

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dilihat dari pengertian tersebut pendidikan sangat erat kaitannya dengan pengertian pengajaran, sehingga sulit untuk dibedakan. Pendidikan tidak dapat dilaksanakan tanpa ada pengajaran, dan pengajaran tidak akan berarti jika tanpa diarahkan ke tujuan pendidikan. Selain itu, pendidikan merupakan usaha pembinaan pribadi secara utuh dan lebih menyangkut masalah citra dan nilai. Sedangkan pengajaran merupakan usaha mengembangkan kapasitas intelektual dan berbagai keterampilan fisik. Pengajaran itu sendiri tidak bisa dipisahkan dari kegiatan belajar. Tolok ukur yang utama untuk mengetahui keberhasilan belajar seseorang, diantaranya dengan melihat hasil belajarnya. Seseorang yang memperoleh hasil belajar yang baik dapat dikatakan bahwa ia telah berhasil belajar.

Hasil belajar siswa diukur dengan rata-rata hasil tes, tes yang diberikan itu sendiri adalah sekelompok pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa dengan tujuan mengukur kemajuan belajar siswa. Sedangkan dalam Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 Bab X tentang standar penilaian pendidikan bagian 2 pasal 64 bahwa hasil belajar siswa dikatakan tinggi jika nilai yang diperoleh sesuai dengan standar yang ditentukan oleh sekolah, yaitu dengan ketercapaian kriteria ketuntasan minimum (KKM). Jadi, apabila siswa tidak dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM)

maka siswa belum tuntas dalam belajar dan siswa diharuskan mengikuti pembelajaran remedial bahkan bisa saja siswa tidak naik kelas atau gagal, dan harus mengulangi program studi yang sama.

Permasalahannya pada saat ini masih banyak siswa yang kesulitan dalam mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada beberapa mata pelajaran, terutama mata pelajaran komputer akuntansi, yaitu sebuah sistem akuntansi dimana komputer sebagai teknologi untuk menjalankan aplikasi yang digunakan dalam mengolah transaksi akuntansi dan sekaligus untuk menghasilkan laporan keuangan dalam sebuah perusahaan. Program aplikasi yang digunakan di SMK pada saat ini yaitu aplikasi MYOB (Mind Your Own Business), dengan menggunakan aplikasi ini siswa dituntut untuk menyelesaikan sebuah siklus akuntansi dimulai dari dokumen transaksi hingga menghasilkan laporan keuangan.

Fenomena di lapangan menunjukkan adanya masalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer akuntansi tersebut, hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian (formatif) mata pelajaran komputer akuntansi siswa di SMK Negeri 1 Bandung tahun ajaran 2016-2017 dengan KKM sebesar 75.

Berikut daftar nilai yang disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 1.1
Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa
Mata Pelajaran Komputer Akuntansi
SMK Negeri 1 Bandung

Kelas	Jumlah Siswa	Yang Mencapai KKM		Yang Belum mencapai KKM	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
XI AK 1	35	7	20%	28	80%
XI AK 2	35	8	23%	27	77%
XI AK 3	35	13	37%	22	63%
JUMLAH	105	28	27%	77	73%

Sumber: Data SMKN 1 Bandung 2016

Indri Nugraha, 2017

Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dari data tabel 1.1 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memiliki nilai di atas KKM dari seluruh kelas sangat sedikit yaitu hanya 20% di kelas XI AK 1 yang dapat tuntas dan mencapai KKM, 23% untuk kelas XI AK 2 dan 37% siswa di kelas XI AK 3, sedangkan lebih dari 50% siswa di setiap kelasnya belum mencapai KKM. Hal ini tidak boleh dibiarkan begitu saja karena mata pelajaran akuntansi merupakan mata pelajaran kompetensi keahlian dan masuk kedalam salah satu mata pelajaran yang diujikan pada ujian nasional (UN) yang berarti menentukan kelulusan pada tingkat SMK, selain itu khususnya untuk mata pelajaran komputer akuntansi merupakan salah satu aspek dalam uji kompetensi keahlian SMK, uji kompetensi keahlian ini bertujuan untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa pada level tertentu sesuai kompetensi keahlian akuntansi dan merupakan bagian dari rangkaian pelaksanaan ujian nasional. Oleh sebab itu apabila siswa mendapatkan hasil belajar yang rendah terus menerus dikhawatirkan dapat menghambat proses pembelajaran, siswa akan mengalami kesulitan belajar dalam memahami konsep-konsep dan persoalan pada kompetensi dasar berikutnya. Karena pada dasarnya materi pada mata pelajaran komputer akuntansi saling berhubungan. Lebih lanjut lagi berdampak pada kesiapan siswa dalam memasuki dunia kerja dikarenakan kurangnya kompetensi yang dimiliki oleh siswa, seperti yang telah diketahui bahwa salah satu tujuan dari SMK yaitu mempersiapkan siswa untuk langsung memasuki dunia kerja. Dengan demikian, perlu diketahui lebih lanjut penyebab dari masalah rendahnya hasil belajar siswa tersebut dan dicari solusi yang tepat agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa, hal itu dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri siswa maupun faktor yang berasal dari luar diri siswa. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut para ahli adalah:

Indri Nugraha, 2017

Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menurut Slameto (2010 : 54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ektern

1. Faktor-faktor intern
 - a. Faktor Jasmaniah : Faktor kesehatan, Cacat tubuh
 - b. Faktor Psikologis : Intelegensi, Perhatian, Minat, Bakat, Motif, Kematangan, Kesiapan
 - c. Faktor kelelahan
2. Faktor-faktor ekstern
 - a. Faktor keluarga : Cara orangtua mendidik, Relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, Pengertian orang tua.
 - b. Faktor sekolah : Metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, keadaan gedung.
 - c. Faktor masyarakat : Kegiatan siswa dalam masyarakat, Mass media, Teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat

Sedangkan menurut Sudjana (2009 : 39) faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri atas dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal meliputi:
 - a. Kemampuan siswa
 - b. Motivasi belajar
 - c. Minat dan perhatian
 - d. Sikap dan kebiasaan belajar
 - e. Ketekunan
 - f. Sosial ekonomi
 - g. Fisik dan psikis
2. Faktor Eksternal meliputi:
 - a. Guru
 - b. Kurikulum
 - c. Lingkungan
 - d. Media
 - e. Siswa
 - f. Model pembelajaran

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yaitu yang berasal dari luar diri siswa, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah model

Indri Nugraha, 2017

Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran, sebagaimana pendapat Joyce dan Weil (dalam Isjoni, 2011 : 50) bahwa ‘model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya’. Pentingnya suatu model pembelajaran dilihat dari pengertian tersebut, guru hendaknya menyesuaikan model pembelajaran dengan karakteristik mata pelajaran dan dituntut untuk lebih mengedepankan kreativitas dalam pengembangan pembelajaran termasuk dalam memilih model pembelajaran mana yang sesuai dengan keadaan siswa, sehingga siswa merasa tertarik dan lebih interaktif dalam mengikuti pelajaran. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Aunurrahman (2009 : 143) bahwa:

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Ada beberapa model yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran, namun yang disarankan oleh kurikulum 2013 adalah model pembelajaran penemuan (*discovery learning*), model pembelajaran berbasis masalah, dan model pembelajaran berbasis proyek dari ketiga model tersebut yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran komputer akuntansi menurut Oktaviani (2012 : 31) yang merupakan “materi pembelajaran jenis konsep dan praktik keterampilan (*Vocational Skills*) yaitu segala sesuatu yang berwujud pengertian-pengertian baru yang timbul sebagai hasil pemikiran, meliputi definisi, pengertian, ciri khusus dan isi, serta penerapan konsep yang telah didapat di kelas dengan menjalankan praktikum” adalah model *discovery learning*. Selain itu tujuan pembelajaran mata pelajaran akuntansi menurut Depdiknas (2003 : 6) adalah:

Untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap rasional, teliti, jujur dan bertanggung jawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokan, pengikhtisaran transaksi keuangan perusahaan dan penyusunan laporan keuangan secara benar menurut prinsip akuntansi Indonesia untuk membekali lulusannya berbagai kemampuan dan pemahaman agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-

Indri Nugraha, 2017

Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa

konsep dasar, prinsip dan prosedur akuntansi yang benar, baik untuk kepentingan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi ataupun untuk terjun ke masyarakat sehingga memberikan manfaat bagi kehidupan mereka.

Melihat dari tujuan pembelajaran mata pelajaran akuntansi yang pada dasarnya menuntut siswa mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip dan prosedur, maka model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya untuk mata pelajaran komputer akuntansi, Model pembelajaran *discovery* itu sendiri merupakan model pembelajaran yang didasarkan teori konstruktivisme yang memiliki pandangan bahwa pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengonstruksi bukan menerima pengetahuan, menurut Wilcox (dalam Slavin, 2009:10) *discovery learning* adalah ‘pembelajaran dengan penemuan’, siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk mereka sendiri.

Bentuk penemuan yang dimaksud tidak selalu identik dengan suatu teori ataupun benda sebagaimana yang biasa dilakukan kalangan ilmuwan dan professional dalam pengertian yang sebenarnya. Penemuan yang dimaksud berarti pula sesuatu yang sederhana, namun memiliki makna dengan kehidupan para siswa itu sendiri dan tetap berkerangka pada kompetensi-kompetensi dasar (KD) yang ada pada kurikulum. Model pembelajaran *discovery* ini mendorong siswa untuk berperan kreatif dan kritis, proses pembelajaran diharapkan *student-centered* dengan tujuan mengembangkan kompetensi siswa dan membantu siswa mengembangkan *self-concept* nya. Sejalan dengan konsep tersebut Sugiyanto (2010 : 155) berpendapat bahwa “tujuan pendidikan bukan hanya untuk memperbesar dasar pengetahuan siswa, tetapi juga untuk menciptakan berbagai kemungkinan untuk *invention* (penciptaan) dan *discovery* (penemuan)”

Penelitian-penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penerapan model *discovery learning* ini efektif dan berhasil dalam meningkatkan hasil

Indri Nugraha, 2017

Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

belajar siswa, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Chusni Mubarak tahun 2014 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung, dengan nilai rata-rata 80,18 pada model pembelajaran *discovery learning* dan 76,08 pada model pembelajaran langsung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas X TAV pada standar kompetensi melakukan instalasi *sound system* tahun ajaran 2013/2014. Jurnal penelitian selanjutnya yang diteliti oleh Siti Ratna Syari pada tahun 2016 menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Yulia Indra Siregar pada tahun 2015, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *discovery learning* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa menggunakan model *problem based learning* pada mata pelajaran akuntansi pokok bahasan laporan keuangan di SMK Negeri 2 Nganjuk

Berdasarkan latar belakang, teori dan penelitian terdahulu, maka peneliti merasa perlu untuk meneliti mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, yang diduga dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer akuntansi. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa”**

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini akan membahas beberapa permasalahan diantaranya:

1. Bagaimanakah penerapan model *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer akuntansi di SMK Negeri 1 Bandung

Indri Nugraha, 2017

Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah penggunaan model *discovery learning* di SMK Negeri 1 Bandung

D. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Penerapan model *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer akuntansi
2. Perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah penggunaan model *discovery learning*

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk kepentingan teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang berharga bagi dunia pendidikan khususnya di bidang model pembelajaran serta dapat dijadikan sumber bahan bagi para peneliti lain untuk melakukan penelitian tersebut secara lebih luas, intensif dan mendalam.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran dan informasi mengenai pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa
- b. Bagi guru, memberikan informasi dalam penerapan model *discovery learning*, dan diharapkan model ini dijadikan salah satu alternatif dalam pengembangan kualitas kegiatan pembelajaran

- c. Bagi pembaca, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan, informasi dan mengembangkan pengetahuan terkait dengan model *discovery learning* yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa