

PENGARUH PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTU MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF

Aldila¹

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

aldilaorca@gmail.com

Sri Sumaryati²

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

srisumaryati@staff.uns.ac.id

Asri Diah Susanti³

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

asridiahsusanti@staff.uns.ac.id

Abstract

This study aims to determine an effect of the application of the discovery learning model assisted by video media on the learning outcomes of the cognitive domain of accounting students at SMK X. This research is a quantitative quasi experimental with a pretest-posttest control group design. Hypothesis tests are use independent sample t-test, paired sample t-test, and n-gain. The results of this study are the discovery learning model assisted by video media has not a significant effect based on independent sample t-test and has a significant effect based on paired sample t-test to learning outcomes in the cognitive domain of accounting students at SMK X with a t-count value of $4.998 > 2.04227$ and an average n-gain of 0.3003.

Keywords: Discovery learning, Video media, Cognitive learning outcomes, Accounting

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model discovery learning berbantu media video terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa akuntansi di SMK X. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif quasy experimental dengan desain penelitian pretest-posttest control group design. Uji hipotesis menggunakan independent sample t-test, paired sample t-test, dan n-gain. Hasil penelitian ini adalah model discovery learning berbantu media video tidak berpengaruh signifikan menurut uji independent sample t-test dan berpengaruh signifikan menurut uji paired sample t-test terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa akuntansi di SMK X dengan nilai t hitung sebesar $4,998 > 2,04227$ dan rata-rata n-gain sebesar 0,3003.

Kata kunci: Discovery learning, Media video, Hasil belajar ranah kognitif, Akuntansi

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu peristiwa dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil pengalaman (Nasution, 2018). Menurut Marlina & Nur (2020) belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Belajar adalah proses perubahan cara bertingkah laku atau perbuatan siswa menuju arah yang lebih baik setelah memperoleh pengalaman dan pembelajaran.

Belajar memiliki tujuan dalam beberapa ranah. Anderson & Krathwohl (2001) menjelaskan ranah belajar dalam Revisi Taksonomi Bloom terdiri dari 3 ranah. Ranah pertama adalah ranah kognitif yang berfokus pada aspek intelektual, sebagai contohnya adalah pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Ranah berikutnya adalah ranah afektif yang berfokus pada perasaan dan emosi, sebagai contohnya adalah sikap, minat, kemampuan untuk menyesuaikan diri, dan apresiasi. Ranah terakhir dalam taksonomi ini adalah ranah psikomotor yang berfokus pada keterampilan motorik, sebagai contohnya adalah bermain gitar, mengetik, dan memperbaiki mesin.

Ketercapaian tujuan dari proses pembelajaran yang dialami peserta didik dapat dilihat dari hasil belajar yang dia peroleh. Hasil belajar merupakan penilaian diri siswa dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar (Nemeth & Long, 2012). Hasil belajar adalah kompetensi dan keterampilan yang akan dimiliki

peserta didik setelah menempuh periode pembelajaran (Molstad & Karseth, 2016). Menurut penjelasan tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir yang dimiliki peserta didik setelah ia melewati serangkaian proses pembelajaran yang dapat diukur dengan satuan hitung sebagai tolok ukur pembelajaran.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Per Kelas Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Kelas XI

Sumber: SMK X

Berdasarkan Tabel 1 masalah yang muncul di SMK X adalah kurang optimalnya hasil belajar peserta didik, khususnya ranah kognitif siswa kelas XI pada mata pelajaran Komputer Akuntansi. Data nilai rata-rata Penilaian Tengah Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022 per kelas menunjukkan bahwa 2 dari 3 kelas masih dibawah KKM.

