

STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR SISWA YANG MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DI SMK NEGERI 2 NGANJUK

Yulia Indra Siregar

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya, e-mail : Yuliandra66@yahoo.co.id

Agung Listiadi

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya, e-mail : Agung_296@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Discovery Learning* pada mata pelajaran akuntansi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *true experiment design* menggunakan desain *Pretest Posttest Control Group Design* dimana terdapat kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dan kelas kontrol dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang selanjutnya diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Tempat penelitian ini adalah di SMK Negeri 2 Nganjuk sedangkan subjek yang diteliti adalah siswa kelas X prodi Akuntansi. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas X AK 1 sebagai kelas eksperimen dan X AK 4 sebagai kelas kontrol, dengan jumlah siswa kedua kelas tersebut sebesar 34 siswa.

Dari hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 91,17 dan nilai rata-rata kelas kontrol 85,29. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test* menunjukkan hasil sebesar 0,026 atau kurang dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan taraf signifikan kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan *Problem Based Learning*.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, *Discovery Learning*, Hasil Belajar

Abstract

The study aim to determine comparative study of student result use the *Problem Based Learning* Model with *Discovery Learning* in accounting subject in SMK Negeri 2 Nganjuk. The method used in this research is true experiment design used design *Pretest Posttest Control Group Design* which is using two class, experiment class with the learning model of *Discovery Learning* and control class with the learning model of *Problem Based Learning* is further given posttest to determine student learning outcomes after different treatments are given. This research did in SMK Negeri 2 Nganjuk and the subject was student class X of accounting study. In this research used class X AK 1 as experiment class and X AK 4 as control class, total of both classes are 34 students.

Result of this research are the post value from experiment class with the learning model of *Discovery Learning* better than control class with the learning model of *Problem Based Learning*. Which average of study result in posttest experiment class is 91,17 and average of study result in posttest control class is 85,29. The hypothesis experiment result using independent sample t-test experiment shows 0,026 less than 0,05, so H_0 rejected and H_a accepted it means there are comparing study result using *Discovery Learning* with *Problem Based Learning*.

Keyword : *Problem Based Learning*, *Discovery Learning*, Student Result

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Menyadari hal tersebut, pemerintah sangat serius dalam menangani bidang pendidikan untuk memajukan pendidikan Indonesia di masa depan. Sesuai dengan maksud Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan

nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Dediknas, 2005)

Teknologi pendidikan yang berkembang di lingkungan pendidikan di Indonesia adalah teknologi yang berorientasi pada kemampuan. Pendidikan berusaha meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai kepribadian. Masalah pendidikan mempunyai hubungan timbal balik dengan masalah pembelajaran. Menurut Miarso dalam Rusmono (2012:6) pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relative menetap pada diri orang lain. Sekolah merupakan salah satu lembaga formal untuk memperoleh pembelajaran dan membentuk menjadi manusia berkualitas. Pembelajaran di sekolah merupakan aktivitas utama dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan.

Pembelajaran merupakan proses yang kompleks, yang terdiri atas fungsi dan bagian-bagian yang saling berhubungan satu sama lain serta diselenggarakan secara logis untuk mencapai keberhasilan belajar (Kemp dalam Rusmono, 2012:6). Dalam pembelajaran, faktor-faktor eksternal seperti lembar kerja siswa, media dan model belajar direncanakan sesuai dengan kondisi internal siswa. Perancang kegiatan pembelajaran berusaha agar proses belajar itu terjadi pada siswa yang belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Tujuan pembelajaran merupakan komponen utama yang terlebih dahulu harus dirumuskan dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai indikator pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan model, strategi, serta teknik pembelajaran yang tepat perlu diutamakan. Dalam proses penyajian pembelajaran, guru harus bisa kreatif dan inovatif dalam pengelolaan kelas seperti pemilihan model pembelajaran yang tepat. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik menjadi paham dan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Selain itu agar siswa lebih aktif berinteraksi dan mampu menemukan masalah sendiri serta membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi.

Sebagai pengelola pembelajaran (*learning manager*), guru berperan dalam menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar secara nyaman (Sanjaya, 2006:24). Peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya sekedar menjalankan proses belajar mengajar secara teknis mekanis menurut ketentuan-ketentuan yang ada, tetapi juga harus menciptakan situasi yang memaksimalkan kegiatan belajar peserta didik. Guru sebagai seorang pendidik perlu memiliki kemampuan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran termasuk pemilihan model pembelajaran.

Guru dalam melaksanakan tugasnya harus ditujukan kepada pencapaian tujuan pembelajaran, baik yang tertuang dalam kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator belajar, kriteria ketuntasan dan kelulusan.

Seorang guru dituntut untuk berkemampuan menciptakan iklim belajar yang kondusif, kemampuan mengembangkan strategi dan manajemen pembelajaran serta memberikan umpan balik kepada peserta didik. Selain itu guru harus tepat dalam pemilihan model pembelajaran agar kelas tidak bersifat monoton dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan model pembelajaran kurikulum terbaru, yaitu Kurikulum 2013.

Kurikulum menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (19) adalah seperangkat rencana dan peraturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kegiatan pembelajaran dalam Kurikulum 2013 diarahkan kepada peserta didik agar mereka memiliki kompetensi yang diharapkan melalui upaya mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dan sesuai dengan Kurikulum 2013 adalah model pembelajaran *Discovery Learning*.

Model pembelajaran yang kegiatannya melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menemukan sesuatu (benda, manusia, atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya yaitu *Discovery Learning* (Hanafiah dan Suhana, 2009:77). Pembelajaran *discovery* memiliki kelebihan yaitu menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran, siswa dapat memahami benar konsep yang telah dipelajari, jawaban yang diperoleh akan menimbulkan rasa puas pada siswa. Dalam pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang sedang ia peroleh.

Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 menyatakan bahwa untuk mencapai kualitas yang telah dirancang dalam dokumen kurikulum, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip yang : (1) pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah, (2) peserta didik difasilitasi untuk mencari tahu, (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, (4) peserta didik belajar dari berbagai sumber belajar (5) pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat (6) pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan member keteladanan, membangun kemauan, dan

mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Wilcox (dalam Hosnan, 2014:281) dalam pembelajaran dengan penemuan, siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka untuk menemukan prinsip-prinsip mereka sendiri. Pembelajaran dengan *Discovery Learning* mengembangkan cara belajar siswa aktif untuk menemukan konsep dan prinsip sendiri sehingga hasil yang diperoleh akan selalu diingat oleh siswa. Selain itu model pembelajaran ini juga mengajarkan siswa untuk berpikir analitis serta dapat memecahkan masalahnya sendiri yang bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Bruner (dalam Nursalim.dkk, 2007:63) belajar bermakna bahwa dapat terjadi melalui belajar penemuan. Belajar penemuan meningkatkan penalaran dan kemampuan-kemampuan berfikir secara bebas dan melatih keterampilan-keterampilan kognitif untuk menemukan dan memecahkan masalah. Bruner menganggap bahwa semua manusia memiliki motif intrinsik untuk belajar yaitu keinginan yang muncul tanpa tergantung pada gambaran atau penghargaan dari luar diri anak.

Keuntungan pembelajaran *discovery learning* (Kemendikbud, 2013), meliputi: (1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya. (2) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer. (3) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil. (4) Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya. (5) Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi. (6) Mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.

Dengan model *discovery*, guru menganjurkan siswa membuat dugaan dan intuisi. Melalui tahap tersebut siswa tidak begitu saja menerima langsung konsep, prinsip, ataupun prosedur yang telah jadi dalam kegiatan belajar-mengajar, akan tetapi siswa lebih ditekankan pada aspek mencari dan menemukan konsep dimana hal ini sangat diperlukan dalam mata pelajaran akuntansi.

