

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Menurut Trianto (2011:1) “Perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang harus sejalan dengan perubahan budaya kehidupan”. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah merumuskan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapat tujuan yang diharapkan bersama. Didalam tujuan pendidikan nasional menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk perkembangan potensi didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Ketuhanan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan



yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi problema yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang.

Peningkatan mutu pendidikan dapat diketahui dari hasil akhir pendidikan, yang dapat dilihat dari output yang termasuk di dalamnya adalah prestasi belajar. Prestasi belajar adalah keberhasilan yang dapat dicapai siswa yang terlihat dari pengetahuan, sikap, dan keahlian yang dimilikinya. Prestasi belajar menyangkut pengungkapan dan pengukuran hasil belajar yang telah diikuti siswa selama proses belajar. Proses belajar yang efektif dapat dilihat dari tingginya hasil belajar yang diperoleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi penulis di kelas XI AK SMK Sultan Iskandar Muda bahwa pembelajaran akuntansi selama ini dilakukan hanya menggunakan pembelajaran konvensional. Dimana guru kurang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa hanya menerima materi pembelajaran secara pasif. Selain itu siswa cenderung lebih banyak menunggu sajian materi selanjutnya yang diberikan oleh guru. Kondisi ini terkadang menjadikan siswa enggan untuk belajar, merasakan kejenuhan dan keinginan agar proses belajar mengajar cepat selesai.

Rendahnya hasil belajar siswa bisa dilihat dari data ulangan siswa pada mata pelajaran akuntansi. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa, dari

34 siswa Penggunaan metode konvensional ternyata berdampak pada kurang memuaskannya hasil belajar siswa kelas XI AK SMK Sultan Iskandar Muda Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018. Berikut ini data yang diterima penulis mengenai rata-rata hasil belajar akuntansi

Tabel 1.1
Persentase Nilai Siswa XI SMK Sultan Iskandar Muda
Tahun Pembelajaran 2017/2018

Kelas	Ulangan Harian	KKM	Jumlah Siswa	Siswa Yang Lulus		Siswa Tidak Lulus	
				Jumlah	%	Jumlah	%
XI AK	UH 1	75	34	15	44	19	56
	UH 2			16	47	18	53

Sumber: Data Nilai guru kelas XI AK SMK Sultan Iskandar Muda Medan

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar akuntansi kelas XI AK SMK Sultan Iskandar Muda masih berada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Nilai ulangan harian pertama sebanyak 44% siswa lulus dan 56% siswa yang tidak lulus. Pada Ulangan harian kedua tingkat ketuntasan hanya 47%, sisanya sebesar 53% belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal.

Selain itu juga, ketika observasi di lapangan peneliti melihat ada permasalahan pada diri siswa ketika di dalam kelas, karena setiap pertanyaan dari guru dan soal yang diberikan ketika ujian, siswa sangat sulit untuk menjawabnya. Ini disebabkan kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah sehingga hasil belajar siswa rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa pada saat peneliti melakukan observasi awal sebagai berikut:

Tabel 1.2

Hasil Rata-rata Observasi Awal Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

No.	Rentang skor	Kategori	Rata-rata
1	81,26% - 100%	Sangat Kritis	43,69%
2	62,51% – 81,25%	Kritis	Kemampuan berpikir kritis siswa masuk dalam kategori kurang kritis.
3	43,76% - 62,5%	Cukup Kritis	
4	25% - 43,75%	Kurang Kritis	

Lampiran 13 Observasi Berpikir Kritis

Data diatas menunjukkan permasalahan atau fenomena yang ada di kelas XI Ak SMK Sultan Iskandar Muda Medan. Ini dikarenakan guru belum mampu menciptakan suasana yang demikian, guru beranggapan bahwa menggunakan metode konvensional lebih mudah diterapkan dan lebih efisien dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Selanjutnya wawancara dengan beberapa orang siswa menyatakan bahwa guru hanya belajar untuk dirinya sendiri tanpa memandang apakah siswa mengerti atau tidak, karena guru tidak menerangkan materi secara jelas serta tidak memandu siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka perlu dilakukan pembaharuan terhadap metode pembelajaran yang selama ini hanya menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru. Untuk itu seorang guru perlu menguasai berbagai model-model dalam pembelajaran yang dapat melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, meningkatkan hasil belajar siswa, dan dapat menyelesaikan masalah akuntansi dalam kehidupan sehari-hari. Banyak model - model yang baik dan dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu melalui suatu bentuk model

pembelajaran *Student Team Achievement Divisions (STAD)* dengan Permainan Edukatif yang dapat memberikan ruang seluas-luasnya kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami pelajaran akuntansi.

Model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat sederhana sehingga cocok digunakan oleh guru yang baru menggunakan model pembelajaran kooperatif. Menurut Huda (2014:201) “Model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerjasama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran”.

Pelaksanaan Model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* yang mudah memungkinkan guru untuk mengkolaborasikan dengan permainan yang bersifat edukatif. Menurut Arief (2011:75) “Permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula”. Permainan tidak hanya disukai oleh anak-anak usia 1-14 tahun. Anak-anak remaja usia 15-18 tahun rata-rata masih sangat menyukai permainan.

Permainan sangat cocok diterapkan pada proses pembelajaran di SMA maupun SMK. Jam pelajaran SMA maupun SMK yang padat, membuat siswa jenuh dalam proses pembelajaran maka sebaiknya guru tidak memberikan pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa jenuh.

Kejenuhan dapat membuat siswa tidak dapat menerima materi pelajaran secara baik. Memasukkan unsur permainan yang edukatif ke dalam model pembelajaran akan membuat siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* dengan Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ak Smk Sultan Iskandar Muda Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam belajar akuntansi kelas XI SMK Sultan Iskandar Muda Tahun Pembelajaran 2017/2018 ?
2. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Sultan Iskandar Muda Tahun Pembelajaran 2017/2018 ?
3. Apakah kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar akuntansi siswa meningkat jika diterapkan model *Student Team Achievement Divisions* dengan Permainan Edukatif di kelas XI SMK Sultan Iskandar Muda Tahun Pembelajaran 2017/2018 ?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah kemampuan berpikir kritis siswa dalam belajar akuntansi meningkat jika menerapkan model *Student Team Achievement Divisions* dengan Permainan Edukatif siswa kelas XI SMK Sultan Iskandar Muda Tahun Pembelajaran 2017/2018?
2. Apakah hasil belajar akuntansi siswa meningkat jika menerapkan model *Student Team Achievement Divisions* dengan Permainan Edukatif siswa kelas XI SMK Sultan Iskandar Muda Tahun Pembelajaran 2017/2018?

1.4 Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka alternatif yang dilakukan untuk memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran akuntansi adalah penulis akan bekerjasama dengan guru mata pelajaran akuntansi di SMK Sultan Iskandar Muda Medan untuk menggunakan model pembelajaran *STAD* dengan permainan Edukatif.

Model pembelajaran *STAD* merupakan pembelajaran yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling membantu dan saling bekerja dalam memecahkan masalah, menyelesaikan tugas dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Dengan merancang situasi belajar dalam pembentukan kelompok-kelompok belajar. Dalam model

pembelajaran *STAD*, siswa dibagi dalam kelompok kecil yang berjumlah 4-5 orang siswa secara heterogen. Guru menyajikan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja dalam tim dan mereka memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Kemudian seluruh siswa diberikan tes tentang materi tersebut, dan pada saat tes berlangsung mereka tidak diperbolehkan saling membantu.

Sedangkan permainan edukatif merupakan teknik yang bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran. Anak-anak rata-rata menyukai bentuk pembelajaran yang tidak membosankan. Hal ini, membuat guru dituntut untuk kreatif dalam mengkolaborasikan model pembelajaran yang digunakan. Dengan begitu, suasana kelas akan menjadi lebih hidup dan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan menarik. Permainan edukatif yang digunakan pada penelitian ini yaitu pertanyaan bertingkat dan surat rahasia.

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* guru dapat memodifikasi model *STAD* agar proses pembelajaran semakin efektif. Salah satu bentuk modifikasi yang dapat dilakukan oleh guru, yaitu mengkolaborasikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* dengan Permainan Edukatif pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan hasil belajar.

Dari uraian di atas, maka pemecahan masalah dalam penelitian ini dengan menerapkan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* dengan Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir dan Hasil Belajar

Akuntansi Siswa Kelas XI Ak SMK Sultan Iskandar Muda Medan Tahun
Pembelajaran 2017/2018.



1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diatas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa dalam belajar akuntansi meningkat jika diterapkan model *Student Team Achievement Divisions* dengan Permainan Edukatif siswa kelas XI SMK Sultan Iskandar Muda Tahun Pembelajaran 2017/2018?
2. Untuk mengetahui hasil belajar akuntansi siswa meningkat jika diterapkan model *Student Team Achievement Divisions* dengan Permainan Edukatif siswa kelas XI SMK Sultan Iskandar Muda Tahun Pembelajaran 2017/2018?

1.6 Manfaat Penelitian

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dengan penggunaan model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* dengan Permainan Edukatif dalam upaya meningkatkan kemampuan berfiir dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Sultan Iskandar Muda
2. Sebagai sarana informasi dan masukan bagi pihak sekolah khususnya guru bidang studi akuntansi dalam meningkatkan pengetahuan siswa dan mutu pendidikan di SMK Sultan Iskandar Muda
3. Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa Universitas Negeri Medan yang ingin melakukan penelitian sejenis.