

PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ILMU GIZI SISWA TATA BOGA DI SMK

Sri Wahyu Andayani

buswandayani@gmail.com

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga,
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Jl. Batikan UH III/1043 Yogyakarta

Hartanti

SMKN 4, Yogyakarta

ABSTRACT

The purpose of conducting this action research is to increase students' learning creativity in nutrition science competencies in culinary expertise in vocational schools through the application of discovery learning models. The research strategy is classroom action carried out in 2 (two) cycles including: planning, implementation, observation and reflection. The research subjects were 36 of tenth grade students of 2019/2020 academic year, while the object was students' creativity. The results showed that the creativity in learning nutrition increased. The improvement of students' learning creativity occurred gradually. In pre-cycle, students were included in the category of not creative with a percentage of 53%. In the first cycle, the category changed into creative enough with a percentage of 42%. In the second cycle, students' creativity level also increased to a creative category with a percentage of 39%. Hence, it can be concluded that the discovery learning model can improve creativity in learning nutrition science.

Keywords: Discovery Learning , Learning Creativity, Nutrition Science.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam perkembangan suatu bangsa. Pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas [1]. Dalam sisdiknas dirumuskan tentang dasar , fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Pembelajaran yang melibatkan keaktifan, kreativitas, kecakapan, hasil belajar, dan kemampuan berpikir kreatif siswa sesuai dengan sistem pendidikan nasional, hingga kini masih mengalami perkembangan, berbagai upaya pemerintah dilakukan untuk mengatasi permasalahan pendidikan seperti rendahnya keaktifan, kecakapan, kreativitas, hasil belajar, dan kemampuan berpikir kreatif yang dilatarbelakangi oleh pembelajaran

yang bersifat konvensional dan *teacher centered* [2]. Pembelajaran bukan hanya terbatas pada yang diajarkan oleh guru saja, akan tetapi mencakup semua kejadian kehidupan yang mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar. Kurikulum 2013 merupakan salah satu perubahan paradigma pembelajaran dari pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi yang mengaktifkan siswa dan melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Kurikulum tersebut adalah kurikulum yang berbasis kompetensi, di dalamnya dirumuskan secara terpadu mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang harus dimiliki peserta didik.

Pada proses pembelajaran akan memberikan pengalaman secara langsung untuk mengembangkan

kompetensi agar mempelajari dan memahami secara ilmiah apa yang diperlukan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah. Siswa akan lebih aktif berpartisipasi atau melibatkan diri dalam proses pembelajaran, untuk itu guru harus menerapkan prinsip-prinsip belajar yang akan mewujudkan pembelajaran yang aktif [3]. Salah satunya prinsip menemukan, didalam prinsip ini pada dasarnya siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga potensial untuk mencari guna menemukan sesuatu. Proses pembelajaran seharusnya tidak hanya menekan pada produk yang akan dihasilkan namun bagaimana proses pembelajaran tersebut berlangsung. Para siswa harus terlibat aktif di dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran siswa mendapatkan hasil belajar selain itu siswa juga mendapatkan sejumlah ketrampilan atau kreativitas yang dapat membangun sikap ilmiah. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan ketrampilan berfikir maupun motorik [1]. Ketrampilan berfikir siswa yang nantinya akan mengembangkan kreativitas siswa.

Indikator kreativitas adalah kefasihan/kelancaran (*fluency*), keluwesan/luwes (*flexibility*), kebaruan (*novelty*) dan keterincian (*elaboration*) [4]. Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, dengan demikian siswa dapat memberikan gagasan-gagasannya untuk memecahkan masalah. Jika siswa terlibat langsung di dalam proses pembelajaran maka ketrampilan kreativitas siswa dapat tumbuh. Namun yang terlihat saat ini proses pemikiran tingkat tinggi termasuk kreativitas jarang dilatih. Proses pembelajaran di SMK lebih bersifat individual dengan

komunikasi satu arah dari guru ke siswa sehingga menimbulkan kurangnya komunikasi dan kerjasama antar siswa. Berbagai permasalahan yang muncul diantaranya adalah ketika guru menjelaskan materi tanpa menggunakan media maupun multimetode sebagai penunjang agar siswa memahami materi. Kemudian guru terlihat kurang menguasai materi sehingga dengan kinerja guru yang seperti itu membuat siswa menjadi pasif, tidak tertarik pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung, serta kondisi kelas yang tidak kondusif seperti banyak yang tidak memperhatikan proses pembelajaran dengan mengobrol, dan mengganggu teman lainnya. Selain itu guru terlihat tidak mepedulikan reaksi siswa ketika proses pembelajaran berlangsung, karena guru lebih fokus pada buku sumber yang digunakan, pada akhirnya mengakibatkan siswa tidak memahami materi dan pembelajaran menjadi tidak bermakna.

Hasil observasi dan wawancara pada guru di SMK tersebut, menunjukkan adanya permasalahan sebagai berikut :kurangnya kreativitas belajar dalam mata pelajaran ilmu gizi dibuktikan sebagian besar siswa tidak memiliki rasa ingin tahu yang besar, kurang memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapat, kurangnya wawasan yang berkaitan dengan materi ketika menyampaikan gagasan atau usulan, hal tersebut dipengaruhi orang lain bukan merupakan pendapat sendiri, gagasan atau usulan kurang tepat untuk memecahkan suatu masalah dan kurangnya unsur inovasi dalam usulan atau gagasan.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada data awal tersebut, telah jelas bahwa perlu adanya tindakan untuk mengatasinya, yaitu guru harus mampu melakukan proses pembelajaran dengan baik, bermakna bahkan melakukan inovasi, melakukan perubahan yang jauh lebih baik,

dilakukan dengan sengaja yang bertujuan meningkatkan kemampuan serta mencapai tujuan tertentu.

Upaya yang dilakukan guru adalah mewujudkan proses pembelajaran lebih mengutamakan pada upaya bagaimana mencapai tujuan-tujuan pembelajaran dan kompetensi siswa. Proses pembelajaran sebaiknya didesain agar peserta didik dapat secara aktif dan kreatif mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya, dengan mengedepankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam model dan strategi pembelajaran aktif, ditopang oleh peran guru sebagai fasilitator belajar.

Strategi pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengatasi permasalahan kurangnya kreativitas belajar dalam pembelajaran ilmu gizi. Strategi yang dipilih adalah pembelajaran *Discovery Learning* adalah strategi yang mengutamakan cara belajar siswa aktif (CBSA), berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif. Tiga alasan guru menggunakan *Discovery Learning* yaitu : (1) sebagian besar guru lebih nyaman pendekatan ekspositori, karena sudah lama dikenal dalam dunia pendidikan, (2) siswa harus berperan aktif dalam setiap tingkat kegiatan dengan petunjuk dan pendamping guru, dan (3) pembelajaran melalui penemuan terbimbing akan mengembangkan kemampuan mengajar guru untuk mempertemukan berbagai macam tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran [5]. Ciri utama model *discovery learning* adalah (1) berpusat pada siswa, (2) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menenciptakan, menghubungkan dan menggeneralisasi pengetahuan, serta (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada [6]. Langkah-langkah pengaplikasian model *discovery learning* yaitu (1) menentukan tujuan

pembelajaran; (2) melakukan identifikasi karakteristik siswa; (3) menentukan materi pembelajaran; (4) menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif; (5) mengembangkan bahan-bahan dengan memberikan contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari siswa; (6) mengatur topik-topik pelajaran berawal dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang konkret ke abstrak, dan dari tahap enaktif, ikonik sampai ke tahap simbolik; serta (7) melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa [7].

Berpikir kreatif adalah proses berpikir yang menghasilkan berbagai macam kemungkinan jawaban. Berpikir kreatif terkait dengan pemikiran kritis, pemikiran kritis adalah pemikiran yang sangat jauh dan mendalam, sedangkan berpikir kreatif adalah pemikiran yang sederhana. Berpikir kreatif tampak jelas dalam upaya penemuan, menuntut fleksibilitas dan bergantung pada keberagaman, sehingga berpikir kreatif menyerupai pemecahan masalah. Berpikir kreatif mencakup kebiasaan-kebiasaan dalam berpikir, diantaranya (1) ikut memberikan perhatian ke dalam berbagai kepentingan, terutama ketika belum ditemukan jawaban atau solusi dengan segera ; (2) menghilangkan batasan-batasan antara wawasan dan taksiran ; (3) melahirkan, memelihara, dan mengabdikan tingkat standarisasi; (4) menciptakan cara baru untuk melihat prinsip-prinsip luar dan batasan-batasan tradisional yang diikuti [8]. Empat indikator berpikir kreatif, yaitu (1) *Fluence* (kemampuan menghasilkan banyak ide); (2) *flexibility* (kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi); (3) *originality* (kemampuan menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada); serta (4) *elaboration* (kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide baru sehingga dihasilkan ide yang rinci atau detail [9].

Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, dengan demikian siswa dapat memberikan gagasan-gagasannya untuk memecahkan masalah dalam penerapannya, atau untuk mendapatkan pandangan lain tentang hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya [4]. Jika siswa terlibat langsung di dalam proses pembelajaran maka ketrampilan kreativitas siswa dapat tumbuh. Namun yang terlihat saat ini proses pemikiran tingkat tinggi termasuk kreativitas jarang dilatih. Kebanyakan tes atau soal evaluasi yang digunakan di sekolah biasanya berupa tes intelegensi tradisional yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam belajar, dan tes presentasi belajar yang digunakan untuk menilai kemajuan siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut maka peran guru diharapkan mampu mengajar dengan mengatur dan menciptakan kondisi lingkungan, sehingga siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan ini maka peran guru sangat besar. Secara umum permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kreativitas belajar dengan menerapkan model *discovery learning* pada materi pembelajaran ilmu gizi siswa kelas X kuliner 2 SMK N 4 Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dirancang dengan menggunakan bentuk siklus model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yakni tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, juga tahap analisis dan refleksi [10].

Sebelum dilaksanakan siklus pertama dan kedua dilihat terlebih dahulu melalui pra siklus. Pada pra siklus dimulai dari tahap perencanaan

yang mencakup temuan permasalahan, maka disusun instrument penelitian, meliputi rencana pembelajaran dan lembar observasi. Rencana pembelajaran didesain untuk mata pelajaran ilmu gizi. Rencana pembelajaran disusun dengan memperhatikan : (a) Standar kompetensi dan kompetensi dasar; (b) Indikator pembelajaran; (c) Kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (skenario pembelajaran); (d) Materi, media, dan sumber pembelajaran, (e) Evaluasi proses dan hasil pembelajaran, dan (f) Lembar pengamatan, catatan lapangan, dan target hasil beserta kriteria pencapaiannya. Selanjutnya tahap pelaksanaan dan pengamatan dilakukan dan dilanjutkan siklus pertama dan kedua.

Pada siklus pertama tim peneliti melakukan perencanaan melalui analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan *model discovery learning*, membuat rencana pembelajaran, membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK, menyusun alat evaluasi pembelajaran. Selanjutnya tahapan pelaksanaan, peneliti menyajikan materi pelajaran, membagi siswa dalam kelompok kerja, dalam diskusi kelompok, guru mengarahkan kelompok dalam berdiskusi, Guru berperan sebagai supervisor melakukan pembimbingan, pengawasan atau observasi, dan motivasi. Pada tahapan ketiga dilakukan pengamatan kreativitas siswa selama pembelajaran, kemampuan siswa dalam berkomunikasi, bekerjasama dalam kelompok dan berdiskusi. Dan tahapan refleksi untuk mengetahui kriteria penilaian tercapai jika prosentase hasil berada pada kategori baik atau sangat baik.

Selanjutnya pada siklus kedua seperti halnya siklus pertama, melalui

perencanaan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Selanjutnya guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama. Tahapan ketiga tim peneliti dan guru berkolaborasi melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran ilmu gizi. Dan tahapan terakhir peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus tindakan kedua.

Tolok ukur keberhasilan dalam penelitian ini jika 75% dari jumlah seluruh siswa di kelas memenuhi target pencapaian kreativitas. Dan juga meningkatnya keaktifan dan partisipasi siswa secara menyeluruh dalam pembelajaran ilmu gizi dengan menggunakan menggunakan metode *discovery learning*. Analisa data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu analisa data untuk data berjenis kuantitatif menggunakan distribusi frekuensi, dan hasil pengamatan melalui data kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum, berdasarkan hasil observasi, aspek kreativitas yang dimiliki siswa dari Pra siklus, siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran ilmu gizi secara berkesinambungan dan terus menerus. Dengan kata lain penerapan pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran ilmu gizi dapat meningkatkan kreativitas siswa. Pembelajaran ilmu gizi merupakan salah satu pembelajaran yang diberikan

pada anak didik bertujuan agar mereka mampu memahami materi dengan sebaik mungkin dan pembelajaran terasa lebih bermakna, sehingga hasil belajarpun akan meningkat, Karena model pembelajaran *discovery learning*, dalam prosesnya menggunakan kegiatan dan pengalaman langsung sehingga akan lebih menarik perhatian anak didik dan memungkinkan konsep-konsep yang mempunyai makna, serta kegiataannya lebih realistis. Model pembelajaran *discovery learning* banyak memberikan kesempatan bagi anak didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar, kegiatan seperti itu akan lebih membangkitkan motivasi belajar, disesuaikan dengan minat dan kebutuhan.

Hasil penelitian mengenai penerapan *discovery learning* pada materi ilmu gizi secara keseluruhan berdampak positif pada peningkatan kreativitas belajar siswa. Hal ini diketahui berdasarkan data-data yang diperoleh dari pelaksanaan semua siklus, dari pra siklus, siklus I sampai siklus II. Setelah dilakukan selama dua siklus akhirnya target penelitian dapat dicapai. Target penelitian ini meliputi target proses dan hasil. Pemaparan proses terdiri dari 2 kegiatan, yaitu kinerja guru dan aktivitas siswa. Adapun paparan data yang diperoleh selama proses belajar-mengajar adalah hasil observasi kinerja guru, hasil observasi aktivitas siswa dan kreativitas belajar siswa di kelas. Kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran ilmu gizi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Distribusi Kreativitas Belajar Ilmu Gizi pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II siswa kelas X

Kategori Kreativitas Belajar	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah siswa	Persen (%)	Jumlah Siswa	Persen (%)	Jumlah siswa	Persen (%)
Sangat Kreatif	1	2,8	4	11	5	14
Kreatif	5	14	12	33	14	39
Cukup Kreatif	11	30,2	15	42	16	44,2
Tidak Kreatif	19	53	5	14	1	2,8
Sangat tidak kreatif	0	0	0	0	0	0
Jumlah	36	100	36	100	36	100
Kategori Keseluruhan	Tidak Kreatif		Cukup Kreatif		Kreatif	

Pada tabel 1 menunjukkan perbandingan kreativitas belajar siswa sangat meningkat. Hal ini dapat dilihat dari kategori sangat kreatif pada pra siklus hanya ada 1 siswa, setelah dilakukan perlakuan pada siklus I meningkat menjadi 4 siswa, dan pada siklus II meningkat menjadi 5 siswa. Kategori kreatif pada pra siklus ada 5 siswa, pada siklus I ada 12 siswa, dan siklus II meningkat menjadi 14 siswa. Sedangkan kategori cukup kreatif pada pra siklus sebanyak 11 siswa, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 15 siswa, dan siklus II sebanyak 16 siswa. Pada kategori tidak kreatif pada pra siklus sebanyak 19 siswa, pada siklus I menurun menjadi 5 siswa, dan siklus II juga mengalami penurunan menjadi 1 siswa. Sehingga dapat dijelaskan bahwa kreativitas belajar keseluruhan pada pra siklus termasuk dalam kategori tidak kreatif, pada siklus I masuk dalam kategori cukup kreatif dan pada siklus II masuk dalam kategori kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas X kuliner II, dengan model pembelajaran *discovery learning* menunjukkan adanya peningkatan kreativitas pada tiap siklusnya dari siklus I hingga siklus II. Dimana kreativitas merupakan kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang,

kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan [4]. Faktor –faktor tersebut telah terlaksana dalam setiap siklusnya. *discovery learning* adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut [6]. Sejalan dengan pernyataan tersebut dalam pelaksanaan penelitian mengamati secara langsung membuat siswa dapat menemukan secara langsung masalah yang sedang dipelajari sehingga kreativitas siswa diasah melalui penemuan-penemuan masalah secara langsung sehingga siswa dapat menarik kesimpulan dari pembelajaran yang dilaksanakan. Hasil penelitian ini sesuai model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas V SD [11]. Selanjutnya penelitian tentang penerapan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa [12]. Yang membedakan dengan penelitian ini pada subyek penelitiannya dan hanya mengukur kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran ilmu gizi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan kreativitas. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi/pengamatan kreativitas siswa pada pra siklus hingga siklus II terjadi peningkatan. Dapat dilihat pada pra siklus terdapat 32% siswa yang kreatif, setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning* pada siklus I terdapat 80% siswa dan pada siklus II terdapat 96% siswa yang kreatif. Begitupula dengan peningkatan

hasil belajar yang dialami dari pra siklus hingga siklus II.

Dari hasil penelitian dan kesimpulan, maka diberikan saran kepada guru untuk menjadikan referensi model pembelajaran *discovery learning* untuk menjadi solusi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dalam merancang pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru harus memberi banyak stimulasi agar siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap permasalahan saat proses pembelajaran. Dan juga guru harus lebih dapat menciptakan suasana kelas yang menarik agar siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Anugraheni, "Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Guru-Guru Sekolah Dasar," *Kelola J. Manaj. Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 205–212, 2017.
- [2] S. Mariah, S. W. Andayani, and A. S. Sari, "Character Development In Virtual Class," in *1st International Conference of Science and Technology for an Internet of Things*, 2019.
- [3] Sanoto, H. and D. S. Pulungan, *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Salatiga: Widya Sari Press, 2014.
- [4] U. Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- [5] S. Bektiarso, *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Laksbang Presindo, 2015.
- [6] Kristin, F. and D. Rahayu, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas 4 SD," *J. Pendidik. dan Kebud.*, pp. 84–92, 2016.
- [7] Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017.
- [8] A. Al-Khalili, *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka AL Kautsar, 2005.
- [9] T. Y. E. Siswono, "Mendorong Berpikir Kreatif Siswa melalui Pengajuan Masalah (Problem Solving).," Bali, 2004.
- [10] Kemmis and M. Taggart, *The Action Research Planner*. Geelong: Deaken Univercity Press, 2010.
- [11] R. Kanna, F. Kristin, and I. Anugraheni, "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 SD," *Kalam Cendekia*, vol. 6, no. 4.1, pp. 1–8, 2018.
- [12] A. M. Basri, "Penerapan Model Pembelajaran Dicovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *J. Publikn*, vol. 9, no. 2, 2019.