Definisi akuntansi menurut American Institut of Certified Public Accountings (AICPA) adalah suatu

kegiatan jasa. Fungsinya adalah menyediakan data kuantitatif, terutama yang mempunyai sifat keuangan, dari kesatuan usaha ekonomi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan-keputusan ekonomi dalam memilih alternatif-alternatif dari suatu keadaan (dalam Baridwan, 2004:1). Akuntansi merupakan salah satu program keahlian dan mata pelajaran produktif yang bisa dipelajari di SMK. Seperti halnya program keahlian lain, akuntansi juga memerlukan aplikasi dalam pemahamannya. Dimana dalam mata pelajaran ini tidak hanya mempelajari secara teori saja melainkan harus diikuti dengan praktek. Pada dasarnya akuntansi adalah pelajaran yang menarik jika cara penyampaian yang dilakukan oleh guru bersifat kreatif dan inovatif dimana siswa harus melakukan pencatatan, penggolongan, pengelolaan dan penyajian informasi.

Guru dituntut bisa menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permen RI No.32 Tahun 2013 pasal 19 ayat 1). Berdasarkan hal tersebut dirasa perlu digunakannya model pembelajaran *Discovery Learning* karena bisa digunakan untuk mengatasi kesulitan dalam kegiatan pembelajaran akuntansi.

Model pembelajaran ini dapat memfasilitasi terjadinya komunikasi antara siswa dengan siswa dan guru dengan siswa, sehingga mampu menumbuhkan berpikir kritis siswa. Hal ini juga mendorong untuk menerapkan suatu model pembelajaran yang lebih memberdayakan siswa dengan meningkatkan produktivitas. Model pembelajaran *Discovery Learning* bisa meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran karena siswa terlibat secara aktif, selain itu siswa juga diajarkan untuk membentuk cara kerja sama yang efektif. Dalam kegiatan pembelajaran dengan *Discovery Learning*, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk memecahkan masalah dengan berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.

Hasil observasi dan wawancara dengan beberapa guru mata diklat akuntansi di SMK Negeri 2 Nganjuk menunjukkan bahwa sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana pembelajaran yang lengkap untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Sarana yang dimiliki meliputi peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar. Sedangkan untuk prasarana yang dimiliki yaitu ruang kelas, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang praktek kerja dll. Silabus juga digunakan sebagai acuan pengembangan RPP memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, KI, KD, materi pembelajaran, kegiatan

pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Selain itu guru mata pelajaran akuntansi juga berkompoten di bidangnya.

SMK Negeri 2 Nganjuk dalam pembelajarannya menggunakan media power point dan model pembelajaran *Problem Based Learning* dimana guru masih menginformasikan tujuan-tujuan pembelajaran, mengorganisasikan siswa untuk menyelesaikan masalah yang bersifat nyata sesuai materi yang ada serta mendeskripsikan materi yang akan disampaikan. Dalam penggunaan model pembelajaran ini guru sudah menyediakan masalah atau persoalan yang tidak direkayasa untuk diselesaikan oleh siswa. Jadi pada intinya siswa menyelesaikan masalah yang sudah disediakan oleh guru sesuai materi yang sudah diberikan dimana siswa tidak menemukan masalah itu sendiri. Model pembelajaran ini dirasa kurang optimal untuk diaplikasikan pada mata pelajaran akuntansi terutama pokok bahasan laporan keuangan perusahaan jasa dikarenakan masih ditemukan beberapa kendala pada proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran akuntansi banyak mengandung konsep yang sulit dipahami siswa dimana jika menggunakan *Problem Based Learning* guru sudah memberikan materi pelajaran dan masalah yang harus dipecahkan. Hal ini menjadikan siswa kurang optimal dalam mencari materi, menemukan masalah serta memecahkan masalah yang telah ditemukan tersebut. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Piaget dalam Sanjaya (2006:196) pengetahuan itu akan bermakna manakala dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa. Kendala tersebut mengakibatkan banyak siswa yang memperoleh hasil belajar kurang maksimal. Siswa dikatakan tuntas belajar apabila telah menguasai kompetensi dengan tingkat ketercapaian skor minimum 75% dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan di SMK Negeri 2 Nganjuk yaitu 75. Beberapa siswa masih memperoleh nilai dibawah KKM. Siswa yang dinyatakan belum tuntas sebanyak 30%.

SMK Negeri 2 Nganjuk merupakan SMK Negeri favorit. SMK ini memiliki 4 Jurusan, salah satunya adalah jurusan akuntansi yang terdiri dari 4 kelas. Jurusan akuntansi merupakan jurusan yang paling banyak diminati. Untuk menciptakan lulusan yang berkompoten di bidang akuntansi maka perlu meningkatkan kualitas pembelajaran serta mengoptimalkan keaktifan siswa. Adapun penelitian terdahulu yang mendukung penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* antara lain adalah sebagai berikut.

Penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TAV Pada Standar Kompetensi Melakukan

Instalasi Sound System Di SMK Negeri 2 Surabaya” oleh Chusni Mubarak pada tahun 2014. Hasil Penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah baik pada standar kompetensi melakukan instalasi sound system dengan rincian nilai rata-rata 80,176 untuk kelas eksperimen dan nilai rata-rata kelas kontrol 76,083. Siswa juga menunjukkan sikap positif dan aktif selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Dengan demikian model *Discovery Learning* efektif untuk diterapkan karena telah mencapai tujuan dan kualitas pembelajaran yang diharapkan.

Penelitian yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*) Pada Kompetensi Inti Memperbaiki Peralatan Rumah Tangga Listrik” oleh Ainur Rochim pada tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis hasil belajar ranah kognitif mendapatkan nilai rata-rata Pre-test sebesar 48,4 dan nilai rata-rata post-test sebesar 84,533, hasil perhitungan uji-t diperoleh t_{hitung} 26,783 dan t_{tabel} 2,045. Serta tingkat respon siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 81,57% atau mendapatkan kriteria sangat baik.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan mengadakan suatu penelitian tentang proses belajar mengajar dengan judul “Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di SMK Negeri 2 Nganjuk”

Mengacu pada kenyataan yang telah dikemukakan di atas, maka masalah yang akan diteliti adalah Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Discovery Learning* materi laporan keuangan perusahaan jasa pada kelas X Akuntansi di SMK Negeri 2 Nganjuk ?

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Discovery Learning* materi laporan keuangan perusahaan jasa pada kelas X Akuntansi di SMK Negeri 2 Nganjuk.

Belajar merupakan perubahan perilaku individu sebagai akibat dari proses pengalaman baik yang dialami ataupun yang sengaja dirancang. Menurut Witherington belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan (Hanafiah dan Suhana, 2009:7).

Menurut Hosnan (2014:295) model pembelajaran *Problem Based Learning* bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan meningkatkan ketrampilan

berpikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting, dimana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri.

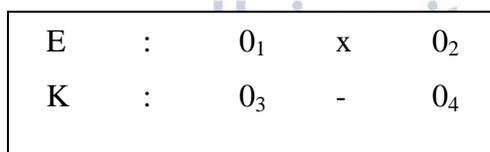
Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Menurut Jerome Bruner (dalam Hosnan, 2014:281) *Discovery Learning* adalah model belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum contoh pengalaman. Dengan *Discovery Learning* peserta didik mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

Perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman (Snelbeker dalam Rusmono, 2012:8).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen dengan jenis design eksperimen murni (*true experiment design*) karena peneliti mengelompokkan subjek atau partisipan kedalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Menurut Arikunto (2012) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subyek selidik. Penelitian ini dirancang untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Discovery Learning* di kelas X SMK Negeri 2 Nganjuk. Model eksperimen yang digunakan adalah *Pretest Posttest Control Group Design*.

Secara garis besar rancangan penelitian tersebut digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1 : Desain penelitian

Keterangan :

E : simbol untuk kelompok eksperimen

K:simbol untuk kelompok kontrol

O_1 dan O_3 : hasil pretest

O_2 dan O_4 : hasil posttest

X : perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 2 Nganjuk. Pengambilan sampel

menggunakan teknik *random sampling* yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara teknik sampling acak sederhana (*simple random sampling*). Disebut *simple* karena pengambilan sampel cukup simpel (sederhana), yaitu tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi, karena setiap anggota populasi dianggap homogen (Silaen dan Widiyono, 2013:98).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes. Adapun tahapan analisis butir soal yaitu terdiri dari validitas butir soal, reliabilitas tes, taraf kesukaran, dan daya beda. Teknik analisis data terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Untuk melakukan teknik analisis soal dilakukan uji soal tes terlebih dahulu kedalam salah satu kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Nganjuk diperoleh hasil yaitu pada tahap awal diperoleh uji homogenitas dan uji normalitas. Uji homogenitas awal dilakukan untuk menentukan sampel penelitian.

