

PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DEAR (*DISCOVERY LEARNING*) *BAMBOO STORY*

Anita Prasasti

SMK Negeri 1 Probolinggo, Jalan Mastrip No. 357 Probolinggo Jawa Timur

E_mail: prasasti.anita@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning* dan *bamboo story*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII Akuntansi 3 di SMK Negeri 1 Probolinggo sebanyak 32 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran meningkat melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning* dan *bamboo story*. Pada siklus I keaktifan siswa sebesar 75,83%, pada siklus II meningkat menjadi 89,48%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I hanya 68% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal, tetapi pada siklus II meningkat menjadi 100%.

Kata Kunci: Keaktifan, hasil belajar, *discovery learning*, dan *bamboo story*.

PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan kejuruan mengemban amanah agar dapat memberikan pendidikan yang baik dengan kualitas sumber daya manusia yang unggul. Hal tersebut sesuai dengan visi dan misi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang dikemukakan Direktorat Pembinaan SMK. Visi SMK yaitu SMK bermutu, unggul merata, terampil, berkarakter dan berdaya saing dalam keberkerjaan. Selanjutnya misi SMK yaitu meningkatkan ketersediaan sarana prasarana SMK sesuai SNP, meningkatkan keterjangkauan layanan SMK yang berkeadilan, meningkatkan kualitas pembelajaran SMK unggul merata untuk menghasilkan lulusan

berdaya saing dalam bekerja, mewujudkan kesetaraan layanan SMK yang memberdayakan potensi bangsa, dan meningkatkan kepastian layanan yang menghasilkan lulusan SMK yang terampil, berkarakter, dan mandiri (Departemen Pendidikan Nasional, 2003).

Kurikulum dalam hal ini memegang peranan penting untuk mewujudkan SDM yang berkualitas. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (UU No. 20 tahun 2003 pasal 1).

Kurikulum 2013 yang telah diberlakukan diharapkan mampu memenuhi dua dimensi, dimensi yang pertama meliputi rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan dimensi yang kedua adalah cara yang digunakan untuk proses kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran pada paradigma pendidikan yang lama hanya terjadi transfer ilmu dari guru ke peserta didik. Penekanan proses hanya dalam aspek kognitif sedangkan aspek psikomotorik dan afektif kurang dikembangkan, sedangkan dalam paradigma pendidikan kurikulum 2013 tidak hanya kognitif saja yang dikembangkan namun juga aspek psikomotorik dan afektif turut diperhatikan. Paradigma kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan faktor-faktor tantangan internal, tantangan eksternal dan penyempurnaan pola pikir. Semula dari pola pembelajaran pasif menjadi pola pembelajaran aktif-mencari (pembelajaran siswa aktif mencari semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan saintifik) dan dari pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia.

Salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah peran guru. Guru berhadapan langsung dengan peserta didik di kelas melalui proses belajar mengajar. Guru yang bertugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Berdasarkan peranan guru tersebut maka dibutuhkan guru yang terampil dalam proses pembelajaran, menurut Hamalik (2008: 195) keterampilan dalam mengajar diklasifikasikan dalam tiga hal yaitu aspek materi, modal kesiapan dan keterampilan operasional. Sebagaimana yang diungkapkan Suryosubroto (2009: 147), tercapainya tujuan proses mengajar dan belajar yang baik dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran, memerlukan usaha terciptanya interaksi yang baik pula antara guru (pendidik) yang mengajar dan peserta didik (murid) yang belajar.

Aspek materi kaitannya yaitu dengan bagaimana menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, sistematis dalam penyampaian, dan mengakhiri pembahasan. Aspek modal kesiapan yaitu mengenai berbagai sikap yang harus diperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung meliputi

gerak, suara, variasi media, variasi pengajaran. Aspek operasional terdiri dari keterampilan interaksi saat pembelajaran meliputi membuka, memberikan motivasi, melibatkan siswa, mengajukan pertanyaan, menanggapi siswa, sampai dengan mengakhiri pembelajaran (Hamalik, 2008: 211).

