

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Untuk mengoptimalkan tujuan pendidikan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran yang efektif di kelas. (Sudarsana dalam Rahmawati & Syah, 2019). Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 bahwa pendidikan didefinisikan sebagai:

“usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Proses pembelajaran yang terjadi di sekolah merupakan hal terpenting dalam proses pendidikan dan sebagai titik ukur keberhasilan pendidikan adalah tercapainya tujuan pendidikan yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran dapat dilihat berdasarkan tinggi rendahnya prestasi belajar siswa. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok, berhasil tidaknya pendidikan tergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pembelajaran yang berkualitas sangat mempengaruhi kualitas pendidikan, hal tersebut diungkapkan oleh (Puspitasari, 2011:1).

Istilah pembelajaran lebih dipengaruhi oleh perkembangan teknologi untuk kebutuhan belajar, di mana peserta didik diposisikan sebagai subyek belajar yang memegang peranan yang utama. Peserta didik difasilitasi untuk dapat beraktivitas secara individu maupun kelompok dalam proses belajar. Pendidik atau guru merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Dalam UU No. 14 tahun 2005 disebutkan bahwa guru adalah profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Menurut Wulandari (2014:3) guru adalah seseorang yang memiliki tugas sebagai fasilitator agar siswa dapat belajar dan atau mengembangkan potensi dasar dan kemampuannya secara optimal, melalui lembaga pendidikan sekolah baik yang didirikan oleh pemerintah maupun oleh masyarakat atau swasta. Dalam proses belajar mengajar guru dituntut agar siswa mampu menguasai segala materi pelajaran yang disampaikan, sehingga siswa dapat mencapai hasil yang maksimal, menurut Djumali (2016:6). Dalam pembelajaran akuntansi dasar seorang guru dalam proses belajar mengajar harus mengajak siswa untuk mendengarkan, menyajikan media yang dapat dilihat, memberi kesempatan untuk menulis dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan sehingga terjadi dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar yang interaktif. Itu berarti seorang guru harus memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa ikut dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Selain pemilihan metode pembelajaran yang menarik seorang guru bisa menggunakan media pembelajaran agar siswa lebih memahami materi dan siswa tidak merasa bosan dalam kegiatan belajar mengajar.

Namun para guru juga memiliki kelebihan dan keterbatasan dalam menyampaikan materi pembelajaran ke siswa. Menurut Irwandani dalam Rahmawati & Syah (2019) salah satu upaya pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ialah dengan mengganti model pembelajaran yang

monoton seperti pembelajaran metode ceramah dengan model pembelajaran yang sesuai dan diminati oleh peserta didik. Suasana pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa ialah dengan menjadikan peserta didik sebagai subyek yang dapat berupaya menggali sendiri dan dapat memecahkan sendiri masalah dari suatu konsep materi yang dipelajari. Untuk itu peserta didik memerlukan media baru dalam pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan tidak monoton dan dapat meningkatkan prestasi belajar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah, usaha untuk meningkatkan prestasi belajar siswa banyak mengalami kendala dan hambatan. Menurut Usman dalam Soeranto (2015) faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern yaitu faktor yang terdapat dalam diri individu yang mencakup faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan. Faktor eksternal yaitu faktor yang timbul dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Rendahnya prestasi belajar siswa salah satunya dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang tepat. Menurut Sardiman (2011:84) menyatakan bahwa, "siswa yang belajar dengan baik, tidak akan terjebak pada sesuatu yang rutinitas dan mekanis". Oleh sebab itu guru dapat memberikan metode pembelajaran yang tepat agar meningkatkan prestasi belajar siswa.

Penelitian yang sudah dilakukan oleh Suantara (2019), membuktikan bahwa metode STAD sebagai implementasi model pembelajaran kooperatif dengan media gambar dapat meningkatkan prestasi belajar IPS. Pratama (2018) dalam penelitiannya, juga sudah membuktikan bahwa implementasi pendekatan saintifik setting kooperatif tipe STAD terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar matematika dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, meskipun belum mencapai 100% ketuntasan belajar namun prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari yang sebelumnya belum memenuhi KKM menjadi bisa memenuhi KKM yang ditetapkan.