Tabel 1 Uji Homogenitas Populasi

Pretest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,371	3	132	,073

Sumber : Data diolah (2015)

Setelah dilakukan uji homogenitas menggunakan Levene diketahui bahwa sig sebesar $0,073 > 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa keempat kelas tersebut mempunyai varians yang homogen.

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang kita teliti apakah berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan dengan uji *Kolmogorov Smirnov*.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Preteste	Posteste	Pretestko	Postest
		ksperim	ksperim		
N		34	34	34	34
Normal	Mean	55,5882	91,1765	55,2941	85,2941
Parameter	Std. Deviation	8,94128	6,40299	8,78542	6,02283
	$s^{a,b}$				
Most	Absolute	,121	,225	,134	,165
Extreme	Positive	,114	,187	,131	,163
Differenc	Negative	-,121	-,225	-,134	-,165
	es				
Kolmogorov-Smirnov Z		,705	1,311	,780	,962
Asymp. Sig. (2-tailed)		,704	,064	,578	,312

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber : Data diolah (2015)

Tabel 2 Uji Normalitas

Setelah dilakukan uji normalitas dengan *Kolmogorov Smirnov* dapat kita ketahui bahwa taraf signifikan pretest kelas eksperimen adalah sebesar 0,704. Taraf signifikan posttest kelas eksperimen adalah sebesar 0,064. Taraf signifikan pretest kelas kontrol adalah sebesar 0,578. Sedangkan posttest kelas kontrol adalah sebesar 0,312. Keepat taraf signifikan tersebut adalah lebih dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas sampel digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan *Uji Levene Statistics*.

Tabel 3 Uji Homogenitas Sampel

Test of Homogeneity of Variances			
Pretest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,057	1	66	,812

Setelah dilakukan uji homogenitas dengan *Uji Levene statistics*. Dapat kita ketahui bahwa taraf signifikan pretest kedua kelas mempunyai taraf signifikansi sebesar 0,812 dan taraf signifikansi pretest anova dari kedua kelas sebesar 0,892. Dari data diatas keduanya memiliki taraf signifikan lebih daro 0,05 ini menunjukkan kedua kelas memiliki varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Uji t digunakan untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan uji t ini menggunakan program statistik *uji independent samples test* dimana yang diuji adalah hasil nilai posttest dan selisih (*gain*) nilai pretest dan posttest dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4 Uji Hipotesis Posttest

Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	df	Sig. (2-tailed)	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Nilai Test	Equal variances assumed	.005	.942	66	.000	1.5075	2.8724	8.8922
	Equal variances not assumed			65.75	.000	1.5075	2.8722	8.8925

Setelah dilakukan uji t untuk membandingkan nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan uji

independent samples test apabila taraf signifikan t-test <0,05 maka ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil t-test menunjukkan 0,000 atau kurang dari 0,05. Selain itu diketahui bahwa *rhitung* sebesar 3,902 dn *rtabel* sebesar 2,000 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Ini artinya ada perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	Df	Sig. (2-tailed)	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
							Lower	Upper	
Nilai test	Equal variances assumed	.042	.839	66	.026	2.460	.677	10.499	
	Equal variances not assumed			65.660	.026	2.460	.677	10.500	

Tabel 5 Uji Hipotesis selisish Pretest dan Posttest

Sedangkan untuk selisih (*gain*) nilai pretest dan posttest kelas kontrol dan eksperimen hasil t-test menunjukkan taraf signifikasnsi sebesar 0,026 atau kurang dari 0,05. Selain itu diketahui bahwa *rhitung* sebesar 2,272 dn *rtabel* sebesar 2,000 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Ini artinya ada perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media Prezi dan kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* tanpa menggunakan media pada materi laporan keuangan di SMK Negeri 2 Nganjuk.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran yang telah diterapkan di SMK Negeri 2 Nganjuk yaitu *Problem Based Learning* pada materi laporan keuangan perusahaan jasa kelas X Akuntansi.

