

Pengaruh Metode Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi (Studi Kasus Pada SMK Negeri 1 Tejakula)

Putu Wahyuni*¹, Luh Indrayani²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: wahyuni@undiksha.ac.id*¹, indrayani@undiksha.ac.id²

Abstrak

Riwayat Artikel
Tanggal diajukan:
20 Juni 2022

Tanggal diterima:
16 Desember 2023

Tanggal
dipublikasikan:
30 Desember 2023

Penelitian ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui pengaruh metode pembelajaran *discovery learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa akuntansi di SMK Negeri 1 Tejakula. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi experiment* (kuasi eksperimen). Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas X Akuntansi Lanjutan 1 dan X Akuntansi Lanjutan 2 sedangkan objek dari penelitian ini yaitu hasil belajar dan metode pembelajaran *discovery learning* berbantuan media audio visual. Rancangan penelitian ini menggunakan *Pretest Posttest Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *discovery learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa akuntansi di SMK Negeri 1 Tejakula. Hasil analisis uji-t menunjukkan nilai t sebesar 5,013 dengan nilai signifikansi sebesar $0,040 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: *Discovery Learning*; Media Audio Visual; Hasil Belajar Siswa

Abstract

This study aims to determine the effect of discovery learning method assisted by audio-visual media on the learning outcomes of accounting students at SMK Negeri 1 Tejakula. This research uses a quasi-experimental. The subjects in this study were students of class X Accounting 1 and X Accounting 2 while the objects in this study were learning outcomes and discovery learning method assisted by audio-visual media. This research design uses Pretest Posttest Control Group Design. The results showed that there was an effect of using discovery learning method assisted by audio-visual media on the learning outcomes of accounting students at SMK Negeri 1 Tejakula. The results of the t-test analysis show the t-value of 5.013 with a significance value of $0.040 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a could be accepted.

Keywords : *Discovery Learning*; Audio Visual Media, Learning Achievement

Pengutipan:
Kariyani, N.N Yuni,
Meitriana, M.A.
(2022). Pengaruh
Tingkat
Pendidikan, Modal
dan Teknologi
terhadap Daya
Saing Usaha Mikro,
Kecil dan
Menengah (UMKM)
di Kecamatan
Sawan. *Jurnal
Pendidikan
Ekonomi Undiksha*,
14(1), 369-377
[doi:
10.23887/jjpe.v15i2
.48464](https://doi.org/10.23887/jjpe.v15i2.48464)

PENDAHULUAN

Guna meningkatkan semangat peserta didik untuk mendapatkan prestasi belajar yang diinginkan, maka kualitas proses belajar serta mutu pendidikan yang ada di Indonesia perlu ditingkatkan dan hal tersebut berlaku untuk semua jenjang pendidikan guna mendapatkan sumber daya manusia dengan kualitas baik supaya mampu meningkatkan proses pembangunan. Maka dari itu, seorang guru yang bertanggung jawab dan utama dalam memegang peranan penting agar dapat mewujudkannya. Ada beberapa hal yang bisa dilakukan guna meningkatkan upaya peningkatan kualitas pembelajaran di Indonesia salah satunya ialah penyempurnaan kurikulum yang dilakukan pemerintah agar dapat mengembangkan fasilitas serta prasarana guna meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan motivasi belajar peserta didik. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 103 tahun 2014 mengenai implementasi K-13 pemerintah menyarankan penggunaan pendekatan saintifik memakai metode-metode pembelajaran pembelajaran yang berbasis proyek, pembelajaran yang berbasis masalah, pembelajaran penemuan dan *inquiry*. Metode pembelajaran ialah suatu metode yang digunakan agar dapat memperoleh tujuan yang sebelumnya ditentukan (Djamarah, 2002). Untuk aktivitas pembelajaran suatu metode pembelajaran dibutuhkan oleh tenaga pendidik supaya proses belajar mengajar bervariasi sesuai dengan yang hendak dicapai setelah proses pembelajaran berakhir. Untuk proses belajar mengajar, metode digunakan sebagai suatu cara untuk menyampaikan materi serta mengelola aktivitas belajar mengajar sehingga peserta didik dapat belajar agar memperoleh tujuan yang sebelumnya ditentukan.

Dalam implementasi kurikulum 2013 terdapat metode pembelajaran yang

dianjurkan oleh pemerintah untuk diterapkan yaitu metode pembelajaran penemuan atau sering disebut metode *discovery learning*. Metode penemuan (*discovery learning*) adalah bagian dari praktek pendidikan yang juga termasuk dari mengajar yang berorientasi kepada siswa agar lebih aktif, berpusat pada proses, menuntun jawaban secara mandiri, mencari jawaban secara individu dan reflektif (Suryosubroto, 2002). Selain itu, metode penemuan menurut Daryanto & Karim (2017) merupakan metode pembelajaran yang diatur sedemikian rupa dimana siswa mendapat pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui tidak dengan cara diberi tahu tetapi siswa tersebut menemukan sendiri jawabannya. Metode pembelajaran *discovery learning* dibuat dengan mempertimbangkan bahwa secara umum siswa belum memiliki pengetahuan atau kompetensi untuk mendapatkan suatu konsep dengan mandiri. Hosnan (2014) mengemukakan bahwa hal yang dilakukan dalam metode penemuan antara lain, stimulus atau pemberian rangsangan, pernyataan/identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, menarik kesimpulan.

Setiap metode dalam proses belajar mengajar mempunyai kekurangan dan kelebihan sendiri, Suryosubroto (2002) mengemukakan terdapat beberapa kelebihan dari metode pembelajaran penemuan antara lain, bisa mengembangkan peserta didik untuk meningkatkan penguasaan keterampilan serta proses kognitif peserta didik. Strategi penemuan (*discovery*) menumbuhkan gairah pada peserta didik. Metode *discovery learning* memberikan peluang pada peserta didik agar dapat melangkah kedepan sesuai dengan kemampuannya sendiri. Menuntun peserta didik belajar secara mandiri agar peserta didik terasa lebih terlibat dan memiliki tekad sendiri untuk belajar.

Menambah kepercayaan diri pada siswa. Membantu mengembangkan peserta didik ke arah *skeptisisme* yang lebih baik agar mendapatkan kebenaran akhir dan mutlak. Sedangkan kekurangan dari metode penemuan (*discovery learning*) menurut Suryosubroto (2002) yaitu diharuskan terdapat kesiapan mental, metode penemuan kurang berhasil di kelas yang jumlah peserta didiknya banyak, proses belajar mengajar dengan metode penemuan (*discovery learning*) bisa saja dapat dianggap sebagai sangat mendahulukan pengertian sehingga kurang mengindahkan diperolehnya keterampilan serta sikap.

Proses komunikasi menunjukkan terjadinya proses dan interaksi antara peserta didik bersama tenaga pendidik yang memiliki sifat pengetahuan. Proses komunikasi terjadi karena terdapat pesan untuk disampaikan dari pengirim pesan untuk penerima pesan lewat media komunikasi. Maka dari itu, dalam suatu proses pembelajaran dari proses interaksi yang terjadi melalui sebuah hubungan dimana tenaga pendidik menjadi pengirim pesan yang menyampaikan pesan tentang materi dari pembelajaran untuk siswa yang menjadi penerima pesan dengan menggunakan manfaat dari media pembelajaran dan bagaimana cara menggunakan metode pembelajaran. Maka dari itu seorang tenaga pendidik juga diminta agar memiliki banyak keterampilan guna membantu pekerjaannya dalam proses belajar mengajar. Satu diantara keterampilan tersebut adalah tentang bagaimana cara seorang tenaga pendidik memakai media pembelajaran

Secara harfiah media ialah perantara atau pengantar. Raharjo dalam Kustandi & Sutjipto (2011) mengemukakan jika media merupakan tempat untuk suatu pesan yang dari komunikator hendak disampaikan untuk komunikasi atau yang menerima pesan. Materi yang didapatkan oleh komunikan

adalah pesan instruksional, lalu tercapainya proses belajar adalah tujuan yang hendak dicapai. Salah satu perubahan yang dilaksanakan oleh tenaga pendidik dalam rangka meringankan peserta didik mendapatkan tujuan pembelajaran adalah media komunikasi. Slameto (2013) mengemukakan bahwa hasil belajar dari peserta didik dapat dipengaruhi terhadap dua penyebab, antara lain faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor *intern* yang dapat memberikan pengaruh kepada hasil belajar peserta didik ialah bagaimana kondisi fisik dan psikologis peserta didik sedangkan faktor *ekstern* yang bisa menyebabkan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik ialah keluarga, sekolah, dan lingkungan.

Media dapat menjadi alat bantu untuk mengajar, karena siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran dan memahami serta mengingat pelajaran jika disajikan dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Dengan menggunakan media siswa akan mempelajari materi lebih cepat karena dapat memecah konsep yang kompleks menjadi istilah yang lebih mudah dipahami. Media dalam pembelajaran yang bisa dipakai guna membantu tenaga pendidik dan siswa lebih memahami informasi sangat beragam. Untuk itu di penelitian yang peneliti lakukan penulis menggunakan media audio visual untuk memadukan media visual dan audio berbasis komputer menggunakan aplikasi *slide show powerpoint* dan video ditampilkan menggunakan *liquid crystal display* (LCD).

Hasil belajar ialah suatu kemampuan yang dikembangkan peserta didik ketika sudah mendapatkan pengalaman dalam belajar. Dimana hasil belajar adalah perilaku berbentuk informasi, sikap pengetahuan, keterampilan dan strategi kognitif yang baru yang diharapkan dapat ditunjukkan oleh siswa sebagai hasil interaksi mereka dengan lingkungan dan pengalaman belajar mereka. (Sudjana, 2009). Menurut Hamalik (2008)

menyatakan hasil belajar ialah suatu hasil dari adanya proses dalam pembelajaran. Hasil belajar dicerminkan oleh suatu nilai atau angka tertentu yang menunjukkan suatu hasil, sehingga terjadi perubahan psikomotorik, afektif, dan kognitif.

Pada tanggal 4 Oktober 2021 didapatkan informasi dan data bahwa proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Tejakula dilakukan secara terbatas (PTM Terbatas) hal ini disebabkan akibat dari Pandemi Covid-19. Pembelajaran ini dilakukan secara tatap muka terbatas diikuti oleh siswa sebanyak 50% dari kapasitas ruang kelas. Jadi masing-masing kelas dibagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama akan belajar di sekolah selama seminggu sedangkan kelompok kedua akan belajar dari rumah. Proses pembelajaran tersebut akan dilakukan secara bergantian antara kelompok satu dan kelompok dua.

Cara pendidik mengajar di sekolah masih sangat mengandalkan metode ceramah, dimana tenaga pendidik memiliki peran yang lebih aktif dalam menerangkan materi sedangkan peserta didik lebih banyak mendengar materi dan menulis. Pendekatan pembelajaran ini kurang memenuhi tuntutan zaman, karena mempengaruhi kemampuan nalar siswa. Maka diperlukan suatu keterampilan atau keterampilan dalam proses mengajar yang wajib dimiliki oleh seorang tenaga pendidik ketika menyampaikan materi pelajaran. Selain itu metode dalam pembelajaran yang dipakai oleh siswa untuk belajar dari rumah (daring) menggunakan media *google classroom*, dimana nantinya tenaga pendidik akan mengirimkan video, modul pembelajaran maupun tugas melalui aplikasi *google classroom*.

Setiap peserta didik mempunyai kemampuan dan tingkat penalaran yang beragam, sehingga seorang tenaga pendidik wajib memilih metode pengajaran paling baik bagi setiap peserta didik supaya

mereka bisa memahami materi yang disajikan. Dari dokumen serta hasil observasi yang sudah dilakukan, ditemukan bahwa nilai siswa akuntansi di SMK Negeri 1 Tejakula masih rendah karena siswa kurang mengembangkan potensinya dengan maksimal karena siswa kurang diberi kesempatan untuk mengembangkan sesuatu yang ada pada dirinya. Selain itu penggunaan metode pembelajaran yang monoton mengakibatkan siswa malas belajar sehingga hasil dari belajar peserta didik kurang baik.

Dari keterangan tersebut maka dapat diketahui melalui hasil penilaian tengah semester (PTS) siswa, dimana siswa yang belum tuntas dengan jumlah 49 orang peserta didik (68,1%), sedangkan peserta didik yang mempunyai jumlah nilai diatas rata-rata sebanyak 23 peserta didik (31,9%). Jadi peserta didik yang mempunyai nilai masih dibawah rata-rata belum bisa memenuhi KKM yaitu sebesar 76. Penjelasan menentukan bahwa ketuntasan dalam belajar oleh peserta didik secara umum masih kurang baik.

Dari penelitian yang akan dilakukan, peneliti memilih metode pembelajaran *discovery learning* atau sering disebut metode penemuan dimana dalam metode ini yang akan berperan aktif adalah siswa sedangkan guru hanya mengarahkan siswa untuk menemukan materi. Selain itu saat proses dalam pembelajaran metode penemuan (*discovery learning*) nantinya akan dibantu dengan menggunakan media audio-visual. Dimana dengan menggunakan metode penemuan akan memudahkan siswa guna menelaah serta menemukan materi. Jika materi ditemukan oleh siswa secara langsung diharapkan siswa mampu mengingat materi secara baik dan dalam kurun waktu lama.

Melalui pemaparan masalah di atas, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini difokuskan pada penelitian

eksperimen. Penelitian eksperimen dimaksudkan sebagai perbandingan dua metode pembelajaran yaitu metode pembelajaran konvensional (ceramah) dalam kelas kontrol dan metode pembelajaran penemuan pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang akan dilaksanakan yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode pembelajaran *discovery learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa akuntansi di SMK Negeri 1 Tejakula.

METODE

Metode dalam penelitian yang akan dilakukan dari proses penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini memakai jenis penelitian *quasi experiment* atau eksperimen semu Kuasi eksperimen berasal dari kata kuasi yang memiliki arti lain dari semu (Sukardi, 2018). Peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen semu disebabkan peneliti melakukan perlakuan eksperimen kepada sekelompok kelas (kelas *experiment*) serta melakukan perlakuan secara biasa untuk kelompok kelas yang lain yaitu kelas kontrol. Peneliti tidak dapat mengawasi secara keseluruhan variabel yang relevan secara penuh yang berkemungkinan besar mampu memberikan pengaruh kepada variabel *dependent*. Dalam penelitian yang akan dilakukan, kelas eksperimen akan diberikan metode pembelajaran penemuan atau *discovery learning* berbantuan media audio visual, sedangkan kelas kontrolnya akan diberikan metode pembelajaran konvensional. Rancangan penelitian yang dipakai oleh peneliti ialah rancangan penelitian *pretest-posttest control group design*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Tejakula yang bertempat di Desa Penuktukan, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng. Populasi dalam

penelitian ini adalah seluruh peserta didik akuntansi di SMKN 1 Tejakula. Adapun teknik pengambilan sampel yang dipakai untuk penelitian ini ialah *purposive sampling* dengan kelas yang dijadikan sampel adalah kelas X Akuntansi Lanjutan 1 dan X Akuntansi Lanjutan 2. Variabel yang dipakai untuk penelitian ada dua jenis yaitu variabel *independent* dan variabel *dependent*. Variabel bebas yang dipakai yaitu metode pembelajaran *discovery learning* dibantu media audio visual, sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) yang dipakai yaitu hasil belajar siswa akuntansi di SMKN 1 Tejakula.

Cara-cara atau teknik yang dipakai oleh peneliti guna mengumpulkan data sebagai data penelitian disebut sebagai teknik pengumpulan data, hal tersebut dikemukakan oleh (Setyawan, 2013). Dalam penelitian yang akan dilaksanakan, jenis *instrument* yang dipergunakan dalam mengumpulkan data ialah tes. *Test* yang hendak diberikan ialah *test* berupa *test* awal dan *test* akhir. *Test* tersebut berbentuk pertanyaan pilihan ganda yang nantinya dijawab oleh kelas *control* dan kelas *experiment*.

Sebelum tes dibagikan untuk peserta didik di kelas *experiment* dan kelas *control*, tes harus melalui tahap pengujian *instrument* penelitian. Uji coba *instrument test* dilakukan agar peneliti dapat mengetahui tes tersebut apakah layak digunakan atau tidak layak. Pengujian *instrument* tes pilihan ganda yang dilakukan yaitu berupa uji validitas tes, uji reabilitas tes, uji daya beda, uji tingkat kesukaran soal dan *distractor* (pengecoh). Setelah dilakukan pengujian, terdapat 20 soal yang boleh dipakai untuk soal *pretest* serta *posttest*.

Sebelum masuk ke tahap teknik analisis data, data yang didapat dari hasil *pretest* serta *posttest* harus dilakukan uji prasyarat (uji asumsi klasik) lebih dahulu. Uji prasyarat yang dilakukan yaitu berupa uji

normalitas data. Pengujian data normalitas memakai bantuan *software SPSS 22.0 for windows*. Setelah dilakukannya uji prasyarat, maka tahap selanjutnya yaitu pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis atau uji-t merupakan uji agar mengetahui adanya suatu perbedaan yang signifikan diantara kelompok populasi. Uji hipotesis dilaksanakan dengan memakai *Independent Sample T-test* berbantuan *software SPSS 22.0 for windows*. Uji t dilakukan karena memakai distribusi t terhadap signifikansi pada perbedaan nilai rata-rata tertentu melalui dua kelompok yang tidak memiliki hubungan (Budi, 2006).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui hasil data yang telah dipaparkan tentang metode pembelajaran *discovery learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik akuntansi di SMK N 1 Tejakula. Didapat suatu hasil *test* hasil belajar peserta didik dengan materi kredit perbankan yang dijawab oleh 72 orang peserta didik, yang dibedakan menjadi dua kelas antara lain, kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun rincian mengenai hasil dari penelitian terkait dengan metode pembelajaran *discovery learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa akuntansi pada SMK Negeri 1 Tejakula dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 1.
Rangkuman Hasil *Output* Deskriptif
Pretest dan *Posttest*

| Ket. | Experiment | | Control |
|-----------|------------|----------|---------|
| | Pretest | Posttest | Pretest |
| Min | 5 | 70 | 10 |
| 35 | | | |
| Maks | 50 | 95 | 60 |
| 90 | | | |
| Rata-rata | 30,69 | 85,56 | 33.06 |
| 74.03 | | | |
| Std. Dev | 11.902 | 7.049 | 10.709 |
| 11.328 | | | |

(Sumber: *Output* SPSS versi 22.0 for windows)

Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mendapatkan jumlah rata-rata *test* awal 30,69 yang menunjukkan awal kemampuan peserta didik, selanjutnya setelah diberikan perlakuan dengan memakai metode *discovery learning* (penemuan) berbantuan media audio visual nilai rata-rata *posttest* menjadi 85,56. Jadi setelah dilakukannya perlakuan pembelajaran memakai metode *discovery learning* dibantu dengan media audio visual terjadi suatu peningkatan jumlah nilai rata-rata hasil belajar sebesar 54,87 selanjutnya peserta didik pada kelas *control* mendapatkan jumlah nilai rata-rata *pretest* 33,06 yang memperlihatkan kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya setelah dilakukannya proses pembelajaran menggunakan metode ceramah jumlah nilai rata-rata *posttest* menjadi 74,03. Pada kelas *control* hanya terdapat peningkatan sebesar 40,97. Jumlah nilai rata-rata *posttest* di kelas eksperimen berjumlah 85,56 sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada kelas *control* berjumlah 74,03. Selisih nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 11,53. Nilai paling rendah *posttest* di kelas *experiment* adalah 70 sedangkan nilai paling rendah *posttest* pada kelas *control* yaitu 35. Selanjutnya nilai paling tinggi *posttest* di kelas *experiment* adalah 95 sedangkan nilai paling tinggi *posttest* di kelas *control* adalah 90.

Uji normalitas dilaksanakan memakai bantuan program SPSS versi 22. Di bawah ini merupakan hasil hitung dari uji normalitas dalam tes awal serta tes akhir pada sampel penelitian sebagai berikut:

Tabel 2.
Hasil Hitung Uji Normalitas *Pretest* dan
Posttest Menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*

| Kelas | Kolmogorov-Smirnov | | |
|----------|--------------------|----|-------|
| | Statistic | df | Sig. |
| Pre-eks | .116 | 36 | .200* |
| Post-eks | .143 | 36 | .062 |
| Pre-Con | .128 | 36 | .147 |
| Post-Con | .145 | 36 | .053 |

Commented [ga1]: jelaskan lebih lanjut mengenai langkah-langkah praktis yang diambil oleh guru dalam proses pembelajaran, serta tantangan yang mereka hadapi selama implementasi.

(Sumber: *Output SPSS versi 22.0 for windows*)

Pada tabel hasil perhitungan pengujian normalitas tersebut peneliti dapat mengetahui, bahwa nilai signifikansi hasil belajar tes awal kelas eksperimen 0,200, nilai signifikansi tes awal kelas kontrol 0,147, nilai sig. *test* akhir di kelas *experiment* 0,062 serta nilai signifikansi *test* akhir pada kelas *control* 0,053. Hal ini menunjukkan nilai signifikansi *pretest* kelas *experiment* dan *pretest* kelas *control* > 0,05 dan hasil sig. *posttest* di kelas *experiment* serta *posttest* kelas *control* > 0,05 sehingga, peneliti menyimpulkan bahwa hasil dari pengujian data normalitas dari *pretest* dan *posttest* sampel penelitian berdistribusi normal.

Sesudah dilakukannya pengujian normalitas data, hal yang dilakukan selanjutnya yaitu melaksanakan pengujian hipotesis menggunakan *T-test*. Pengujian *t-test* memakai bantuan program *SPSS* versi 22 menggunakan teknik analisis *independent sample T-test*. pengujian hipotesis perlu dilakukan agar peneliti dapat mengetahui bahwa, apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* dari dua sampel hasil penelitian. Adapun criteria dari pengujian hipotesis adalah sebagai berikut. Jika signifikansi > 0,05 maka H_0 dapat diterima, dan jika signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak.

Tabel 3.

Output Independent Sample T-test

| df | F | Sig. | t |
|-----------------------------|-------|------|-------|
| Equal variances assumed | 4.367 | .040 | 5.013 |
| Equal variances not assumed | | | 5.013 |

(Sumber: *Output SPSS versi 22.0 for windows*)

Tabel di atas menjelaskan bahwa berdasarkan dihitungnya nilai uji-t diperoleh nilai dari t_{hitung} *posttest* yaitu 5.013 dan nilai signifikansi 0,040. Jika dibandingkan menggunakan tabel pada taraf kepercayaan 95% dimana hasilnya menunjukkan nilai 15.742, maka bisa dilihat bahwa hasil dari t_{hitung} *posttest* lebih besar jika dibandingkan t_{tabel} , yaitu t_{hitung} 5.013 > 0,05 t_{tabel} 1,666. Dari kriteria pengujian yang sudah ditentukan yaitu: t_{hitung} (0,040) < t_{tabel} (0,05) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga bisa dinyatakan bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas *experiment* dengan hasil belajar kelas *control*. Jadi peneliti menyimpulkan bahwa pada kelas *experiment* terdapat perbedaan signifikan antara t_{hitung} pada kelas eksperimen. Hasil ini juga menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* berbantuan media audio visual mempunyai hasil belajar yang baik daripada peserta didik yang tidak memakai metode pembelajaran tersebut.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan, dapat diketahui bahwa metode pembelajaran *discovery learning* dibantu media audio visual mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat diketahui setelah dilakukannya pembelajaran dengan memakai metode pembelajaran yang berbeda di kelas *experiment* dan kelas *control*.

Kelas *experiment* membuat peserta didik menjadi lebih berpikir kritis terhadap masalah yang diberikan. Di kelas *experiment* yang diberikan pembelajaran memakai metode *discovery learning* dibantu dengan media audio visual yang dalam pembelajarannya siswa mendapatkan

materi melalui sebuah tayangan video dan setelah itu tenaga pendidik memberikan sebuah pertanyaan atau permasalahan dimana peserta didik akan berpikir kritis dan mampu menyatakan pendapatnya dimana tenaga pendidik yang nantinya akan mengarahkan jawaban siswa ke arah yang benar. Metode ini juga dapat mengembangkan ingatan siswa dari materi yang sudah dipelajari, hal tersebut karena siswa secara mandiri yang menemukan jawaban atau materinya. Media audio visual yang dipakai dalam metode ini berguna sebagai penarik minat untuk siswa untuk mengikuti proses pembelajaran agar tidak bosan.

Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Cholifatul Indah (2015) yang mengemukakan bahwa *discovery learning* ialah pembelajaran yang menyertakan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi semacam ini akan berpengaruh terhadap penguasaan siswa terhadap materi dan juga dapat meningkatkan *social skill* peserta didik sehingga secara bersama-sama dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Maria Ulfa (2016) yang mengemukakan tentang kelebihan-kelebihan metode pembelajaran *discovery learning*, yaitu dapat meningkatkan kemampuan masing-masing siswa serta mengembangkan kepercayaan dalam diri melalui proses penemuan sendiri, dimana peserta didik dituntut untuk menemukan pengetahuannya sendiri jadi materi yang diajarkan akan erat tertanam di memori peserta didik dan tidak mudah dilupakan. Selain itu, Kurniawati (2013) dalam penelitiannya berpendapat bahwa media audio visual dapat menarik minat siswa, mengembangkan pengetahuan, daya imajinasi dan daya berpikir kritis peserta didik, selain itu juga dapat membangkitkan

peserta didik agar lebih antusias serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Peneliti eksperimen yang dilakukan di SMKN 1 Tejakula memiliki manfaat yang sangat dirasakan oleh siswa maupun guru. Bagi siswa, manfaat yang dapat dirasakan adalah siswa yaitu memiliki motivasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu peserta didik juga dapat merumuskan setiap permasalahan yang ditemui terkait dengan materi yang diberikan. Siswa juga terlatih dalam mengidentifikasi objek serta mampu melakukan generalisasi terkait hasil temuan yang diperolehnya dalam proses pembelajaran melalui media audio visual yang diberikan. Bagi guru, manfaat yang dapat dirasakan adalah guru menjadi lebih kreatif dan mampu membangkitkan suasana belajar yang dapat memberikan kebebasan untuk siswa memberikan pendapat dan berdiskusi dengan guru maupun teman sekelas sehingga akan memberikan hasil belajar yang optimal kepada siswa

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Melalui hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Perhitungan Uji-t pada *posttest* t_{hitung} (5,013) > t_{tabel} (1,666) yang artinya terdapat perbedaan antara rata-rata hasil belajar pada kelas *experiment* dan kelas *control*. Jadi metode pembelajaran *discovery learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa akuntansi pada SMK Negeri 1 Tejakula lebih tinggi dibandingkan dengan kelas *control* yang memakai metode pembelajaran secara konvensional yaitu metode ceramah. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada pengaruh positif penerapan metode pembelajaran *discovery learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa akuntansi di SMKN 1 Tejakula.

Commented [ga2]: perjas kontribusi penelitian, peneliti bisa lebih eksplisit dalam menyatakan kontribusi tersebut, baik dalam konteks pengetahuan akademik maupun implikasi praktis di dunia pendidikan. Dengan menambahkan penegasan tentang kontribusi penelitian di bagian simpulan dan pembahasan, kontribusi penelitian akan lebih terasa dan mudah dipahami oleh pembaca.

Saran

Saran untuk perbaikan yang peneliti dapat sampaikan antara lain. Pertama, untuk siswa hendaknya selalu melibatkan dirinya secara aktif dalam proses belajar di kelas supaya peserta didik dapat berkonsentrasi serta mempelajari setiap materi yang diberikan oleh tenaga pendidik dalam menerangkan pembelajaran. Kedua, guru hendaknya lebih berusaha untuk membuat suasana dalam pembelajaran yang menarik serta menyenangkan untuk peserta didik agar peserta didik merasa lebih nyaman dan aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tenaga pendidik juga hendaknya selalu berpikir kreatif dalam mengembangkan inovasi pembelajaran.

Ketiga, hendaknya kepala sekolah lebih sadar bahwa keberhasilan dari suatu kerja yang digapai oleh tenaga pendidik di setiap kelas memerlukan dukungan secara penuh dari pihak sekolah dengan memberikan suasana yang kondusif bagi para tenaga pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Keempat, kegiatan pelatihan-pelatihan hendaknya senantiasa diselenggarakan oleh pemerintah untuk tenaga pendidik sehingga tenaga pendidik dibekali ilmu pengetahuan baru mengenai pengelolaan kelas yang lebih efektif dan apa saja yang dapat membantu tenaga pendidik dalam proses pembelajaran. Kelima, bagi peneliti yang memiliki minat untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai metode pembelajaran *discovery Learning* berbantuan media audio visual dalam bidang ilmu akuntansi ataupun bidang dan ilmu lainnya yang dibutuhkan untuk pertimbangan dalam perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

Budi, T.P. 2006. *SPSS 13.0 Terapan Riset Statistik Parametric*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Copyright © 2022 Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha This is an open access article distributed under the CC BY-NC 4.0 license -<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

- Daryanto & Karim 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, B. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2008. *Teknik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Mandar Maju.
- Hosnan 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontektual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustandi & Sutjipto 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Setyawan, A. 2013. *Data dan Metode Pengumpulan Data Penelitian*. Surakarta: Politeknik Kesehatan Surakarta.
- Slameto 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Revisi ed. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukardi 2018. *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryosubroto 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.