasi Digital kelas X SMKN 2 Padang. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen, dengan subjek penelitian kelas X SMKN 2 Padang yang terdaftar pada tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri dari dua kelas yaitu X RPL dan X TKJ. Dari kedua kelas ini dipilih secara acak, kelas X RPL sebagai kelas eksperimen dan kelas X TKJ sebagai kelas kontrol. Untuk melihat kemampuan awal siswa dilakukan analisis ulangan harian siswa (UH) pada mata pelajaran Simulasi Digital. Teknik pengumpulan data dari nilai post-test, kemudian dianalisis untuk uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Dari hasil penelitian kelas eksperimen nilai rata-rata 85.71 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 72,75. Hasil perhitungan hipotesis pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(4,06 > 1,672)$, karena t_{hitung} besar dari t_{tabel} , maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Guided Discovery Learning* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif.

Kata Kunci: hasil belajar, model pembelajaran kooperatif tipe *Guided Discovery Learning*, model pembelajaran kooperatif

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warrahmatullahiwabarrakatuh

Alhamdulillahirrabbila'lamin, puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia serta nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Metode *Guided Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMKN 2 Padang”**.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1/Akta IV) di jurusan Teknik Elektronika dengan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Jadi dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang tulus kepada :

1. Kepada Allah SWT.
2. Bapak Drs. Syahril, ST, M.SCE, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Hanesman, MM selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang, Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika.
4. Bapak Drs. Almasri, MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.

5. Bapak Drs. H. Dharma liza Said, MT selaku Dosen Pembimbing I.
6. Bapak Muhammad Adri, S.Pd, MT selaku Dosen Pembimbing II.
7. Bapak Drs. Almasri, MT selaku Ketua Penguji.
8. Bapak Drs. H. Sukaya selaku Dosen Penguji.
9. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom selaku Dosen Penguji.
10. Bapak Drs. Raymon, M.Pd selaku Kepala SMK Negeri 2 Kota Solok.
11. Bapak Drs. Yen Taufik, MM selaku Wakil Kepala Kurikulum SMK Negeri 2 Padang.
12. Bapak Drs. Eva Hendri selaku Kapala Jurusan Teknik Audio Video SMK Negeri 2 Padang.
13. Ibu Eka Puspita, S.Kom selaku Guru Bidang Studi di SMK Negeri 2 Padang.
14. Seluruh dosen, teknisi labor dan staf administrasi di Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
15. Seluruh guru dan staf administrasi di SMK Negeri 2 Padang.
16. Teristimewa untuk suami, anak dan kedua orang tua serta keluarga besar yang senantiasa selalu memberikan dorongan, do'a dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
17. Mahasiswa Transfer Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Komputer angkatan 2013.
18. Buat Semua pihak yang telah ikhlas membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan dan bimbingan serta arahan semoga menjadi amal jariyah dan mendapat pahala dari Allah SWT. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekeliruan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik

yang bersifat membangun. Akhirnya besar harapan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan diterima sebagai perwujudan penulis dalam dunia pendidikan.

Padang, Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
 BAB II. KERANGKA TEORI	
A. Pembelajaran Simulasi Digital (SMDG)	10
B. Metode Pembelajaran	11

C. Metode Pembelajaran <i>Guided Discovery learning</i>	14
D. Hasil Belajar	19
E. Penelitian Relevan	28
F. Kerangka Berpikir	29
G. Hipotesis Penelitian	31

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	32
B. Rancangan Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian	33
D. Variabel dan Data	35
E. Tempat dan Jadwal Penelitian	37
F. Prosedur Penelitian	37
G. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	39
H. Teknik Analisa Data	45

BAB IV. ANALISIS DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	52
B. Hasil Penelitian	69
C. Pembahasan	79

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	82
B. Saran	83

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ujian Tengah Semester Genap Simulasi Digital kelas X TKJ dan RPL SMK Negeri 2 Padang tahun ajaran 2014/2015	5
2. Langkah-langkah pembelajaran <i>Giuded Discovery Learning</i>	18
3. Skenario Pembelajaran <i>Guided Discovery Learning</i>	19
4. Desain Penelitian <i>Two Group Posttest Desing</i>	33
5. Jumlah Siswa Kelas X TKJ dan X RPL SMK Negeri 2 Padang	34
6. Sampel Penelitian Kelas X TKJ dan X RPL	35
7. Strategi pembelajaran Guded Discovery Learning	38
8. Implementasi Nilai R	43
9. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	44
10. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	44
11. Tingkat kesukaran soal post-test 1	58
12. Tingkat kesukaran soal post-test 2	64
13. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran	66
14. Nilai Rata-rata <i>post-test</i> kelas eksperimen dan kelas control	67
15. Nilai rata-rata (\bar{X}), standar deviasi (S), varians (S^2), kelas X TKJ dan X RPL	69
16. Data frekuensi kelas eksperimen yaitu kelas X RPL	70

17. Data frekuensi kelas eksperimen yaitu kelas X RPL	71
18. Nilai uji homogenitas	73
19. Hasil pengujian dengan T-test	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual Penelitian	30
2. Rancangan Alur Penelitian	39
3. Kerangka Berfikir	43
4. Histrogram Distribusi Frekuensi Kelompok experiment	70
5. Histrogram Distribusi Frekuensi Kelompok kontrol	71
6. Daerah Penentuan H_0	79

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1 : SILABUS	87
LAMPIRAN 2 : RPP KELAS EXPERIMEN	102
LAMPIRAN 3 : RPP KELAS KONTROL	110
LAMPIRAN 4 : BAHAN AJAR	118
LAMPIRAN 5 : NILAI UJIAN TENGAH SEMESTER	145
LAMPIRAN 6 : UJI HOMOGENITAS KELAS SAMPEL.....	147
LAMPIRAN 7 : SOAL UJI COBA POST TES	148
LAMPIRAN 8 : UJI VALIDITAS POST TES 1	159
LAMPIRAN 9 : UJI RELIABILITAS POST TES 1.....	162
LAMPIRAN 10 : UJI DAYA BEDA POST TES 1	164
LAMPIRAN 11 : UJI INDEK KESUKARAN POST TES 1.....	166
LAMPIRAN 12 : UJI VALIDITAS POST TES 2.....	168
LAMPIRAN 13 : UJI RELIABILITAS POST TES 2	171
LAMPIRAN 14 : UJI DAYA BEDA POST TES 2.	173
LAMPIRAN 15 : UJI INDEK KESUKARAN POST TES 2.....	175
LAMPIRAN 16 : NILAI POST TES	177
LAMPIRAN 17 : UJI NORMALITAS KELAS EXPERIMEN POST TEST 1	181
LAMPIRAN 18 : UJI NORMALITAS KELAS KONTROL POST TEST 1	186
LAMPIRAN 19 : UJI HOMOGENITAS POST TES 1	191

LAMPIRAN 20 : UJI NORMALITAS KELAS EXPERIMEN POST TEST 2	193
LAMPIRAN 21 : UJI NORMALITAS KELAS KONTROL POST TEST 2	198
LAMPIRAN 22 : UJI HOMOGENITAS POST TES 2	203
LAMPIRAN 23 : UJI HIPOTESIS	205
LAMPIRAN 24 : DISTRIBUSI F	207
LAMPIRAN 25 : DISTRIBUSI T	208

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi melaju dengan pesat. Untuk menghadapi perkembangan dan kemajuan teknologi tersebut, dunia pendidikan harus dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan yang ada. Terkait dengan masalah tersebut di atas tampaknya dunia pendidikan nasional sedang menghadapi tantangan yang cukup berat dan kompleks dalam menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. SDM yang berkualitas dibutuhkan untuk menghadapi perkembangan dan kemajuan teknologi yang ada agar mampu bersaing di era global.

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas SDM, baik itu dalam bentuk kemampuan spiritual, intelektual, maupun profesional. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyatakan bahwa;

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Konsep Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 tersebut menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan siswa agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai individu dan sebagai warga negara atau masyarakat dimasa mendatang. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang dapat

mengembangkan potensi siswa, sehingga siswa mampu memecahkan masalah kehidupan yang dihadapinya. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena siswa diharapkan mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi problema dalam kehidupan sehari-hari, seperti halnya konsep pendidikan pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

SMK adalah sekolah menengah yang menghasilkan lulusan yang memiliki keahlian tertentu sehingga dapat bekerja pada dunia usaha atau dunia industri. SMK juga dapat didefinisikan sebagai salah satu jenjang pendidikan menengah dengan kekhususan mempersiapkan lulusannya untuk siap bekerja. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (faktor eksternal). Slameto (2010: 54) mengatakan bahwa :

“Faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar diantaranya kemampuan, bakat, minat, kreativitas, persepsi, motivasi, dan kebiasaan belajar. Faktor *ekstern* adalah faktor yang berada di luar individu yang sedang belajar yaitu disiplin, cara belajar, lingkungan belajar, sosial budaya, politik, dan interaksi.”

Disamping itu, untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa, satuan pendidikan harus menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada setiap mata pelajaran dan sesuai dengan petunjuk Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan sekolah masing-masing. Penetapan KKM belajar merupakan tahapan awal pelaksanaan penilaian proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar. KKM merupakan pegangan minimal dalam menentukan apakah seorang siswa sudah dapat

dikatakan tuntas atau tidak dalam belajar baik dari segi indikator, kompetensi inti maupun kompetensi dasar yang harus diketahui. Dalam pembuatan KKM setidaknya memuat 3 unsur yaitu :

1. Tingkat kompleksitas, kesulitan/kerumitan setiap indikator, kompetensi dasar dan standar kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.
2. Kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran pada masing-masing sekolah.
3. Tingkat kemampuan (*intake*) rata-rata peserta didik di sekolah yang bersangkutan

Pendidikan selalu mengalami pembaharuan dalam rangka mencari struktur kurikulum, sistem pendidikan dan metode pengajaran yang efektif dan efisien. Upaya tersebut antara lain peningkatan sarana dan prasarana, peningkatan mutu para pendidik dan peserta didik serta perubahan dan perbaikan kurikulum. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu memiliki dan memecahkan problema pendidikan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi problema yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang. Sekolah sebagai suatu institusi atau lembaga pendidikan idealnya harus mampu melakukan proses edukasi, sosialisasi dan transformasi.

Proses pembelajaran di sekolah tentunya mempunyai tujuan untuk perubahan tingkah laku dari individu siswa setelah siswa tersebut melaksanakan

proses belajar. Selain itu tujuan belajar yang lainnya adalah untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup. Keberhasilan belajar siswa dapat diketahui dari perubahan perilaku siswa dalam penguasaan materi pelajaran yang dipelajarinya, yang ditunjukkan oleh nilai yang diperoleh siswa pada mata pelajaran yang bersangkutan. Bila siswa mendapatkan nilai baik, maka bisa dikatakan siswa tersebut mempunyai hasil belajar yang baik pula.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Padang, sekolah ini menerapkan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran. Ada beberapa perbedaan antara kurikulum 2013 dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), salah satunya dalam format penilaian akhir. Format penilai akhir kurikulum 2013 yaitu dikombinasikan kehuruf seperti A, A-, B+, B, B- dan seterusnya, sedangkan pada KTSP format penilaian akhirnya menggunakan angka seperti 9, 8, 7, dan seterusnya. Dalam penelitian ini nilai awal yang digunakan yaitu berupa angka karena nilai yang diambil nilai murni hasil Ujian Tengah Semester.

Pada mata pelajaran simulasi digital KKM yang ditetapkan oleh SMK Negeri 2 Padang yaitu 80. Hal ini sesuai dengan petunjuk BSNP tahun 2006 bahwa setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan sekolah masing-masing. Dalam proses pembelajaran simulasi digital membutuhkan keaktifan dan tanggung jawab dalam pembahasan suatu materi serta kreatifitas dalam pembelajaran pratikum karena mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran dasar yang akan berhubungan dengan mata pelajaran lainnya yang harus dikuasai oleh siswa. Guru yang masih kurang berinovasi dalam pembelajaran

simulasi digital, sehingga membuat siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran dan suasana belajar terkesan kaku yang berdampak kepada hasil belajar siswa yang belum mencapai batas KKM yang telah ditetapkan.

Penetapan KKM belajar merupakan tahapan awal pelaksanaan penilaian proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar. Adapun unsur pembentuk KKM diantaranya kompleksitas pengajaran, daya dukung, dan *intake*. Kompleksitas pengajaran mengacu pada tingkat kesulitan kompetensi dasar. Daya dukung meliputi SDM, sarana dan prasarana. Sedangkan *intake* merupakan kemampuan penalaran dan daya pikir siswa.

Pada mata pelajaran simulasi digital hasil belajar siswa pada nilai ujian tengah semester kelas X Teknik Komputer Jaringan (TKJ) dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) SMK Negeri 2 Padang tahun ajaran 2014/2015 masih ada yang belum mencapai KKM. Adapun data hasil belajar siswa pada nilai ujian tengah semester kelas X TKJ dan RPL di SMK Negeri 2 Padang mata pelajaran simulasi digital tahun ajaran 2014/2015 dapat dilihat pada Tabel 1:

Tabel 1. Nilai Ujian Tengah Semester Genap Simulasi Digital kelas X TKJ dan RPL SMK Negeri 2 Padang tahun ajaran 2014/2015

Kelas	Jumlah Siswa	KKM \geq 80		KKM $<$ 80	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
X. TKJ	30	11	36,67	19	63,33
X. RPL	30	12	40,00	18	60,00
Jumlah	60	23	38,33	37	61,67

Sumber: Guru Mata Pelajaran Simulasi Digital SMK Negeri 2 Padang

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil ujian MID semester simulasi digital Kelas X TKJ dan RPL SMK Negeri 2 Padang tahun ajaran 2014/2015 masih banyak yang dibawah KKM. Data ini memberikan indikasi bahwa proses pembelajaran belum sesuai dengan kompleksitas pengajaran. Mengacu kepada unsur pembentuk KKM, unsur kompleksitas pengajaran meliputi model pembelajaran, media, evaluasi dan pengelolaan kelas.

Proses pembelajaran simulasi digital selama ini masih terpusat kepada guru dan siswa cenderung hanya menerima penjelasan dari guru, sehingga siswa kurang berani bertanya tentang materi yang belum dimengerti, kurang terlibat aktif dalam pembelajaran dan kurang bersungguh-sungguh dalam belajar, sehingga mengakibatkan siswa cepat bosan dan akhirnya siswa sering minta izin keluar masuk ruangan. Berbagai cara untuk memperbaiki proses pembelajaran dan hasil belajar Simulasi Digital di SMK Negeri 2 Padang dengan memberikan variasi metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu metode yang cocok dan sesuai dengan karakter siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode *Guided Discovery Learning* (pembelajaran penemuan terbimbing).

Metode pembelajaran ini merupakan salah satu cara untuk mendapatkan partisipasi siswa di kelas. Strategi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung menemukan suatu konsep – konsep dan prinsip-prinsip dari materi pelajaran yang dipelajarinya. Penerapan metode ini agar siswa terlibat aktif dan serius dalam pembelajaran simulasi digital sehingga

tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, tertarik untuk dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Metode *Guided Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 2 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman siswa mengenai materi pelajaran Simulasi Digital yang dapat dilihat dari hasil Ujian Tengah Semester, masih banyak nilai siswa yang dibawah KKM yaitu 80.
2. Siswa merasa bosan yang disebabkan pembelajaran yang diterapkan guru masih konvensional. Hal ini terlihat dari keadaan siswa yang sering meminta izin keluar masuk ruangan.
3. Persentase keaktifan siswa masih sedikit, hal ini yang disebabkan karena kegiatan pembelajaran masih terpusat pada guru yang menyebabkan pembelajaran menjadi satu arah.
4. Guru belum ada menerapkan metode Pembelajaran *Guided Discovery Learning* pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ dan RPL di SMKN 2 Padang.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang akan dilakukan lebih terarah dan terfokus, maka penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Guided Discovery Learnin* Terhadap Hasil Belajar pada kompetensi dasar menerapkan pengetahuan pengolahan informasi digital melalui pemantapan perangkat lunak pengolahan informasi pemanfaatan aplikasi pengolah angka Siswa Kelas X Teknik Komputer Jaringan dan Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 2 Padang”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah seberapa besar pengaruh penerapan Metode Pembelajaran *Guided Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital kelas X Teknik Komputer Jaringan (TKJ) dan kelas X Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMKN 2 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: “Untuk mengungkapkan besarnya pengaruh penerapan Metode *Guided Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ dan RPL di SMKN 2 Padang”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Sebagai motivasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan perbandingan oleh teman sejawat tentang metode yang digunakan.
3. Sebagai alternatif di dalam mengambil kebijakan oleh pimpinan dalam menggunakan metode yang digunakan.