Berdasarkan ketiga aspek tersebut dapat dilihat bahwasannya salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran selain hasil belajar siswa adalah keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dapat dilihat dari timbulnya keinginan yang kuat pada diri setiap peserta didik untuk belajar mandiri yang mengarah pada terjadinya peningkatan baik pada segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Keaktifan merupakan suatu tingkat sejauh mana peran anggota melibatkan diri di dalam kegiatan dan menyumbangkan tenaga dan pikirannya dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa dicapai semaksimal mungkin.

Menurut Paul Diederich (dalam Hamalik, 2008: 172-173) keaktifan belajar dapat di klasifikasikan menjadi 8 kelompok, yaitu: 1)Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain; 2)Kegiatan-kegiatan lisan, seperti: mengemukakan suatu fakta yang ada atau prinsip, menghubungkan suatu tujuan, mengajukan suatu pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi; 3)Kegiatan-kegiatan mendengarkan, seperti: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio; 4)Kegiatan-kegiatan menulis, seperti: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan materi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket; 5)Kegiatan-kegiatan menggambar, seperti: menggambar, membuat suatu grafik, *chart*, diagram, peta, dan pola; 6)Kegiatan-kegiatan metrik, seperti: melakukan percobaan-percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, menari, dan berkebun; 7)Kegiatan-kegiatan mental,

seperti: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan; dan 8) Kegiatan-kegiatan emosional, seperti: menaruh minat, membedakan, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang, dan gugup.

Menurut Sardiman (2011: 101) jenis-jenis aktivitas siswa dalam belajar adalah 1) *Visual activities*, dalam hal ini: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain; 2) *Oral Activities*, seperti halnya: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi; 3) *Listening activities*, misalnya: percakapan, diskusi, musik, pidato; 4) *Writing activities*, sebagai contoh: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin; 5) *Drawing activities*, sebagai contoh: menggambar, membuat grafik, peta, diagram; 6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain; 7) *Mental activities*, misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan; dan 8) *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira,

bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan observasi awal di SMK Negeri 1 Probolinggo, terutama di jurusan Akuntansi, Kelas XII Akuntansi, menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran hampir tidak ada siswa yang aktif untuk bertanya pada guru, bahkan ketika diberi pertanyaan oleh guru, siswa hanya diam saja dan tidak menjawab pertanyaan guru. Ketika diberi tugas kelompokpun masih terdapat beberapa siswa yang tidak ikut serta dalam diskusi kelompok. Masalah ini sangat berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Siswa jurusan Akuntansi cenderung terbiasa mengerjakan soal dan studi kasus Akuntansi, baik manual maupun komputer sehingga apabila diminta untuk berdiskusi dan presentasi sebagian besar kurang menunjukkan keaktifan dalam diskusi dan tanya jawab dalam presentasi kelompok. Ditambah lagi hasil belajar siswa pada standar kompetensi Akuntansi khususnya kompetensi dasar Akuntansi Aset Tetap masih terlihat kurang maksimal. Pencapaian hasil belajar kompetensi dasar Akuntansi Aset Tetap masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimum

(KKM) yang telah ditetapkan oleh guru yaitu 75.

Hasil belajar siswa pada materi akuntansi aset tetap kurang maksimal. Ketidaktuntasan hasil belajar siswa dikarenakan oleh beberapa hal diantaranya kurangnya keaktifan siswa dan penggunaan metode yang kurang tepat dalam pembelajaran. Materi akuntansi aset tetap memerlukan analisis dan kecermatan siswa dalam memahami karakteristik aset tetap sehingga siswa dapat membedakan aset yang ada dalam perusahaan tersebut masuk dalam kelompok aset lancar atau aset tetap, selain itu dalam materi ini diperlukan analisis biaya perolehan berbagai macam aset tetap sehingga siswa dapat menentukan harga perolehan dari aset tetap perusahaan. Oleh karena itu diperlukan adanya model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi akuntansi aset tetap.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan kebosanan atau kejenuhan, kurang memahami konsep, dan monoton sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang menuntut keaktifan seluruh siswa,

salah satu diantaranya dengan menerapkan model *discovery learning* yang dipadu dengan *Bamboo Story*.