Hasil penelitian menunjukkan analisis awal antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Setelah dilakukan uji normalitas dengan menggunakan program SPSS dengan *Kolmogorov Smirnov*, diketahui bahwa taraf signifikan

yaitu Pretest Eksperimen sebesar 0,704, Posttest Eksperimen sebesar 0,064, Pretest Kontrol sebesar 0,578 dan Posttest Kontrol sebesar 0,312. Keempat taraf signifikan tersebut lebih dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Demikian juga hasil uji homogenitas dengan *Uji Levene Statistics*, diketahui bahwa taraf signifikansi *Pretest* kedua kelas mempunyai taraf signifikansi sebesar 0,812 atau lebih dari 0,05. Sedangkan berdasarkan uji ANOVA, diketahui bahwa taraf signifikansi sebesar 0,892 atau lebih dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa data yang diperoleh mempunyai varians yang homogen.

Pada tahap awal dilakukan analisa berupa analisis nilai *pretest* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 55,29 dan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 55,58. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, setelah itu akan diberikan perlakuan yang berbeda antara kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Hasilnya hasil belajar siswa akuntansi yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Hal ini bisa dilihat dari rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu sebesar 91,17, sedangkan hasil belajar siswa pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,29. Nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* mengalami peningkatan sebesar 35,59 poin dari nilai rata-rata *pretest* yaitu sebesar 55,58 menjadi nilai rata-rata *posttest* sebesar 91,17. Sedangkan selisih nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 30 poin lebih kecil daripada kelas eksperimen dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 55,29 menjadi nilai rata-rata *posttest* yaitu 85,29. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara nilai rata-rata kelas eksperimen dengan nilai rata-rata kelas kontrol.

Berdasarkan uji-t yang diperoleh dari perbandingan nilai *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dengan menggunakan *statistik uji independent samples test* menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05. Selain itu diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini artinya ada perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran yang sudah diterapkan di sekolah yaitu *Problem Based Learning*. Demikian juga berdasarkan uji-t yang diperoleh dari perbandingan nilai *pretest* dan

posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0,026 atau kurang dari 0,05. Selain itu diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini artinya ada perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran yang sudah diterapkan di sekolah yaitu *Problem Based Learning*.

Model pembelajaran *Discovery Learning* mengarahkan siswa untuk dapat menemukan sesuatu melalui proses pembelajaran yang dilakukannya. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang sedang ia peroleh. Menurut Bruner (dalam Nursalim.dkk, 2007:63) belajar bermakna bahwa dapat terjadi melalui belajar penemuan. Belajar penemuan meningkatkan penalaran dan kemampuan-kemampuan berfikir secara bebas dan melatih keterampilan-keterampilan kognitif untuk menemukan dan memecahkan masalah. Menurut Hanafiah dan Suhana (2009:79) beberapa kelebihan dari pembelajaran *Discovery Learning* adalah (1) Membantu peserta didik untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif, (2) Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya, (3) Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi, (4) Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing, (5) Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan memberikan ilustrasi bentuk-bentuk laporan keuangan untuk menggugah dan menimbulkan rasa ingin tahu siswa. Guru meminta siswa untuk mengamati dan mencatat hal-hal yang penting dari ilustrasi tersebut, kemudian menanyakan hal-hal yang berkenaan dengan materi laporan keuangan. Setelah itu siswa melakukan identifikasi masalah yang akan bermuara pada perumusan hipotesis. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan hipotesis. Informasi yang dimaksud yaitu baik mengenai materi, data laporan keuangan perusahaan jasa maupun berupa studi kasus. Siswa secara berkelompok mengidentifikasi laporan keuangan yang mereka peroleh, menyusun jawaban dari pertanyaan yang ditemukan diawal serta menyusun laporan keuangan dari studi kasus. Siswa