*Cooperative Learning* dilaksanakan melalui berbagai masalah yang disodorkan kepada pembelajar sehubungan dengan materi ajar yang akan

dipelajarinya, Harsono (2008:435). Pembelajaran kooperatif adalah suatu model diskusi yang dibimbing guru, terdiri dari beberapa kelompok di dalam kelas, satu kelompok terdiri dari empat atau lima orang saja. Sedangkan menurut Saputra & Sari (2018:64) pembelajaran kooperatif dikenal secara luas sebagai praktik pedagogis yang mendorong sosialisasi dan pembelajaran di kalangan siswa TK sampai tingkat perguruan tinggi dan lintas bidang studi yang berbeda. Minat siswa dalam pembelajaran kooperatif berkembang pesat selama tiga dekade terakhir, hal ini ditunjukkan secara jelas bagaimana penerapan ini dapat digunakan untuk mempromosikan prestasi dalam membaca dan menulis, pengembangan konseptual dalam sains, pemecahan masalah dalam matematika, dan pemikiran serta penalaran tingkat tinggi. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna, memahami, dan meningkatkan minat pada materi pelajaran.

Terdapat beberapa macam *cooperative learning* diantaranya adalah *Student Team Achievement Division* (STAD). Menurut Suantara (2019:332) *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Tidak hanya secara akademik, siswa juga dikelompokkan secara beragam berdasarkan gender, ras, dan etnis. STAD terdiri dari lima komponen utama yaitu: (1) presentasi kelas, (2) belajar dalam kelompok, (3) tes individu, (4) penghargaan kelompok. Kelebihan dari STAD adalah, dengan adanya tes individu yang berupa kuis, dapat meningkatkan tanggung jawab individu, karena nilai akhir kelompok dipengaruhi nilai kuis yang dikerjakan secara individu sehingga membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Peneliti berpendapat dengan diterapkannya model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) akan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Metode pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) ini dapat dipadukan dengan media pembelajaran agar siswa lebih

mudah memahami materi pembelajaran. Menurut Kasmawati dalam Luthiawati & Syah (2019:3) salah satu media pembelajaran multimedia interaktif yaitu *power point*. Media pembelajaran *power point* berisi materi pembelajaran yang dilengkapi berbagai konten yang dapat membantu dalam menyampaikan isi pembelajaran, konten-konten tersebut dapat berupa gambar, ilustrasi, suara video, bahkan animasi interaktif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa prestasi belajar siswa pada kelompok belajar Desa Guyung Kecamatan Gerih Kabupaten Ngawi dalam mengikuti proses pembelajaran akuntansi khususnya akuntansi dasar masih rendah. Pada kegiatan pembelajaran berlangsung tidak ada siswa yang ingin bertanya mengenai materi pelajaran yang belum di pahami, bahkan ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru mereka sibuk dengan bermain telepon genggam dan berbicara dengan temannya. Hal ini disebabkan karena pada saat pembelajaran akuntansi guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi tidak ada variasi lain dalam menyampaikan materi sehingga siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Dengan adanya uraian permasalahan di atas peneliti mengambil judul apakah terjadi Peningkatan Prestasi Belajar Akuntansi Dasar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Devision* (STAD) Berbantuan Media *Power Point* Pada Kelompok Belajar Di Desa Guyung Kecamatan Gerih Kabupaten Ngawi.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Devision* (STAD) berbantuan media *power point* pada kelompok belajar siswa di Desa Guyung Kecamatan Gerih Kabupaten Ngawi dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi dasar?”

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang akan diteliti, maka tujuan penelitian tindakan kelas itu adalah:

”Untuk mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar akuntansi dasar pada Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *power point* pada kelompok belajar siswa di Desa Guyung Kecamatan Gerih Kabupaten Ngawi”.

### D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dalam rangka menguji kelayakan metode pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) pada mata pelajaran Akuntansi Dasar di SMK akan berguna:

#### 1. Bagi Siswa

- a. Penelitian ini merupakan upaya untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi dasar pada kelompok belajar di Desa Guyung Kecamatan Gerih Kabupaten Ngawi melalui metode pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*).
- b. Siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pelajaran akuntansi dasar dengan metode pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*).
- c. Komunikasi antar teman akan terbangun melalui kegiatan diskusi dan siswa akan memiliki kepercayaan diri untuk mengungkapkan pendapatnya.

#### 2. Bagi Guru

- 1) Dapat dijadikan acuan dalam menentukan bentuk pembelajaran yang relevan dengan materi pelajaran dan dapat melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien.
- 2) Dapat menggunakan metode pembelajaran yang berinovasi agar pembelajaran tidak membosankan dan mudah dipahami oleh siswa.

### 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan memotivasi dalam melatih diri dan mengembangkan kemampuan sehingga dapat mendukung program kampus serta untuk persiapan mengabdikan diri pada masyarakat.