

PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* MENGGUNAKAN MEDIA *POWTOON* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN DASAR PERBANKAN KELAS X AK I SMK NEGERI MOJOAGUNG

PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* MENGGUNAKAN MEDIA *POWTOON* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN DASAR PERBANKAN KELAS X AK I SMK NEGERI MOJOAGUNG

Nila Sari

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya. Email: Nhilasari.ns@gmail.com

Agung Listiadi

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya. Email: agunglistiadi@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan kegiatan penelitian dalam bentuk siklus yang berawal dari masalah yang terdapat dikelas, diselesaikan dengan melalui perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dari hasil pengamatan proses kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas X AK I belum mencapai ketuntasan belajar minimum (KBM) pada mata pelajaran dasar perbankan simpanan deposito. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model *discovery learning* dengan menggunakan media *powtoon* yang dilaksanakan selama dua siklus pada kelas X AK I SMK Negeri Mojoagung berjumlah 35 peserta didik. Metode yang digunakan adalah observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian dari penerapan model *discovery learning* menggunakan media *powtoon* menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I mencapai skor 2,86 dengan kategori “Baik” menjadi 3,28 pada siklus II masuk kategori “Baik Sekali”, aktivitas peserta didik pada siklus I mencapai skor 2,70 dengan kategori “Baik” menjadi “Baik Sekali” sebesar 3,54 pada siklus II. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik mendapatkan nilai 71,85% menjadi 89,22%. Respon peserta didik dalam penerapan model *discovery learning* memperoleh persentase jawaban “Setuju” sebesar 89,90% dan yang “Tidak Setuju” sebesar 10,09%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model *discovery learning* menggunakan media *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran dasar perbankan kelas X AK I SMK Negeri Mojoagung.

Kata kunci : Model *discovery learning*, media, Materi simpanan deposito, hasil belajar.

ABSTRACT

Class action research (PTK) is an activity of research in the form of a cycle starting from the problem that there are processed, completed with through planning, implementation, observation and reflection. Of learning activities process observations show that the results of the learning learners class X AK I haven't reached the minimum learning ketuntasan (KBM) in the basic subjects of banking deposits deposits. This research aims to improve the learning results of learners through discovery learning model by using powtoon media conducted during two cycles in the class X AK I SMK Negeri Mojoagung totaled 35 learners. The methods used are observation, test, question form, and documentation. Research results from the application of the model of discovery learning using media powtoon shows that the activity of the teacher in the cycle I achieve scores 2.86 with "good" categories be 3.28 on cycle II entered the category of "Excellent", the activity of learners at cycle I achieve a score 2.70 with the category of "Good" to "Excellent" of 3.54 in cycle II. The results of the study obtained the learners get value 71.85% to 89.22%. The response of the learners in the application of the model of discovery learning gain percentage answers "Agree" of 89.90% and the "Disagree" of 10.09%. Thus it can be concluded that the model through the application of discovery learning using media powtoon to enhance student learning outcomes basic banking classes of subjects X AK I SMK Negeri Mojoagung.

Keywords: *Discovery learning model, media, material savings and checking deposits, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Perubahan dan pengembangan merupakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Kurikulum tahun 2013 dilakukan pendekatan

saintifik kegiatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik dengan cara mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Saat ini banyak guru yang menggunakan berbagai macam

metode pembelajaran untuk menjadikan suasana pembelajaran yang efektif, kondusif dan menyenangkan. Sedangkan bagi peserta didik, suasana belajar yang menyenangkan akan menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik dapat bersikap positif dan aktif dalam menerima pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara dengan seorang guru dasar perbankan di SMKN Mojoagung dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi di kelas X akuntansi I adalah pada saat pembelajaran perbankan dikelas peserta didik kurang aktif dalam bertanya dan mencari informasi tentang materi yang dipelajari saat itu. Hal ini menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Menurut guru mata pelajaran dasar perbankan terdapat 60% peserta didik yang belum mencapai KBM (ketuntasan Belajar Minimal) maka dibutuhkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam bertanya maupun dalam menggali informasi tentang materi yang diajarkan.

Melalui wawancara yang dilakukan dengan peserta didik diperoleh informasi bahwa kekurangan terdapat pada peserta didik selalu diarahkan pada buku, guru tidak bisa menarik minat peserta didik dalam berdiskusi dan kurang memakai media yang menarik peserta didik. Materi yang dianggap sulit salah satunya yaitu materi simpanan deposito. Berdasarkan Nilai Harian peserta didik pada KD 3.8 Menjelaskan persyaratan pendirian bank, bentuk badan hukum bank, kerahasiaan bank dan sanksi pelanggaran kerahasiaan bank dan di KD 4.8 Mengidentifikasi kerahasiaan bank. Maka dari itu diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam bertanya dan menemukan permasalahan tentang materi yang diajarkan oleh guru secara mandiri atau sering disebut dengan *student oriented*.

Berdasarkan kurikulum 2013 untuk mengatasi persoalan pada proses pembelajaran dan membuat peserta didik belajar lebih aktif, kreatif, termotivasi, menyenangkan serta lebih memahami pada materi simpanan deposito. Setelah melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran dasar perbankan kelas X akuntansi I di SMK Negeri

Mojoagung, maka peneliti menawarkan model pembelajaran yang dapat dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran tersebut dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*.

Selain itu untuk menunjang model tersebut diperlukan media pembelajaran, media yang sesuai dengan model pembelajaran *Discovery Learning* salah satunya adalah media *Powtoon*. Keunggulan yang dimiliki oleh media *powtoon* itu sendiri adalah mampu memberikan tayangan visual yang lebih baik dan menarik. Media *powtoon* juga memberikan variasi tampilan seperti animasi kartun yang unik dan menarik yang tidak terdapat di microsoft power point, sehingga dengan kelebihan yang dimiliki oleh media *powtoon* tersebut lebih mampu menarik perhatian peserta didik. Hal tersebut membuat peserta didik lebih fokus terhadap materi pembelajaran yang sedang disampaikan sehingga hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik mengalami peningkatan.

Penelitian terdahulu yang berjudul "Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Ekonomi Melalui Penggunaan Metode *Discovery Learning* Pada Siswa Kelas X2 SMA Negeri I Polanharjo Tahun Ajaran 2015/2016." yang dilakukan oleh Lisa Silvia (2016) menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Dan juga penelitian yang dilakukan oleh Syahrul fajar (2017) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu" dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media *powtoon* berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, pengkaji tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Penerapan Model *Discovery Learning* Menggunakan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Perbankan Kelas X AK 1 SMKN Mojoagung".

METODE

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action*

PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* MENGGUNAKAN MEDIA *POWTOON* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN DASAR PERBANKAN KELAS X AK
I SMK NEGERI MOJOAGUNG

research). Rancangan penelitian yang sesuai dengan jenis penelitian tindakan kelas yang diambil oleh peneliti terdiri dari dua siklus dan dalam penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Subjek penelitian yang digunakan peneliti yaitu peserta didik kelas X Akuntansi I sebanyak 35 peserta didik. Kelas ini dijadikan subjek penelitian karena kelas ini salah satunya kelas yang paling rendah hasil belajarnya dibandingkan kelas lainnya. Objek penelitian yaitu penerapan model *discovery learning* menggunakan media *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran dasar perbankan kelas X AK I SMK Negeri Mojoagung.

Teknik pengumpulan datanya yang digunakan yaitu observasi guna mengamati aktivitas guru dan peserta didik. Kegiatan observasi bertujuan untuk mengamati segala sesuatu yang terjadi selama proses pembelajaran. Pengisian lembar observer dilakukan didalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti sebagai pengamat dan guru kolaborator serta rekan guru sejawat. Tes yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Peneliti menggunakan soal tes dalam bentuk pilihan ganda. Angket digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap model *discovery learning* yang menggunakan bantuan media *powtoon* selama proses kegiatan pembelajaran. Teknik dokumentasi digunakan untuk menjadi bukti dalam melakukan awal tindakan, proses sampai akhir tindakan pembelajaran.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran dilakukan dengan perhitungan statistik sederhana yaitu,

- 1) Observasi, data yang diperoleh dari aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dianalisis menggunakan rumus:

$$\chi = \frac{\sum X}{N}$$

(Sumber : Arikunto,2008 : 264)

- 2) Tes, data dari tes yang dilakukan oleh peserta didik menggunakan analisis dengan rumus :

- a) Ketuntasan individu, ketuntasan hasil belajar peserta didik dikatakan tuntas jika nilai ≥ 75 .

$$\text{Persentase ketuntasan siswa} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh siswa}}{\sum \text{skor total}} \times 100\%$$

(Sumber : Trianto, 2010 : 241)

- b) Ketuntasan klasikal, Suatu kelas dikatakan tuntas jika sudah mencapai 80% hasil belajar peserta didik.

$$\text{Ketuntasan Klasikal : } \frac{\sum \text{skor yang diperoleh siswa}}{\sum \text{skor total}} \times 100$$

(Sumber : Trianto, 2010 : 241)

- 3) Angket, Analisis angket respon peserta didik menggunakan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Sumber: Ngalm Purwanto,(2010: 102)

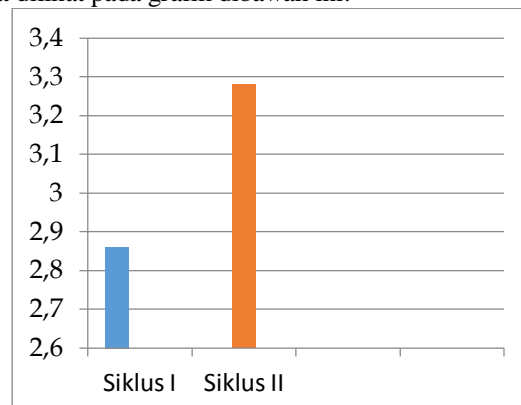
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan alokasi waktu 4 x 45 menit dalam setiap siklus. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan da refleksi. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 18 april 2018 dan siklus II dilaksanakan di tanggal 02 mei 2018. Proses Pembelajaran pada siklus I dan siklus II sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan sebelumnya diawali dengan kegiatan pendahuluan dilanjutkan kegiatan inti melalui penerapan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* kemudian dilanjutkan penutup.

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilaksanakan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi sudah diperoleh dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan penerapan model *discovery learning*. Selain itu, terdapat data aktivitas guru dan aktivitas peerta didik dan respon peserta didik.

Peningkatan Aktivitas Guru

Peningkatan aktivitas guru dalam model *discovery learning* menggunakan media *powtoon* dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

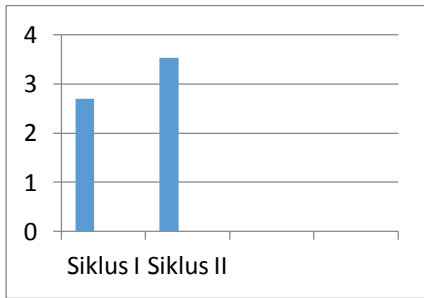


Sumber : diolah peneliti, (2018)

Pada siklus I aktivitas guru dapat nilai rata-rata keseluruhan 2,86 sedangkan siklus II memperoleh kategori baik sekali dengan rata-rata keseluruhan 3,28 sehingga dapat dinyatakan terjadi peningkatan dalam aktivitas guru sebesar 0,42.

Peningkatan Aktivitas Peserta Didik

Peningkatan aktivitas peserta didik dalam model *discovery learning* menggunakan media *powtoon* dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

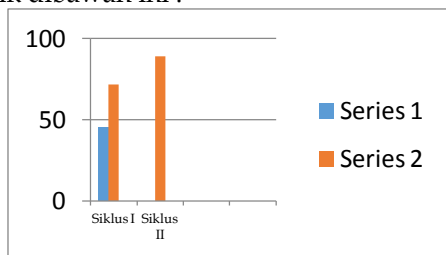


Sumber : diolah peneliti, (2018)

Aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan penerapan model *discovery learning* pada dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan dengan nilai keseluruhan 2,70. Sedangkan siklus II memperoleh kategori baik sekali dengan nilai keseluruhan 3,54 sehingga dapat dinyatakan terjadi peningkatan dalam aktivitas guru sebesar 0,84.

Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dapat meningkatkan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *powtoon*. Hal ini dapat dilihat dalam grafik dibawah ini :



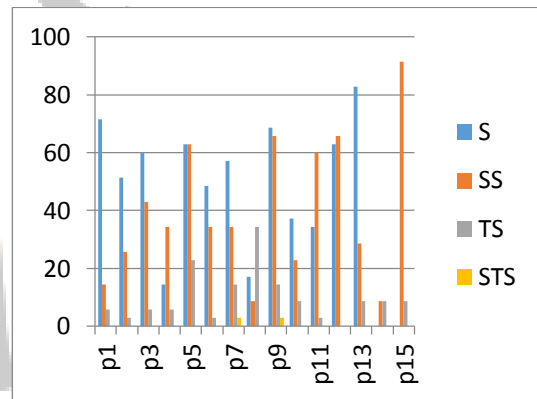
Sumber : Diolah Peneliti, (2018)

Penelitian di kelas X AK I SMK Negeri Mojoagung maka penelaah mendapatkan data nilai peserta didik dari hasil pre-test dan post-test. Peserta didik bisa dibilang tuntas jika yang di peroleh diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Sedangkan suatu kelas

dikatakan tuntas belajarnya $\geq 85\%$ peserta didik yang tuntas. (Trianto,2010:241).

Respon Peserta Didik

Respon peserta didik terhadap penerapan model *discovery learning* menggunakan media *powtoon* didapatkan melalui penyebaran angket yang dilakukan di akhir siklus. Hasil respon peserta didik terhadap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang memakai model *discovery learning* dapat disimpulkan bahwa 49,90% peserta didik yang mengatakan "setuju", dan 40% yang mengatakan "sangat setuju" sedangkan yang mengatakan "tidak setuju" sebesar 9,71% serta yang mengatakan "tidak sangat setuju" sebesar 0,38%. Secara terperinci dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Sumber : diolah peneliti, (2018)

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan peneliti bersama guru kolaborator sebanyak 2 siklus, memiliki tujuan agar hasil belajar peserta didik kelas X AK I SMK Negeri Mojoagung meningkat. Dengan demikian, simpulan yang didapatkan sebagai berikut: 1). Penerapan model *discovery learning* dalam mata pelajaran dasar perbankan kelas X AK I telah terlaksana dengan baik sesuai dengan sintak pembelajaran yang telah disusun. 2). Hasil belajar peserta didik kelas X AK I SMK Negeri Mojoagung meningkat dengan menerapkan model *discovery learning*. 3). Respon peserta didik kelas X AK I terhadap model *discovery learning* menggunakan media *powtoon* yang diterapkan dalam proses pembelajaran mendapatkan respon yang sangat baik.

PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* MENGGUNAKAN MEDIA *POWTOON* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN DASAR PERBANKAN KELAS X AK
I SMK NEGERI MOJOAGUNG

Saran

Setelah melakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar mengajar guru hendaknya menerapkan model pembelajaran yang cocok dengan materi pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran untuk mendukung dalam kegiatan belajar mengajar yaitu: 1) Dalam kegiatan belajar mengajar guru perlu menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. 2) Pada kegiatan pembelajaran perbankan dengan menerapkan model *Discovery Learning* guru dapat menggunakan media *Powtoon* sebagai alternatif media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Balim, A., G. (2009). The Effects of Discovery Learning on Students' Success and Inquiry Learning Skills. *Egitim Arastirmalari-Eurasian Journal of EducationalResearch*, 35, 1-20.

Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Sinar Grafika.

Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Musfiqon.2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Pais, Marcello Humberto Rioseco. dkk. 2017. Incorporating Powtoon as A Learning Activity Into a Course on Technological Innovation as Didactic Resources for Pedagogy Program.

Purwanto, Ngalim. 2010. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Ton De Jong, Wouter Van Joolingen. *Scientific discovery learning with computer*

simulations of conceptual domains. Review of Educational Research, SAGE Publications, 1998, 68, pp.179- 202.

Trina, Zee, dkk. 2017. *Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Geografi FKIP Unsyiah Volume 2, Nomor 2, Hal 156-169, Mei 2017 (diakses tanggal 25 Januari 2018).

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.