Menurut Budiningsih (2005: 43) model pembelajaran *discovery learning* atau penemuan diartikan sebagai cara belajar memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. Prinsip belajar yang nampak jelas dalam *discovery learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final, akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

Model pembelajaran *discovery* merupakan suatu metode pengajaran yang menitikberatkan pada aktifitas siswa dalam belajar. Dalam proses pembelajaran dengan metode ini, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk

menemukan konsep, dalil, prosedur, algoritma dan semacamnya. Tiga ciri utama belajar menemukan yaitu: (1)mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2)berpusat pada siswa; (3)kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Sedangkan model pembelajaran *Bamboo Story* merupakan sebuah model pembelajaran yang mana dalam pengaplikasiannya nanti siswa akan menggunakan bambu dalam kegiatannya. Pada model pembelajaran ini siswa diberi bambu yang di dalamnya sudah ada pertanyaan mengenai materi yang sudah dipelajari, bambu akan dipegang bergantian dari satu siswa ke siswa lain diiringi alunan musik yang sudah disiapkan oleh guru, pada saat musik berhenti, siswa yang memegang bambu mengambil pertanyaan yang ada di dalam bambu dan menjawab pertanyaan/ menceritakan hasil pengalaman belajarnya sesuai pertanyaan yang didapat. Demikian seterusnya sampai semua siswa mendapatkan giliran menjawab. Hal ini diharapkan memicu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Bamboo Story (bambu bercerita) adalah salah satu model pembelajaran yang pada dasarnya memodifikasi model pembelajaran *talking stick*. *Talking Stick* adalah metode yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antar suku), sebagaimana dikemukakan Carol Locust (dalam Huda, 2013: 224), tongkat berbicara telah digunakan selama berabad-abad oleh suku-suku Indian sebagai alat menyimak secara adil dan tidak memihak. Tongkat berbicara sering digunakan kalangan dewan untuk memutuskan siapa yang mempunyai hak berbicara. Pada saat pimpinan rapat mulai berdiskusi dan membahas masalah, pimpinan harus memegang tongkat berbicara. Hasil penelitian Wulandari (2016), bahwa metode *talking stick* ini dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Boga Dasar di SMK Negeri 3 Magelang.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, maka dalam hal ini penulis mengambil judul “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Dear (*Discovery Learning*) *Bamboo Story*”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) model Kemmis dan Taggart yang pelaksanaannya berkembang melalui spiral yang dimulai dari perencanaan (*planning*), diteruskan dengan pelaksanaan tindakan (*acting*) dan diikuti dengan pengamatan sistematis terhadap tindakan yang dilakukan (*observing*), refleksi berdasarkan hasil pengamatan (*reflecting*), dilanjutkan dengan perencanaan tindak selanjutnya dan seterusnya sampai tujuan pelaksanaan tindakan ini berhasil (Mulyatingsih, 2011: 71).

Dalam penelitian ini peneliti merencanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery learning* dan *Bamboo Story* pada mata pelajaran akuntansi keuangan, aktivitas dan keaktifan siswa di dalam kelas harus meningkat minimal 80% dari setiap indikator sedangkan hasil belajar siswa (kriteria ketuntasan minimal 75) harus meningkat minimal 90%.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kota Probolinggo yang beralamatkan di Jalan Mastrip No. 357, Kelurahan Jrebeng Wetan, Kecamatan Kedopok, Kota

Probolinggo pada awal semester ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018, yaitu bulan Juli s.d Agustus. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII Akuntansi 3 di SMK Negeri 1 Kota Probolinggo yang berjumlah 32 siswa pada tahun ajaran 2017/2018.

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta ataupun angka (Arikunto, 2007: 161). Pengumpulan data penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan cara, yaitu: observasi, dokumentasi, dan tes pencapaian hasil belajar.

HASIL PENELITIAN

Observasi awal

Kegiatan sebelum tindakan (pra siklus) dilaksanakan melalui observasi kelas dan dialog dengan guru mata pelajaran pada tingkatan sebelumnya. Observasi kelas bertujuan mengidentifikasi permasalahan yang ada dikelas. Kemudian berdiskusi dengan guru mata pelajaran Akuntansi Keuangan kelas XII Akuntansi 3 pada tingkatan sebelumnya. Dengan maksud untuk mengetahui hambatan-hambatan dalam proses belajar mengajar dan sejauh mana

pencapaian kompetensi Akuntansi Keuangan.

Berdasarkan dialog dengan guru pada tingkatan sebelumnya diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan masih banyak yang kurang dari standar KKM yang telah ditentukan, yaitu masih banyak siswa yang belum mencapai nilai ≤ 75 . Selain itu, model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Akuntansi Keuangan cenderung monoton dan pembelajaran kurang melibatkan partisipasi siswa. Masih menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik, sehingga siswa merasa jenuh dan bosan, pada akhirnya siswa menjadi tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilakukan perbaikan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Akuntansi Keuangan dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dan *Bamboo Story*. Hal ini dikarenakan selama pembelajaran di kelas guru belum menggunakan model pembelajaran langsung yang bisa mengaktifkan peserta didik, dan sebagian besar peserta didik belum tuntas atau mencapai KKM yaitu ≤ 75 pada pembelajaran akuntansi

keuangan. Hasil belajar siswa hanya mencapai 25% atau sebagian besar siswa belum tuntas sehingga pembelajaran belum efektif. Penulis mencoba menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan *Bamboo Story*, untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XII Akuntansi 3 di SMKN 1 Probolinggo.

Sintak model pembelajaran yang penulis gunakan dalam penelitian ini merupakan penggabungan antara sintak pembelajaran *discovery learning* dan *Bamboo Story*. Langkah kerja dalam penelitian ini terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, dan refleksi. Tahap pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan tindakan yang telah disusun berupa desain pembelajaran pada materi perolehan aset tetap dengan model pembelajaran *discovery learning* dan *Bamboo Story* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di Kelas XII Akuntansi 3

Dalam siklus 1, secara keseluruhan, siswa mampu

melaksanakan model pembelajaran *discovery learning* dan *Bamboo Story* dengan baik pada saat pembelajaran. Siswa mampu mengerjakan soal dengan baik dari pra siklus. Hasil belajar mata pelajaran sudah mencapai 80%.

Namun ada beberapa hal yang kurang sesuai, diantaranya kondisi kelas masih belum kondusif. Masih ada beberapa siswa yang kurang paham dengan model pembelajaran ini, hal ini dikarenakan siswa baru pertama kali menerapkan model pembelajaran *Bamboo Story*. Kegiatan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran akuntansi keuangan belum maksimal, siswa harus diberikan motivasi dan reward bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan.

Keterlaksanaan pembelajaran akuntansi keuangan dengan model *discovery learning* dan *Bamboo Story* juga belum maksimal. Masih ada beberapa langkah pembelajaran yang belum berjalan dengan baik. Pada siklus I ini keterlaksanaan pembelajaran dengan model *discovery learning* dari 30 indikator, baru mencapai 67%, yaitu baru 20 indikator yang terlaksana dengan baik, sedangkan 33 % atau 10 indikator belum terlaksana dengan baik.

Berdasarkan kelemahan yang ada pada siklus I, maka pada siklus II harus

dijelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan model *discovery learning* dan *Bamboo Story* secara jelas dan lebih detail lagi, sehingga siswa akan lebih paham dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan model tersebut. Dengan demikian, siswa akan lebih antusias dan semangat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu siswa akan dapat menerima dan menyerap materi pelajaran yang disampaikan dengan baik. Pada akhirnya diharapkan hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Keberhasilan dan kelemahan serta rencana perbaikan tindakan yang telah diuraikan di atas sebagai dasar pertimbangan penyusunan rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II.

Perencanaan siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I, disiapkan pula berbagai perlengkapan pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP), Hand Out, lembar observasi, dan soal tes. Pada siklus II ini siswa mampu melaksanakan model pembelajaran *discovery learning* dan *Bamboo Story* dengan baik dan maksimal. Kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan kondisi kelas kondusif. Keterlaksanaan pembelajaran akuntansi keuangan sudah dapat terlaksana semua dengan baik,

yaitu sudah mencapai 100% atau 30 indikator telah terlaksana dengan baik.