mempresentasikan (mengkomunikasikan) hasil diskusi tersebut secara bergantian serta kelompok lain memberikan pendapat dan penilaian.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Tav Pada Standar Kompetensi Melakukan Instalasi Sound System Di SMK Negeri 2 Surabaya” oleh Chusni Mubarok pada tahun 2014. Hasil Penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah baik pada standar kompetensi melakukan instalasi sound system dengan rincian nilai rata-rata 80,176 untuk kelas eksperimen dan nilai rata-rata kelas kontrol 76,083. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Chusni Mubarok yaitu sama-sama menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* serta jenis penelitiannya eksperimen. Selain itu subyek penelitian yaitu model pembelajaran dan hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada materi yang diambil oleh Chusni Mubarok yaitu materi instalasi sound system serta pada penelitian eksperimen pada kelas kontrolnya menggunakan model pembelajaran langsung. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian lain yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*) Pada Kompetensi Inti Memperbaiki Peralatan Rumah Tangga Listrik” oleh Ainur Rochim pada tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis hasil belajar ranah kognitif mendapatkan nilai rata-rata Pre-test sebesar 48,4 dan nilai rata-rata posttest sebesar 84,533, hasil perhitungan uji-t diperoleh t_{hitung} 26,783 dan t_{tabel} 2,045. Serta tingkat respon siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 81,57% atau mendapatkan kriteria sangat baik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ainur Rochim yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* serta jenis penelitian eksperimen. Perbedaannya terletak pada materi yang diambil oleh Ainur Rochim yaitu memperbaiki peralatan rumah tangga listrik.

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Perbedaan yang signifikan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran yang telah diterapkan di SMK Negeri 2 Nganjuk terutama pada mata pelajaran akuntansi materi laporan keuangan perusahaan jasa kelas X.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran dengan *Discovery Learning* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran yang sudah diterapkan yaitu *Problem Based Learning* pada materi laporan keuangan perusahaan jasa di kelas X Akuntansi SMK Negeri 2 Nganjuk. Hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Hal ini berarti penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dirasa lebih efektif diterapkan karena hasil belajar yang diperoleh lebih tinggi pada mata pelajaran Akuntansi di SMK Negeri 2 Nganjuk.

Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan adapun saran yang disampaikan adalah : (1) Pihak sekolah diharapkan dapat mempertimbangkan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi materi laporan keuangan perusahaan jasa, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar serta keaktifan siswa. (2) Guru diharapkan untuk berkemampuan menciptakan iklim belajar yang kondusif serta tepat dalam pemilihan model pembelajaran agar kelas tidak bersifat monoton dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. (3) Guru diharapkan dapat mengelola waktu pembelajaran dengan baik karena penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* memerlukan waktu yang tidak singkat. (4) Bagi penelitian eksperimen selanjutnya, peneliti dapat menambah variasi sumber belajar dan permasalahan agar lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA.

- Arikunto, S. 2005. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2012. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Baridwan, Zaki. 2004. *Intermediate Accounting*. Yogyakarta : BPFE
- Hanafiah, N dan Suhana, C. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Refika Aditama

- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Konstektual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Kosasi. 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Yrama Widya
- Lutfa, Asna.dkk. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains pada Siswa SMA*. Unnes Physics Education Journal, (Online), vol.3, no.2,
(<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>, diakses pada tanggal 15 Januari 2015)
- Mubarok, Chusni. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Tav pada Standar Kompetensi Melakukan Instalasi Sound System di SMK Negeri 2 Surabaya*. Surabaya : UNESA
- Musriadi.dkk. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Kota Banda Aceh*. Serambi Academica, (Online), vol.1, no.2, (<http://www.serambimekkah.ac.id/download/serambi-akademika-november-2013.pdf>, diakses pada tanggal 15 Januari 2015)
- Nursalim, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya : Unesa University Press
- Poerwati, Loeloek Endah dan Amri Sofan. 2013. *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya
- Priyatno, Duwi. 2014. *SPSS 22 Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta : CV Andi Offset
- Rochim, Ainur. 2014. *Implementasi Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning) Pada Kompetensi Inti Memperbaiki Peralatan Rumah Tangga Listrik*. Surabaya : UNESA
- Roesminingsih dan Susarno Lamijan Hadi. 2005. *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya : UNESA
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Sanjaya, W. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV Alfabeta
- Syah, M. 2004. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan*