

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN *EDMODO* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SIMDIG KELAS X KULINER
DI SMK NEGERI 9 PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
LE SIS NOFELA
NIM. 15004026

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

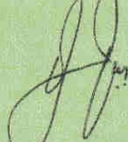
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN *EDMODO* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SIMDIG KELAS X KULINER
DI SMK NEGERI 9 PADANG

Nama : Lesis Nofela
NIM/BP : 15004026/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 16 Oktober 2019

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004

Ketua Jurusan



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan
Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Simdig Kelas X Kuliner di SMK Negeri 9 Padang
Nama : Lesis Nofela
NIM/BP : 15004026/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 16 Oktober 2019

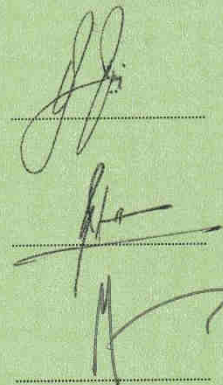
Tim Penguji
Nama

Tanda Tangan

Ketua : Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004

Anggota : Dra. Zuwirna, M.Pd, Ph.D
NIP. 19580517 198503 2 001

Anggota : Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lesis Nofela
NIM/BP : 15004026/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simdig Kelas X Kuliner di SMK Negeri 9 Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 16 Oktober 2019
Yang Menyatakan



Lesis Nofela
NIM. 15004026

ABSTRAK

Lesis Nofela : Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simdig Kelas X Kuliner di SMK Negeri 9 Padang

Permasalahan yang ditemukan pada mata pelajaran Simulasi Digital (Simdig) kelas X Kuliner di SMK Negeri 9 Padang yaitu guru hanya menerapkan model pembelajaran langsung. Model pembelajaran langsung melibatkan banyak komunikasi satu arah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang mandiri terhadap proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Edmodo* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simdig Kelas X Kuliner SMK Negeri 9 Padang.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode *quasy experiment*. Populasi penelitian adalah siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 9 Padang yang terdaftar pada Tahun ajaran 2018/2019. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purpose Sampling*, kelas XK1 menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan *Edmodo* sebagai kelompok eksperimen dan kelas XK5 sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data menggunakan format *checklist* berbentuk lembar pengamatan penilaian unjuk kerja siswa. Data yang terkumpul diolah dengan (*t-test*) untuk menguji perbedaan, tetapi karena data tidak berdistribusi normal, maka untuk menguji perbedaan digunakan chi kuadrat.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Edmodo* adalah 86,33 dan standar deviasi (SD) sebesar 7,49 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol 78,24 dan standar deviasi (SD) sebesar 6,57. Berdasarkan perhitungan chi kuadrat diperoleh χ^2 hitung 13,3 sedangkan χ^2 tabel pada taraf nyata α 0,05 adalah 5,991. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Edmodo* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simdig kelas X Kuliner SMK Negeri 9 Padang.

Kata Kunci : Model *Discovery Learning*, *Edmodo*, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simdig Kelas X Kuliner di SMK Negeri 9 Padang”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, arahan, dorongan, petunjuk, dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

4. Bapak Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Wakil Dekan I, Wakil Dekan II, dan Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Tata Usaha Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
6. Kepala Sekolah SMK Negeri 9 Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Teristimewa Keluarga tercinta (PM.Ridoleyan) Papa Endra, Mama Maidarlis, Kakak Rita Endriyani, S.Pd, Uni Dola Emiza, SE, Adik Jefri Yanda (calon SE) dan seluruh keluarga besar penulis, terima kasih atas curahan kasih sayang, dorongan, doa, nasihat, motivasi, dan pengorbanan materilnya selama penulis menempuh studi di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
8. Sahabat (My Pinkko) Lidia, Dewi, Desy, Wita, Kharis, Eriza, Leli, Mela, Aisyah, Dilla, Eka, Rina terima kasih atas kebersamaannya yang telah membantu dan menemani melewati suka duka perjalanan penulis dari awal kuliah hingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan angkatan 2015 yang sama-sama berjuang dari awal hingga akhir. Senang bisa kenal dengan kalian semua dan menjadi bagian keluarga besar Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.

10. Teman-teman Organisasi UKKPK UNP terima kasih telah membuat penulis berproses sehingga penulis bisa mewujudkan salah satu cita-cita penulis sejak kecil untuk menjadi seorang jurnalis.
11. Sahabat (Sak Meet Up) Upa, Opi, Mita, Khatami sahabat dari SMA yang telah memberikan support dan doanya dari sebelum masuk kuliah hingga saat ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang terlibat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena “Tak ada gading yang tak retak”, meskipun demikian penulis telah berusaha dengan maksimal agar skripsi ini dapat menjadi sebuah karya yang ideal. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menambah pengetahuan penulis dan peningkatan di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi kepada semua pihak. Semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah berjasa bagi penulis selama menempuh perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini dengan pahala yang berlipat ganda. Aamiin.

Padang, Oktober 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II. KAJIAN TEORITIS	 9
A. Landasan Teori	9
1. Model Pembelajaran	9
2. Model <i>Discovery Learning</i>	10
a. Pengertian Model <i>Discovery Learning</i>	10
b. Karakteristik Model <i>Discovery Learning</i>	10
c. Langkah-langkah Model <i>Discovery Learning</i>	11
d. Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> dalam Pembelajaran Materi Presentasi Video	12
3. <i>Edmodo</i>	15
a. Pengertian <i>Edmodo</i>	15
b. Tujuan <i>Edmodo</i>	17
c. Manfaat <i>Edmodo</i>	18
d. Kelebihan <i>Edmodo</i>	19
e. Implementasi <i>Edmodo</i> dalam Pembelajaran	20

4. Hasil Belajar.....	21
a. Ranah kognitif (pengetahuan).....	22
b. Ranah afektif	22
c. Ranah psikomotor	23
5. Mata Pelajaran Simulasi Digital (simdig).....	24
6. Model Pembelajaran Langsung (<i>Directive Learning</i>)	26
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Konseptual	27
D. Hipotesis Penelitian.....	29
 BAB III. METODE PENELITIAN.....	 30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Lokasi Penelitian.....	30
C. Desain Penelitian.....	30
D. Populasi dan Sampel Penelitian	31
E. Jenis dan Sumber Data	33
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	34
G. Teknik Analisis Data.....	37
H. Prosedur Penelitian.....	42
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 44
A. Deskripsi Data.....	44
B. Analisis Data	50
C. Pembahasan.....	54
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	 60
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	61
 DAFTAR PUSTAKA	 62
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ujian Semester I Mata Pelajaran Simdig Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 SMK Negeri 9 Padang.....	3
Tabel 2. Desain Penelitian.....	31
Tabel 3. Populasi penelitian	32
Tabel 4. Sampel Penelitian.....	33
Tabel 5. Perhitungan $(dk) \log s^2$	39
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen pada Mata Pelajaran Simdig Kelas XK1 SMKN 9 Padang.....	45
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol Pada Mata Pelajaran Simdig Kelas XK5 SMKN 9 Padang.....	47
Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	49
Tabel 9. Hasil Perhitungan Uji <i>Liliefors</i>	50
Tabel 10. Rentangan Nilai Nominal Chi Kuadrat.....	52
Tabel 11. Perhitungan Chi Kuadrat.....	53
Tabel 12. Hasil Perhitungan f_h	53

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Kerangka Konseptual	28
Gambar 2. Histogram Distribusi Data Nilai Eksperimen	45
Gambar 3. Histogram Distribusi Data Nilai Kontrol	48
Gambar 4. Konsultasi validasi materi untuk media <i>edmodo</i> dengan guru mata pelajaran simdig.....	149
Gambar 5. Guru mengupload materi tahapan proses pembuatan video dan contoh video	150
Gambar 6. Tanggapan siswa di media <i>edmodo</i> terkait materi yang dikirim	150
Gambar 7. Guru mengupload materi pembuatan naskah & storyboard	151
Gambar 8. Tanggapan siswa di media <i>edmodo</i> terkait materi yang dikirim	151
Gambar 9. Guru membimbing siswa melakukan diskusi tentang pembuatan naskah & storyboard	152
Gambar 10. Guru mengupload materi proses pengambilan gambar	152
Gambar 11. Tanggapan siswa di media <i>edmodo</i> terkait materi yang dikirim	153
Gambar 12. Siswa melakukan <i>test</i> uji coba pengambilan gambar di dampingi oleh guru.....	153
Gambar 13. Siswa melakukan praktek pengambilan gambar sesuai dengan naskah/objek yang sudah dirancang.....	154
Gambar 14. Siswa melakukan praktek pengambilan gambar sesuai dengan naskah/objek yang sudah dirancang & peneliti melakukan penilaian....	154
Gambar 15. Guru mengupload materi editing video	155
Gambar 16. Tanggapan siswa di media <i>edmodo</i> terkait materi yang dikirim	155
Gambar 17. Siswa melakukan praktek editing video yang sudah diproduksi sesuai dengan instruksi/gambar yang diambil.....	156
Gambar 18. Siswa melakukan praktek editing video yang sudah diproduksi sesuai dengan instruksi/gambar yang diambil & peneliti melakukan penilaian	156
Gambar 19. Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan video dengan mengirim video ke media <i>edmodo</i>	157
Gambar 20. Siswa mengirim video ke media <i>edmodo</i>	157

Gambar 21. Hasil video siswa dalam membuat spaghetti	158
Gambar 22. Hasil video siswa dalam membuat spaghetti	158
Gambar 23. Hasil video siswa dalam membuat oreo cake	159
Gambar 24. Hasil video siswa dalam membuat oreo cake	159
Gambar 25. Guru menerangkan materi pelajaran dengan menggunakan media power point	160
Gambar 26. Siswa Melakukan diskusi tentang pembuatan naskah & storyboard	160
Gambar 27. Melakukan <i>test</i> uji coba pengambilan gambar	161
Gambar 28. Siswa melakukan praktek pengambilan gambar sesuai dengan naskah/objek yang sudah dirancang.....	161
Gambar 29. Siswa melakukan praktek pengambilan gambar sesuai dengan naskah /objek yang sudah dirancang & peneliti melakukan penilaian...	162
Gambar 30. Siswa melakukan praktek editing video yang sudah diproduksi sesuai dengan instruksi/gambar yang diambil.....	162
Gambar 31. Siswa melakukan praktek editing video yang sudah diproduksi sesuai dengan instruksi/gambar yang diambil & peneliti melakukan penilaian	163
Gambar 32. Siswa bersama kelompok mempresentasikan video	163
Gambar 33. Hasil video siswa dalam membuat martabak mie.....	164
Gambar 34. Hasil video siswa dalam membuat martabak mie.....	164
Gambar 35. Hasil video siswa dalam membuat nasi goreng.....	165
Gambar 36. Hasil video siswa dalam membuat nasi goreng.....	165

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran Simulasi Digital	65
Lampiran 2. RPP Kelas Eksperimen.....	83
Lampiran 3. RPP Kelas Kontrol.....	96
Lampiran 4. Lembar Validasi Materi Media <i>Edmodo</i>	109
Lampiran 5. Materi Pembelajaran Presentasi Video untuk <i>Branding</i> dan <i>Marketing</i>	110
Lampiran 6. Kisi-Kisi Instrument Penilaian Kemampuan Unjuk Kerja Siswa	121
Lampiran 7. Instrumen Penilaian Unjuk Kerja	122
Lampiran 8. Identitas Sampel Penelitian Kelas Eksperimen	126
Lampiran 9. Identitas Sampel Penelitian Kelas Kontrol.....	127
Lampiran 10. Tabel Analisis Item Nilai Kelas Eksperimen	128
Lampiran 11. Tabel Analisis Item Nilai Kelas Kontrol	129
Lampiran 12. Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen XK1 Pada Mata Pelajaran Simdig dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbantuan <i>Edmodo</i>	130
Lampiran 13. Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol XK5 Pada Mata Pelajaran Simdig dengan Menerapkan Model Pembelajaran Langsung	131
Lampiran 14. Nilai Hasil Belajar Siswa Materi Video Branding dan Marketing Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan Nilai Terkecil sampai Nilai Terbesar	132
Lampiran 15. Rentangan Nilai Nominal Chi Kuadrat	133
Lampiran 16. Perhitungan Mean Dan Varians Kelas Eksperimen Dan Kontrol	134
Lampiran 17. Uji Normalitas (Lilliefors) Kelas Eksperimen dalam pembelajaran Simdig dengan Menggunakan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan <i>Edmodo</i> di SMKN 9 Padang	135

Lampiran 18 . Uji Normalitas (Lilliefors) Kelas Kontrol dalam Pemebelajaran Simdig dengan Menggunakan Model Pembelajaran Langsung di SMKN 9 Padang	136
Lampiran 19. Tabel Nilai Z Distribusi Normal	137
Lampiran 20. Tabel Nilai Kritis Uji Lilliefors	138
Lampiran 21. Tabel Nilai Chi Kuadrat	139
Lampiran 22. Tabel Nilai Distribusi t	140
Lampiran 23. <i>Storryboard</i> , Sinopsis, dan Naskah Inti Siswa Kelas Eksperimen	141
Lampiran 24. <i>Storryboard</i> , Sinopsis, dan Naskah Inti Siswa Kelas Kontrol...	144
Lampiran 25. Surat Izin Penelitian dari Jurusan	146
Lampiran 26. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	147
Lampiran 27. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	148
Lampiran 28. Dokumentasi Validasi Materi Media <i>Edmodo</i> di SMK Negeri 9 Padang.....	149
Lampiran 29. Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen (XK1) di SMK Negeri 9 Padang	150
Lampiran 30. Dokumentasi Penelitian Kelas Kontrol (XK5) di SMK Negeri 9 Padang.....	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi bagi setiap manusia yang bernyawa, dari manusia itu dilahirkan pendidikan sebenarnya sudah dapat diajarkan oleh orang tua kepada anaknya. Sebagai seorang anak kita memiliki hak untuk memperoleh pendidikan setinggi mungkin. Pendidikan merupakan hal yang sangat diperlukan oleh manusia, karena melalui pendidikan seseorang akan belajar untuk mengembangkan potensi dirinya, dan sebagai seorang pelajar mempunyai kewajiban untuk belajar dan berproses hingga mendapatkan pengetahuan dan pengalaman.

Mewujudkan pendidikan yang bermutu harus didukung dari berbagai pihak. Salah satunya yaitu guru orang yang memiliki kemampuan dalam merancang sebuah program pembelajaran serta dapat menata dan mengelola kelas supaya siswa mampu belajar dan pada akhirnya dapat mencapai tingkat kedewasaan sebagai tujuan akhir dari proses pendidikan. Pendidikan tidak terlepas dari istilah pembelajaran karena pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada lingkungan belajar yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan. Proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diraih oleh peserta didik. Proses pembelajaran yang baik dan berkualitas akan membantu siswa untuk lebih mudah mencapai hasil belajar yang baik. Agar memberi hasil yang baik maka kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, menyenangkan,

menginspirasi siswa, menantang, memotivasi secara aktif, memberi ruang bagi kreativitas dan kemandirian siswa sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terdiri dari beberapa jenis bidang keahlian yang sejalan dengan dunia kerja. Semua bidang keahlian yang ada di SMK mempunyai tujuan secara umum yang mengacu pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 mengenai Tujuan Pendidikan Nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebut bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

SMK Negeri 9 Padang merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di kota Padang yang menerapkan kurikulum 2013. Simulasi Digital (Simdig) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMK. Mata pelajaran Simdig merupakan mata pelajaran baru yang menggantikan mata pelajaran KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi) pada tingkat SMK/MAK. Materi yang diajarkan pada mata pelajaran Simdig dititikberatkan pada pembelajaran kolaboratif yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Proses pembelajaran dirancang supaya berlangsung secara interaktif, menyenangkan, dan memberi ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dan kreatif.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada mata pelajaran Simdig kelas X kompetensi keahlian Kuliner yang telah dilakukan di SMK

Negeri 9 Padang pada tanggal 15 Januari 2019. Permasalahan yang ditemukan yaitu guru hanya menerapkan model pembelajaran langsung. Dalam model pembelajaran langsung, sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa. Model pembelajaran langsung melibatkan banyak komunikasi satu arah, guru sulit mendapatkan umpan balik mengenai pemahaman siswa. Hal ini membuat siswa tidak paham atau salah paham. Kesuksesan model pembelajaran ini bergantung pada image guru. Jika guru tidak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias, dan terstruktur, siswa menjadi bosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran mereka akan terhambat sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang mandiri terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut saat ini bertolak belakang dengan Kurikulum 2013 yang mensyaratkan peserta didik untuk aktif. Dilihat dari hasil belajar siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ujian Semester I Mata Pelajaran Simdig Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 SMK Negeri 9 Padang

No	Kelas	Nilai Rata-Rata Siswa	Jumlah Siswa
1	X Kuliner 1	67	31 Siswa
2	X Kuliner 2	72	34 Siswa
3	X Kuliner 3	74	35 Siswa
4	X Kuliner 4	71	32 Siswa
5	X Kuliner 5	67	35 Siswa
6	X Kuliner 6	73	32 Siswa
7	X Kuliner 7	70	35 Siswa

(Sumber: Dokumen Guru Mata Pelajaran Simdig SMK Negeri 9 Padang)

Hasil wawancara dengan siswa kelas X Kuliner tahun ajaran 2018/2019, menyatakan bahwa mata pelajaran simdig pada KD 3.6 dan 4.6 merupakan KD yang cukup sulit, karena pada KD tersebut materinya berkaitan dengan presentasi video untuk *branding* dan *marketing*, berhubung kompetensi keahlian siswa tersebut adalah kuliner, maka siswa dituntut untuk memproduksi video dengan tema makanan. Oleh sebab itu peran guru dalam membimbing siswa disini sangat dibutuhkan, selama ini guru dalam memberikan tugas ke siswa kurang memberikan latihan dan bimbingan, sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan belajar yang optimal.

Solusi dalam mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model yang dianjurkan dalam Kurikulum 2013 yaitu model *discovery learning* atau pembelajaran berdasarkan penemuan. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Melalui model *discovery learning*, siswa belajar menemukan *brand* sendiri dengan menciptakan resep baru dalam makanan. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membangun pengetahuannya sendiri sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pemilihan *discovery learning* pada materi presentasi video branding dan marketing didasarkan bahwa *discovery learning* merujuk pada teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme adalah teori belajar

yang bersandar pada ide bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri di dalam konteks pengalamannya sendiri. Pembelajaran konstruktivisme berfokus pada kegiatan aktif siswa dalam perolehan pengalaman langsung atau “*learning by doing*”. Hal tersebut berarti bahwa melalui pembelajaran berbasis penemuan siswa akan fokus pada aktivitas dunia nyata, berpotensi untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan konseptual dan prosedural.

Selain model *discovery learning*, penggunaan media yang tepat juga diperlukan. Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video, musik, internet, atau multimedia lainnya. Salah satu media yang dianggap dapat membantu siswa dalam mata pelajaran Simdig pada materi presentasi video untuk branding dan marketing yaitu dengan menggunakan media *edmodo*.

Edmodo adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. *Edmodo* merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai *Facebook*. Adanya media *edmodo* membuat siswa untuk bisa melakukan interaksi dengan menggunakan internet, yaitu seperti halnya dalam mengakses informasi yang luas, memunculkan keaktifan siswa yang disebabkan tantangan, serta ketersediaan materi untuk pembelajaran, sehingga peran guru sebagai fasilitator dapat dilaksanakan karena pembelajaran yang runtut telah diberikan sehingga budaya belajar yang diciptakan di sini menuntut siswa

untuk mandiri dengan harapan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang akhirnya mampu sejalan dengan meningkatnya hasil belajar siswa dalam produksi video. Selain itu media *edmodo* juga dapat dijadikan sebagai akses dalam memasarkan *brand* dari video yang telah dibuat, jadi media *edmodo* tidak hanya sebagai media dalam pembelajaran, tapi juga dapat digunakan siswa dalam memasarkan *brand*nya melalui media *edmodo* tersebut. Adanya model *discovery learning* dengan menggunakan media *edmodo* diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan latar belakang inilah peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simdig Kelas X Kuliner di SMK Negeri 9 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Guru hanya menerapkan model pembelajaran langsung.
2. Melibatkan banyak komunikasi satu arah.
3. Siswa menjadi pasif dan kurang mandiri terhadap proses pembelajaran.
4. Nilai siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini agar permasalahan yang diteliti lebih terarah, maka penulis membatasi permasalahan pada hal-hal sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X kompetensi keahlian Kuliner tahun pelajaran 2018/2019 di SMK Negeri 9 Padang.
2. Proses pembelajaran yang dilakukan adalah dengan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *edmodo*.
3. Mata pelajaran yang akan diteliti adalah mata pelajaran Simdig.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *edmodo* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simdig kelas X kuliner di SMK Negeri 9 Padang?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simdig Kelas X Kuliner di SMK Negeri 9 Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simdig, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta menumbuhkan

kemampuan kerjasama, berkomunikasi, minat dan mengembangkan keterampilan siswa.

2. Bagi Guru

Jika pembelajaran Simdig dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Edmodo* dapat meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa, maka model dan media tersebut dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan yang berguna bagi lembaga pendidikan tempat peneliti mengadakan penelitian dan dapat meningkatkan mutu pendidikan ditingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).