Peneliti telah melakukan wawancara dan observasi dengan tujuan untuk mendapatkan data awal. Wawancara kepada guru dilakukan untuk mengetahui faktor kurang optimalnya hasil belajar ranah kognitif yang berasal dari pendidik, sedangkan observasi kepada siswa dilakukan untuk menemukan faktor-faktor yang berkaitan dengan diri peserta didik. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, beberapa permasalahan yang muncul selama pembelajaran Komputer Akuntansi adalah kurangnya peran aktif peserta didik selama proses pembelajaran, kegiatan belum menerapkan media dan model pembelajaran yang tepat, peserta didik belum memiliki rasa ingin tahu akan ide pembelajaran yang disampaikan, dan adanya pandemi berakibat pada pembelajaran yang semula pembelaja-

ran/tatap muka (PTM) menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) sehingga diperlukan adaptasi baik oleh guru maupun peserta didik.

Solusi atas permasalahan kurang optimalnya hasil belajar ranah kognitif siswa kelas XI Akuntansi SMK X perlu dicari agar hasil belajar yang maksimal dapat tercapai. Salah satu alternatif solusi adalah menggunakan variasi media dan model pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut, yaitu model discovery learning dengan bantuan media video. Pemilihan solusi ini didasarkan pada studi atas literatur penelitian yang dilakukan sebelumnya. Penerapan model discovery learning berbantu media video mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, membuat siswa bersemangat dalam belajar, meningkatkan hasil belajar siswa, mengembangkan bahasa lisan, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Kartawan, Nugrahaeni, & Redhana, 2017; Rahma, Razuba, & Rahman, 2020; Rahmayani, 2019).

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru, atau bisa dikatakan sebagai bungkus/ bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Sudrajat, 2008). Model discovery learning merupakan model pembelajaran dimana siswa diberikan kesempatan untuk aktif dalam mencari, menemukan, mengolah, dan membahas suatu informasi dengan bimbingan dari guru (Rahmayani, 2019). Sardiman (2012: 145) menjelaskan bahwa dalam model discovery learning guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar aktif. Dale (1969: 133) menyarankan untuk mengombinasikan media pembelajaran

dengan bahan ajar di lingkungan belajar yang sebenarnya. Model discovery learning dapat dikombinasikan bersama media dengan cara siswa mencari tahu, menemukan, mengolah, dan membahas informasi yang diperoleh dari media kemudian dibandingkan dengan pengalaman belajarnya sendiri untuk memperoleh pengetahuan yang lebih luas.

Media memiliki peran penting pada proses pembelajaran, media merupakan sarana untuk membantu dalam proses penyampaian pesan suatu materi dari guru kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik dapat menerima informasi semudah mungkin (Wulandari, 2013: 263). Pemilihan media yang tepat dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan. Selain itu, pemilihan media yang menarik juga memberikan dampak positif lain selama proses pembelajaran, diantaranya menarik minat peserta didik untuk ikut berpartisipasi secara aktif, meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik tentang suatu materi, dan mengoptimalkan hasil belajar. Rusman, dkk (2013: 63) menyampaikan bahwa salah satu media yang menarik adalah media berbasis audiovisual, contohnya adalah program slide suara, televisi pendidikan/ program video dan instruksional. Media audiovisual yang diaplikasikan dalam pembelajaran dianggap berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik (Aditia, 2017: 63). Model discovery learning dikombinasikan dengan media video dapat menjadi opsi untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa.

Tabel 2. Sintaks Discovery Learning Berbantu Media Video

Sintaks	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
<i>Stimulation</i>	Guru menampilkan video yang berisi pertanyaan terkait materi yang akan diajarkan.	Peserta didik mengamati tayangan video yang berisi pertanyaan dengan tujuan menumbuhkan rasa ingin tahu pada peserta didik.
<i>Problem Statement</i>	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi pertanyaan yang ditayangkan pada video.	Peserta didik mengidentifikasi pertanyaan dan menyimpulkan hipotesis.
<i>Data Collection</i>	Guru mengawasi dan memandu peserta didik agar aktif dalam mengumpulkan informasi yang relevan.	Peserta didik mencari berbagai informasi yang relevan dengan pembuktian hipotesis.
<i>Data Processing</i>	Guru membimbing peserta didik saat melakukan pengolahan data yang telah dikumpulkan.	Peserta didik mengolah informasi yang diperoleh sebelumnya untuk membuktikan hipotesis.
<i>Verification</i>	Guru mengawasi peserta didik dalam proses penarikan jawaban dengan tujuan agar pembelajaran berlangsung aktif dan kreatif.	Peserta didik membuktikan benar tidaknya hipotesis berdasarkan rumusan jawaban.
<i>Generalization</i>	Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk menyampaikan kesimpulannya, kemudian menampilkan tanyangan video jawaban yang tepat serta penjelasannya.	Peserta didik mengemukakan jawabannya dan disesuaikan dengan jawaban yang tepat dari guru.

Tabel 2 merupakan sintaks model discovery learning berbantu media video yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menemukan pengaruh penerapan model discovery learning berbantu media video terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa akuntansi di SMK X.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, artinya penelitian ini

menggunakan pendekatan analisis pada data-data numerik yang diolah dengan metode statistika (Edi,2005). Metode penelitian yang digunakan yaitu desain eksperimen berjenis Quasy Experimental Design. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang ditujukan untuk mencari pengaruh atas perlakuan tertentu terhadap yang lainnya dalam kondisi yang dapat dikendalikan (Sugiyono, 2017: 107). Desain yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, sampel akan menerima perlakuan berupa pretest untuk mengukur pengetahuan awal, selanjutnya akan diberikan posttest setelah mendapatkan perlakuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan. Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran discovery berbantuan video, sedangkan pada kelas kontrol akan diberikan perlakuan berupa penerapan model konvensional berbantuan modul ajar.

Populasi adalah jumlah keseluruhan unit analisis yang memiliki karakteristik atau kriteria tertentu (Singarimbundan, 2002). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI Akuntansi di SMK X. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi dan diharapkan mampu mewakili dari seluruh anggota populasi (Bambang, 2010). Sampel dari penelitian ini adalah kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga A dan B di SMK X. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah random sampling. Random sampling adalah pemilihan sampel yang didasarkan pada angka random dan diperoleh sejumlah sampel yang terpilih sesuai dengan jumlah sampel yang ditentukan. Pada random sampling tiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sa-

ma untuk terpilih menjadi sampel (Arieska& Herdani, 2018).

Teknik yang digunakan dalam memperoleh data penelitian ini adalah metode tes tertulis dan dokumentasi. Dalam penelitian ini menggunakan data berupa nilai pretest dan posttest mata pelajaran Komputer Akuntansi kelas XI akuntansi di SMK X yang diperoleh peserta didik setelah mengerjakan soal tes tertulis. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data diantaranya nama peserta didik, jumlah peserta didik, dan keadaan kelas eksperimen serta kontrol

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis komparatif dengan membandingkan nilai rata-rata pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji prasyarat yang diperlukan sebelum melakukan uji hipotesis adalah uji normalitas dan uji homogenitas (Sugiyono, 2012:172). Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t (independent sample t-test dan paired sample t-test) dan n-gain.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Rangkaian prosedur dalam penelitian ini terdiri atas pemberian pretest, perlakuan, dan posttest kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pretest diberikan untuk mengetahui hasil belajar awal peserta didik atas suatu materi, kemudian diberikan perlakuan, dan terakhir pemberian posttest yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah mendapatkan perlakuan. Data posttest yang diperoleh kemudian diuji normalitas dan ho-

mogenitasnya sebagai uji prasyarat dan digunakan untuk uji hipotesis.

Tabel 3. Data Deskriptif Hasil Belajar Ranah Kognitif

	<i>Descriptive Statistics</i>				
	<i>N</i>	<i>Min.</i>	<i>Max.</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Dev.</i>
Kelas Eksperimen :					
Hasil Belajar Pretest	31	40	95	69,68	13,162
Hasil Belajar Posttest	31	50	100	78,06	14,530
Kelas Kontrol:					
Hasil Belajar Pretest	31	40	85	71,13	11,454
Hasil Belajar Posttest	31	50	100	75,32	13,780
<i>Valid N (listwise)</i>	31				

Berdasarkan hasil analisis data dekriptif pada Tabel 3 maka dapat disimpulkan bahwa:

Pada kelas eksperimen nilai rata-rata pretest sebesar 69,98 dan posttest sebesar 78,06. Artinya setelah diberikan perlakuan terdapat pengaruh pada kelas eksperimen berupa kenaikan nilai rata-rata dan sudah memenuhi standar KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75.

Pada kelas kontrol nilai rata-rata pretest sebesar 71,13 dan posttest sebesar 75,32. Artinya setelah diberikan perlakuan terdapat pengaruh pada kelas eksperimen berupa kenaikan nilai rata-rata dan sudah memenuhi standar KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75.

Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai standar deviasi pretest dan posttest adalah 13,162; 14,530; 11,454; dan 13,780. Semua nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata (mean), hal ini berarti data berasal dari kelompok yang bersifat homogen.

Pada kelas eksperimen nilai pretest terendah sebesar 40 dan tertinggi sebesar 95, hal ini

menunjukkan bahwa masih terdapat kemungkinan untuk meningkatkan nilai yang diperoleh pada posttest, pernyataan ini dibuktikan dengan nilai yang diperoleh saat posttest mengalami peningkatan yaitu nilai terendah sebesar 50 dan tertinggi sebesar 100.

Pada kelas kontrol nilai pretest terendah sebesar 40 dan tertinggi sebesar 85, hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat kemungkinan untuk meningkatkan nilai yang diperoleh pada posttest, pernyataan ini dibuktikan dengan nilai yang diperoleh saat posttest mengalami peningkatan yaitu nilai terendah sebesar 50 dan tertinggi sebesar 100.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok data berdistribusi normal dan kemudian dilanjutkan uji homogenitas sebagai uji prasyarat dalam penelitian ini.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

		<i>Test of Normality</i> <i>Kolmogrov-Smirnov</i>		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Kelas Eksperimen	,155	31	,056
	Posttest Kelas Eksperimen	,135	31	,159
	Pretest Kelas Kontrol	,148	31	,080
	Posttest Kelas Kontrol	,117	31	,200

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui nilai signifikansi untuk masing-masing nilai pretest kelas eksperimen, nilai posttest kelas eksperimen, nilai pretest kelas kontrol, dan nilai posttest kelas kontrol sebesar $0,056 > 0,05$; $0,159 > 0,05$; $0,080 > 0,05$; dan $0,200 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal berdasarkan uji normalitas kolmogrov-smirnov, sehingga data sudah memenuhi persyaratan normalitas dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah diperoleh dari sampel benar-benar homogen setelah melalui uji normalitas.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

		<i>Test of Homogeneity of Variance</i>			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,125	1	60	,725
	Based on Median	,102	1	60	,750
	Based on Median and with adjusted df	,102	1	59,660	,752
	Based on trimmed mean	,118	1	60	,732

Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui nilai signifikansi berdasarkan nilai rata-rata sebesar $0,725 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa data diperoleh dari varians kelompok yang homogen.

Berdasarkan Tabel 2 pada statistik deskriptif nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 69,68 dan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 78,06; maka adat pengaruh penerapan model discovery learning berbantuan video terhadap hasil belajar ranah kognitif akuntansi di SMK X. Setelah memenuhi uji prasyarat yang sebelumnya dilakukan, hipotesis yang telah ditetapkan kemudian diuji secara statistika melalui uji independent sample t-test, paired sample t-test, dan n-gain.

Independent Sample t-test

Independent sample t-test adalah uji komparatif untuk mengetahui adakah perbedaan mean yang bermakna antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Berdasarkan Tabel 2 nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 69,68 dan kelas kontrol sebesar 71,13; sedangkan nilai rata-rata posttest kelas

eksperimen sebesar 78,06 dan kelas kontrol sebesar 75,32. Secara statistik deskriptif terdapat perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, kemudian dilakukan independent sample t-test untuk mengetahui apakah perbedaan tersebut bermakna.

Tabel 6. Hasil Independent Sample t-test Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest

Independent Samples Test						
Levene's Test for Equity of Variances						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Siswa	Pretest	,465	,498	-,463	60	,645
	Posttest	,125	,725	,762	60	,449

Berdasarkan Tabel 6 diketahui nilai df 60 dan nilai t hitung < t tabel, pada nilai rata-rata pretest $0,463 < 2,00030$ dan posttest $0,726 < 2,00030$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak signifikan.

Paired Sample t-test

Paired sample t-test adalah uji perbandingan untuk memperoleh kesimpulan adakah perbedaan rata-rata yang bermakna antara nilai pretest dengan nilai posttest. Berdasarkan gambar 2 pada kelas eksperimen nilai pretest sebesar 69,68 dan nilai posttest sebesar 78,06. Secara statistik deskriptif terdapat perbedaan nilai posttest dan nilai pretest pada kelas eksperimen, kemudian dilakukan paired sample t-test untuk mengetahui apakah perbedaan tersebut bermakna.

Tabel 7. Hasil Paired Sample t-test

Paired Sample Test					
Paired Differences					
		Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Nilai Pretest Eksperimen - Nilai Posttest Eksperimen	-8,387	-4,998	30	0,000
Pair 2	Nilai Pretest Kontrol - Nilai Posttest Kontrol	-4,194	-1,740	30	0,092

Berdasarkan Tabel 7 diketahui nilai df 30 dan nilai t hitung kelas eksperimen > t tabel ($4,998 > 2,04227$), sedangkan nilai t hitung kelas kontrol < t tabel ($1,740 < 2,04227$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa perbedaan nilai pretest dan nilai posttest pada kelas eksperimen signifikan, sedangkan pada kelas kontrol tidak signifikan.

Uji Keefektifan (N-Gain)

Data yang diperoleh berupa nilai pretest dan posttest dari kelas eksperimen diolah untuk mendapatkan interpretasi dan gambaran hasil penelitian dengan menghitung peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan n-gain.

Tabel 8. Hasil Uji Keefektifan (N-Gain)

Descriptives				
	Kelas	Statistic	Std. Error	
NGain	Kelas Eksperimen	Mean	,3003	,06363
	Kelas Kontrol	Mean	,1284	,08727

Tabel 9. Kategori N-Gain Meltzer

Nilai (g)	Klasifikasi
$0,7 \leq (g)$	Tinggi
$0,3 < (g) < 0,7$	Sedang
$(g) < 0,3$	Rendah

Berdasarkan Tabel 8 diketahui nilai rata-rata n-gain pada kelas eksperimen sebesar $0,3 < 0,3003 < 0,7$ sehingga peningkatan termasuk

masuk kategori sedang berdasarkan kategori Meltzer (2002). Dapat disimpulkan bahwa penerapan model discovery learning berbantu media video berpengaruh dengan tingkat sedang terhadap hasil belajar ranah kognitif.

Pembahasan

Secara statistik deskriptif terdapat perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Perbedaan tersebut kemudian diuji menggunakan independent sample t-test, paired sample t-test, dan uji n-gain.

Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran discovery learning berbantu media video lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga dapat diambil kesimpulan model pembelajaran discovery learning berbantu media video sedikit lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional berbantu media modul ajar. Hal ini berdasarkan independent sample t-test dilakukan untuk mengetahui signifikansi perbedaan nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 69,68 dan kelas kontrol sebesar 71,13; juga nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 78,06 dan kelas kontrol sebesar 75,32. Setelah dilakukan uji independent sample t-test perbedaan tersebut tidak signifikan, dengan nilai t hitung untuk perbedaan nilai rata-rata pretest sebesar $0,463 < 2,00030$ dan untuk perbedaan nilai rata-rata posttest sebesar $0,726 < 2,00030$.

Dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif "Ada pengaruh penerapan model discovery learning berbantu media video terhadap hasil belajar ranah kognitif akuntansi di SMK X"

diterima. Jadi dalam penelitian ini model discovery learning berbantu media video berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar ranah kognitif. Kesimpulan didasarkan pada uji paired sample t-test dengan t hitung sebesar $4,998 > 2,04227$. Hasil ini selaras dengan penelitian yang dilakukan Kartawan, Nugrahaeni, & Redhana (2017); Rahma, Razuba, & Rahman (2020); Rahmayani (2019) penerapan model discovery learning berbantu media video mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, membuat siswa bersemangat dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Model discovery learning merupakan model pembelajaran dimana siswa diberikan kesempatan untuk aktif dalam mencari, menemukan, mengolah, dan membahas suatu informasi dengan bimbingan dari guru (Rahmayani, 2019). Dale (1969: 133) menyarankan untuk mengombinasikan media pembelajaran dengan bahan ajar di lingkungan belajar yang sebenarnya. Media memiliki peran penting pada proses pembelajaran, media merupakan sarana untuk membantu dalam proses penyampaian pesan suatu materi dari guru kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik dapat menerima informasi semudah mungkin (Wulandari, 2013: 263). Media video merupakan media berbasis audiovisual yang menarik, sehingga mampu menarik perhatian dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Aditia, 2017: 63).

Penerapan model pembelajaran discovery learning berbantu media video memberikan peningkatan yang lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional berbantu modul belajar terhadap hasil belajar ranah

kognitif. Hal ini berdasarkan hasil uji n-gain menunjukkan nilai rata-rata n-gain pada kelas eksperimen sebesar $0,3 < 0,3003 < 0,7$, artinya penerapan model discovery learning berbantu media video berpengaruh dengan tingkat sedang terhadap hasil belajar ranah kognitif.

Keefektifan model pembelajaran discovery berbantuan video selaras dengan kelebihan model discovery learning dan media video. Kelebihan model discovery learning diantaranya meningkatkan keefektifan siswa dalam proses pembelajaran, mengarahkan siswa menjadi pelajar seumur hidup, mengurangi ketergantungan siswa kepada guru sebagai satu-satunya sumber informasi belajar, dan melatih kemampuan siswa untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar sebagai sumber belajar (Sipayung, 2020). Kelebihan tersebut dapat terlihat pada sintaks model discovery learning yaitu tahap stimulation yang bertujuan untuk mempersiapkan kondisi belajar bagi peserta didik dengan mengeksplorasi bahan ajar dan menimbulkan rasa ingin tahu, tahap problem statement untuk mengidentifikasi permasalahan yang relevan dengan materi pembelajaran, tahap data collection untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan permasalahan, tahap data processing untuk memproses dan menghubungkan informasi dengan hipotesis atas permasalahan, tahap verification untuk membuktikan kebenaran hipotesis berdasarkan informasi dari data processing, dan terakhir tahap generalisation untuk menarik kesimpulan atas permasalahan dengan guru sebagai verifikator berbagai jawaban yang telah disampaikan oleh peserta didik. Sintaks discovery learning memiliki kelebihan dapat

memberikan kesempatan kepada siswa untuk selalu beripikir dan menumbuhkan rasa ingin tahu akan jawaban suatu pertanyaan sehingga pusat susunan syarat ikut berkembang yang merupakan inti dan kognitif menurut Teori Kognitif Piaget. Kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syarat yang berada di pusat susunan syarat. Kognitif akan meningkat pada saat individu mengalami pertumbuhan fisik yang baik dan mengembangkan ide-ide belajar yang merangsang pertumbuhan syaraf-syaraf, khususnya syaraf otak. Perkembangan kognitif akan sejalan dengan dengan perkembangan psikomotik dan afektif. Manfaat yang diperoleh dengan menerapkan media video antara lain mampu memberikan pemikiran konseptual secara konkrit, menumbuhkan minat peserta didik, daya ingat peserta didik menjadi lebih baik, dan memberikan pengalaman yang sulit didapat dari media lain sehingga lebih efisien, mandalam, dan bervariasi (Dale, 1954).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian dan setelah dilakukan analisis melalui uji statistika, maka dapat disimpulkan dalam penelitian ini adalah ada pengaruh penerapan model discovery learning berbantu media video terhadap hasil belajar ranah kognitif akuntansi di SMK X.

Bagi guru model pembelajaran discovery learning berbantu media video perlu diterapkan di SMK X untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif. Guru yang akan menerapkan model discovery learning berbantu media video

agar lebih mempersiapkan peserta didik sebelum memulai pembelajaran.

Penelitian penerapan model pembelajaran discovery learning berbantu media video berikutnya dapat diujikan pada mata pelajaran yang lain. Penelitian ini masih memiliki banyak keterbatasan diantaranya ranah yang diukur hanya ranah kognitif tingkat C1-C3 pada mata pelajaran Komputer Akuntansi dan materi yang diuji dalam penelitian ini tidak setingkat dengan materi sebelumnya yang diajarkan sehingga soal pretest dan posttest menggunakan materi yang sama dengan perubahan pada aspek bahasa dan pokok pembahasan. Diharapkan pada penelitian-penelitian berikutnya dapat mengukur ranah lain dan menerapkan model serta media pembelajaran yang lebih beragam pada materi yang setingkat sehingga hasil penelitian yang diperoleh lebih baik lagi. Penelitian ini berdesain quasy experimental design sehingga sangat mungkin masih terdapat variabel lain yang mempengaruhi hasil penelitian ini, diharapkan pada penelitian berikutnya dapat menerapkan desain true experimental design sehingga hasil yang diperoleh lebih tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arieska, P.K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif. *Jurnal Statistika Universitas Muhammadiyah Semarang*, 6 (2).
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika, *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 3(1).
- Handayani, M. & Pradana, Y.D. (2021). Persepsi dan Kendala Guru SD Mengenai Sistem BDR (Belajar Dari Rumah), *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 3(1), 15-25.
- Juniati, N. W. & Widiana, I.W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1).
- Magdalena, I, Islami, N. F., Rasid, E.A., & Diasty, N.T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan. *EDISI*, 2(1), 132-139.
- Marlina, L., & Nur, F.M. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Subtema 2 Materi Daur Hidup Hewan dengan Menggunakan Model Inkuiri pada Siswa Kelas IV SD Negeri SDN 16 Juli. *JESBIO: Jurnal Edukasi dan Sains Biologi*, 9(1).
- Molstad, C.E., & Karseth, B. (2016). National Curricula in Norway and Finland: The role of Learning Outcomes. *European Educational Research Journal*, 15(3), 329-344.
- Nasution, M. (2018). Konsep Pembelajaran Matematika dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne. *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Sains*, 6(2), 112-126.
- Nemeth, J., & Long, J. G. (2012). Assesing Learning Outcomes in U.S. Planning Studio Courses. *Journal of Planning Education and Research*, 32(4), 476-490.
- Nugrahaeni, A., Redhana, I. W., & Kartawan, I. M. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(1), 23-29.
- Nurhasnah, S. & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1).
- Rahma, A., Razuba, F., & Rahman, M. H. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Lisan Anak di RA Assyafi'iyah Mada Jaya Way Khilau Pesawaran. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 22-34.
- Rahmayani, A. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan

- Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 4(1), 59-62.
- Rezeki, N. S. (2018). Pengaruh Metode Diskusi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Suhu dan Kalor Kelas IX Semester II di SMA Swasta Methodist 7 Medan TP 2017/2018. *Jurnal Darma Agung*, 26(1), 499-509.
- Rigianti, H.A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Barjarnegara. *Elementary School*, 7(2), 297-302.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 58-78.
- Sipayung, M. (2020). Penggunaan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IX Mata Pelajaran PPKN pada Materi Hakikat dan Teori Kedaulatan di SMP Negeri 6 Satu Atap Sepauk. *Jurnal Pekan: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(2), 209-222.
- Santoso, S. (2021). *Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.
- Sudrajat, A. (2008). Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran. (Online, <http://smacepiring.wordpress.com>).
- Suryani, A., Siahaan, P., & Samsudin, A. (2015). Pengembangan Instrumen Tes untuk Mengukur Keterampilan Proses Sains Siswa SMK pada Materi Gerak. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains*, 217-220.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.