Berdasarkan hasil dari siklus II diketahui bahwa persentase skor setiap indikator keaktifan siswa pada siklus II telah mencapai kriteria minimal yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu sebesar 80%. Kemudian jika dilihat dari keseluruhan, persentase skor setiap indikator keaktifan belajar siswa telah melampaui kriteria minimal dimana diperoleh persentase skor sebesar 89,5% sehingga dapat dikatakan berhasil.

Pada siklus II ini hasil belajar siswa mencapai 100% yakni semua siswa sudah lulus KKM. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *discovery learning* dan *Bamboo Story* dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan baik. Kegiatan pembelajaran sebelum diberi tindakan (pra siklus) belum bisa meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, karena dalam proses pembelajaran guru belum menerapkan model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif dan semangat dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah diterapkannya model pembelajaran *discovery learning* dan *Bamboo Story* pada siklus I dan siklus II, siswa menjadi lebih aktif ketika pembelajaran. Penerapan model

pembelajaran *Bamboo Story* juga meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, sehingga keaktifan belajar siswa dapat meningkat dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Akuntansi Keuangan. Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian dihentikan pada siklus II karena tujuan pembelajaran yang ingin dicapai telah terlaksana semua.

Pencapaian Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di Kelas XII Akuntansi 3

Data yang disajikan merupakan hasil observasi keaktifan belajar siswa yang meliputi 10 indikator penilaian dari 6 domain aktifitas belajar yaitu *visual activities*, *listening activities*, *oral activities*, *mental activities*, *emotional activities*, dan *writing activities*. Lembar observasi keaktifan belajar siswa bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan sebelum dilakukan tindakan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan *Bamboo Story* diketahui bahwa dari 10 indikator keaktifan belajar pada pra siklus belum

ada yang mencapai kriteria minimal yaitu 80%. Sehingga perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan di SMK N 1 Probolinggo. Secara keseluruhan, persentase skor keaktifan belajar akuntansi keuangan pada pra siklus adalah sebesar 68,75%. Presentase tersebut sangatlah jauh dibawah kriteria minimal yang telah ditentukan.

Hasil observasi keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan, setelah dilakukan tindakan menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* dan *Bamboo Story* pada siklus I diketahui bahwa dari 10 indikator keaktifan belajar pada pra siklus ada 3 indikator yang mencapai kriteria minimal yaitu 80%, yaitu indikator memperhatikan guru saat menyampaikan materi pelajaran, menjawab pertanyaan guru, dan mencatat poin – poin penting yang disampaikan oleh guru. Sehingga perlu dilakukan tindakan selanjutnya agar semua indikator mencapai kriteria maksimum. Secara keseluruhan, persentase skor keaktifan belajar akuntansi keuangan pada siklus I adalah sebesar 75,83%.

Hasil observasi keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi

keuangan, sebelum dilakukan tindakan menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* dan *Bamboo Story* pada siklus II diketahui bahwa 10 indikator keaktifan belajar pada siklus II sudah mencapai kriteria minimal yaitu 80%. Secara keseluruhan, persentase skor keaktifan belajar akuntansi keuangan pada siklus adalah sebesar 89,48%.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di Kelas XII Akuntansi 3

Data yang disajikan merupakan hasil dari tes pencapaian hasil belajar berupa tes jawaban singkat. Tes ini untuk mengetahui aspek kognitif siswa. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi pra siklus dilakukan dengan menilai hasil pre test awal siswa sebelum dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan metode *discovery learning* dan *bamboo story*.

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada pra siklus, dari 32 siswa menunjukkan nilai rata-rata – rata (Mean) yang dicapai adalah 58,90. Hasil belajar siswa pada pra siklus dari 32 siswa dapat dikategorikan menjadi 2 kategori sesuai dengan ketuntasan minimal.

Kategori Penilaian Hasil Belajar pada Pra Siklus

Skor	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
75 – 100	Tuntas	8	25%
< 75	Belum Tuntas	24	75%
Jumlah		32	100%

Dari data hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan pra siklus, dapat diketahui dari 32 siswa, terdapat 25% yaitu 8 siswa yang sudah mampu mencapai KKM. Sedangkan masih ada 75% yaitu 24 siswa belum mencapai KKM.

Selanjutnya, berdasarkan data hasil belajar siswa pada siklus I, dari 32

siswa menunjukkan nilai rata-rata – rata (Mean) yang dicapai adalah 80,375. Hasil belajar siswa pada siklus I dari 32 siswa dapat dikategorikan menjadi 2 kategori sesuai dengan ketuntasan minimal.

Kategori Penilaian Hasil Belajar pada Siklus I

Skor	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
75 – 100	Tuntas	22	68%
< 75	Belum Tuntas	10	31%
Jumlah		32	100%

Dari data hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan pada siklus I, dapat diketahui dari 32 siswa, terdapat 69% yaitu 22 siswa yang sudah mampu mencapai KKM. Sedangkan masih ada 31% yaitu 10 siswa belum mencapai KKM. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan siklus I telah mengalami peningkatan dibanding pada pra siklus, tetapi hasil yang dicapai belum maksimal sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi akuntansi keuangan siklus II telah mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibanding dengan siklus I. Berdasarkan data hasil belajar siswa pada pra siklus, dari 32 siswa menunjukkan nilai rata-rata (Mean) yang dicapai adalah 90,81. Hasil belajar siswa pada siklus II dari 32 siswa dapat dikategorikan menjadi 2 kategori sesuai dengan ketuntasan minimal.

Kategori Penilaian Hasil Belajar pada Siklus II

Skor	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
75 – 100	Tuntas	32	100%
< 75	Belum Tuntas	0	0%
Jumlah		32	100%

Dari data hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan pada siklus II, dapat diketahui dari 32 siswa telah mencapai KKM. Hasil ini telah sesuai dengan yang diharapkan.

PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran

Discovery Learning dan *Bamboo Story*

pada Mata Pelajaran Akuntansi

Keuangan di Kelas XII Akuntansi 3

Penerapan Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dan *Bamboo Story* pada mata pelajaran akuntansi keuangan sebagai tindakan dalam penelitian ini dilakukan mulai siklus I sampai siklus II.

Pendahuluan

Pada siklus I sebagian siswa belum siap untuk mengikuti pelajaran, siswa ada yang masih makan, masih mengobrol dengan temannya, dan kelas belum bersih. Sehingga pada siklus II dilakukan perbaikan dengan meminta siswa menyiapkan diri pada saat bel

pergantian jam berbunyi. Sehingga kegiatan yang dilakukan pada tahap pendahuluan pada siklus II terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana pembelajaran (RPP). Dan siswa terlihat antusias untuk mengawali pelajaran tanpa gelisah dan mengeluh.

Kegiatan pendahuluan pada siklus I dan II sudah berjalan dengan lancar setelah dilakukan perbaikan. Semua siswa dapat mengikuti kegiatan pendahuluan pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery learning* dan *Bamboo Story* dengan baik.

Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran ini mulai diterapkan model pembelajaran *discovery learning* dan *Bamboo Story*. Pada siklus I masih ada beberapa siswa yang masih kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau bertanya kepada teman atau guru. belajar (siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran yang baru dimana siswa dituntut untuk lebih aktif

dan lebih dominan di dalam proses pembelajaran). Sehingga respon siswa mengenai tindakan yang diberikan masih kurang, hanya beberapa siswa yang berani bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan mengemukakan pendapat. Selain itu banyak siswa yang malah mengobrol sendiri diluar mata pelajaran yang sedang dipelajari dan bercanda gurau dengan teman satu kelompoknya. Hal ini terjadi karena mata pelajaran akuntansi keuangan berada di jam terakhir sehingga siswa kurang berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu hambatan dalam pelajaran tersebut disebabkan karena siswa pada saat melakukan pengamatan masih bingung dengan tugas pengamatan benda di sekitar. Mereka masih bingung menuliskan apa saja benda yang ada apabila dikaitkan dengan aset yang ada di perusahaan.

Pada siklus II dilakukan perbaikan dimana siswa harus lebih diperhatikan dan diberikan motivasi kepada siswa agar pembelajaran lebih maksimal. Terkait dengan kesulitan pada saat pengamatan, pada siklus ini guru mengarahkan siswa dengan menyiapkan benda yang akan diamati dan memberi nomor pada setiap benda (meja, kursi, LCD, kalkulator, dll). Pada siklus ini guru

juga mempersiapkan reward berupa alat tulis, makanan dan minuman. Makanan ini akan diberikan kepada siswa apabila siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru, sedangkan botol minuman diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai tertinggi dan point tertinggi dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Dengan demikian siswa akan lebih termotivasi dalam belajar.

Pada siklus II setelah guru lebih memotivasi dan memantau belajar siswa serta memberikan reward, proses belajar pun berhasil berjalan dengan lancar. Kegiatan menjadi lebih maksimal, kondisi kelas semakin kondusif. Siswa sudah tidak malu-malu lagi dalam bertanya, menjawab pertanyaan guru, serta mengemukakan pendapatnya. Bahkan para siswa pada berebut ingin bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* menuntut siswa untuk aktif dan dapat berdiskusi serta bekerjasama di dalam kelompok, serta bertanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri maupun pembelajaran orang lain. Selain itu model pembelajaran ini dapat menguji kesiapan mental siswa, melatih membaca dan memahami dengan cepat,

membuat siswa lebih giat dalam belajar, meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penutup

Tahap penutup yaitu tahapan menutup pembelajaran. Pada siklus I dan siklus II pada tahap ini sudah berjalan dengan baik tanpa ada hambatan. Berdasarkan data yang diperoleh, penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* pada siklus I dan II sudah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan tahapannya. Pada siklus I keterlaksanaan pembelajaran akuntansi keuangan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* belum maksimal, masih ada beberapa langkah pembelajaran yang belum berjalan dengan baik.

Melalui model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* siswa diberi kesempatan maksimal untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya yang ia miliki. Meskipun sedikit, akan tetapi adanya interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa cukup berdampak positif dalam kegiatan pembelajaran.

Pencapaian Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di Kelas XII Akuntansi 3

Keaktifan siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan ditunjukkan dari skor yang dicapai siswa pada siklus I dan siklus II melalui lembar observasi yang terdiri dari 10 indikator. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa permasalahan-permasalahan dikelas telah mengalami perbaikan. Beberapa diantaranya adalah siswa lebih antusias ketika guru menjelaskan materi, siswa berani bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan mengemukakan pendapat. Selain itu siswa dapat berdiskusi dan bertukar pendapat dalam kelompok dengan baik, siswa juga sudah mampu mengingat materi yang diberikan guru. Keaktifan siswa pada siklus II dari masing-masing indikator lembar observasi sudah mencapai 80%.

Model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* mampu untuk meningkatkan keaktifan, motivasi dan semangat belajar siswa. Melalui model pembelajaran ini siswa diberikan kesempatan maksimal untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya yang dimiliki. Adanya kegiatan interaksi antara guru dengan siswa dan siswa

engan siswa cukup berdampak positif pada kegiatan pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan dapat menambah intensitas guru dalam membangkitkan semangat siswa dan motivasi siswa untuk lebih giat dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka keaktifan siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* menunjukkan hasil yang signifikan dari pra siklus, siklus I ke siklus II. Adanya peningkatan keaktifan siswa pada tiap siklus yang dilakukan, merupakan indikasi keberhasilan tindakan yaitu penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* pada mata pelajaran akuntansi keuangan sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di Kelas XII Akuntansi 3

Hasil belajar pada mata pelajaran akuntansi keuangan ditunjukkan dari ketuntasan belajar peserta didik berdasarkan KKM yang telah ditentukan yaitu ≥ 75 . Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari pra siklus

yaitu 24 siswa atau 75% tidak tuntas dan 8 siswa atau 25% yang tuntas, setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* hasil belajar siswa meningkat, yaitu 22 siswa atau 69% tuntas dan 10 siswa atau 31% belum tuntas. Masih adanya siswa yang belum tuntas pada siklus I dikarenakan belum terbiasa dengan pembelajaran langsung yang diterapkan dan belum terbiasa dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* yang menuntut siswa untuk lebih aktif. Maka disini dilakukan diskusi dengan guru sejawat dan penilai PKB untuk memperbaiki kekurangan yang ada agar siswa yang belum tuntas bisa tuntas dengan cara memperbaiki refleksi siklus I, memperbaiki rencana pembelajaran, memberikan motivasi agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran dan akan diterapkan pada siklus ke II.

Berdasarkan hasil belajar siswa, siklus II meningkat menjadi 100% yaitu 32 siswa sudah tuntas, semua sudah memenuhi nilai KKM, pada siklus II ini sudah memenuhi keberhasilan yang diterapkan. Hal ini dikarenakan perbaikan pada kekurangan pada siklus I dan penelitian diakhiri karena sudah mencapai keberhasilan yang ditetapkan.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* pada mata pelajaran akuntansi keuangan di SMKN 1 Probolinggo berlangsung dengan baik dan dapat membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran perolehan aset tetap. Pelaksanaan tindakan dapat dilaksanakan sesuai dengan sintak melalui siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus terdiri dari 3 tahapan, yaitu : Perencanaan-Tindakan dan Pengamatan-Refleksi. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* dapat memaksimalkan perhatian siswa terhadap mata pelajaran teori pada mata pelajaran akuntansi keuangan. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* juga meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, sehingga keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan dapat meningkat dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan.

Keaktifan siswa dalam mata pelajaran akuntansi keuangan melalui model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* di SMKN 1

Probolinggo tergolong sangat tinggi. Keaktifan belajar siswa terdiri dari 10 indikator. Pada pra siklus 10 indikator tersebut belum ada yang mencapai kriteria minimal yaitu 80%. Secara keseluruhan, persentase skor keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan pada pra siklus sebesar 68,75%. Sedangkan pada siklus I terdapat 6 indikator yang belum tuntas. Secara keseluruhan, persentase skor keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan pada siklus I sebesar 75,83%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, keaktifan siswa pada setiap masing-masing indikator sudah mencapai 80%. Persentase skor keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan pada siklus II sebesar 89,48%. Adanya peningkatan keaktifan siswa pada tiap siklus yang dilakukan merupakan indikasi keberhasilan tindakan yaitu penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* pada mata pelajaran akuntansi keuangan di SMKN 1 Probolinggo sebagai upaya peningkatan keaktifan siswa.

Pada penelitian kelas yang dilaksanakan ada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan dari sebelum

penerapan dan sesudah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story*. Pada pra siklus siswa yang tuntas KKM sebanyak 25%. Pada siklus I meningkat menjadi 68%, dari siklus I ke siklus II meningkat menjadi 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran akuntansi keuangan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian penerapan metode *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan di SMK N 1 Probolinggo, penulis menyarankan pada pembelajaran mata pelajaran teori sebaiknya guru menggunakan model pembelajaran yang sesuai sehingga proses belajar mengajar di kelas menjadi efektif dan tidak membuat siswa merasa bosan. Selain itu, pada saat pembelajaran berlangsung, guru harus selalu berinteraksi dengan siswa, karena dengan komunikasi yang baik dapat mencairkan suasana yang tegang. Siswa bisa lebih terbuka dengan guru ketika menghadapi kesulitan dalam

proses pembelajaran, tanpa takut kepada guru untuk bertanya sehingga siswa menjadi lebih aktif. Terakhir, model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* ini dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lainnya selain mata pelajaran akuntansi keuangan, karena penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Bamboo Story* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Akuntansi SMA & MA*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model – model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Undang–Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wulandari, Dwi Febrina. 2016. *Metode Talking Stick untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Boga Dasar di SMKN 3 Magelang*. Yogyakarta. Skripsi Tidak Dipublikasikan.