

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat menuntut sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas dapat dipersiapkan dengan berbagai cara, salah satunya adalah melalui pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam meningkatkan nilai perilaku seseorang atau beberapa orang, dari keadaan tertentu ke suatu keadaan yang lebih baik. Kegiatan paling pokok dari keseluruhan proses pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran tersebut berjalan secara maksimal.

Dalam proses pembelajaran, hasil belajar selalu menjadi perhatian utama. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran yang ditunjukkan melalui nilai atau angka dari hasil evaluasi yang dilakukan. Dengan kata lain hasil belajar dapat digunakan sebagai tolak ukur dalam menentukan kompetensi suatu pelajaran. Sudjana (2009:3) “Menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Sekolah telah berupaya mengoptimalkan hasil belajar peserta didik, Namun pada kenyataannya masih terdapat hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang penulis lakukan melalui wawancara dengan

guru bidang studi akuntansi kelas XII IPS SMA Negeri 15 Medan dimana diketahui bahwa hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 15 Medan tergolong masih rendah, masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75.

Berikut daftar nilai hasil belajar Akuntansi Siswa kelas XII IPS SMA Negeri 15 Medan yang diperoleh oleh penulis.

**Tabel 1.1**  
**Persentase Ketuntasan Nilai Ulangan Harian**  
**Siswa Kelas XII IPS 1, XII IPS 2 dan XII IPS 3 SMAN 15 Medan**  
**T.P 2019/2020**

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	UH 1		UH 2	
			Nilai Tuntas (%)	Nilai Tidak Tuntas (%)	Nilai Tuntas (%)	Nilai Tidak Tuntas (%)
<b>XII IPS 1</b>	75	30 siswa	73,33	26,66	66,66	33,33
<b>XII IPS 2</b>	75	33 siswa	27,27	72,72	30,30	69,69
<b>XII IPS 3</b>	75	31 siswa	29,03	70,96	32,25	67,74
<b>Jumlah</b>	75	94 siswa	129,63	170,34	129,21	170,76
<b>Rata-rata</b>	75	31 siswa	43,21	56,78	43,07	56,92

*Sumber: Daftar Nilai guru mata pelajaran Akuntansi tahun pembelajaran 2019/2020*

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil ulangan siswa kelas XII IPS 1, XII IPS 2, dan XII IPS 3 yang memperoleh nilai tuntas yaitu 43,21% pada UH1, 43,07% pada UH2. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas yaitu sebesar 56,78% pada UH1, 56,92% pada UH2. Dapat disimpulkan bahwa siswa hanya bisa mencapai nilai diatas ketuntasan kriteria minimum tidak lebih dari 45% dan selebihnya sebanyak 55% lebih siswa belum mampu mencapai nilai diatas KKM. Hal ini menunjukkan masih rendahnya hasil belajar belajar Akuntansi Siswa kelas XII IPS SMA Negeri 15 Medan.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Menurut Slameto (2013) faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua macam yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal antara lain faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh ; faktor psikologis meliputi inteligensi, perhatian, minat, motivasi, kematangan, kesiapan dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal antara lain : keadaan keluarga, keadaan sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, alat pembelajaran, disiplin sekolah, metode belajar dan fasilitas lain yang mendukung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 15 Medan diketahui bahwa guru masih menggunakan metode pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru atau masih menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga menyebabkan kelas menjadi pasif. Hal ini dikarenakan guru menganggap metode tersebut sudah terbiasa dan mudah untuk melaksanakannya. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru hanya berperan menyampaikan informasi suatu pokok pelajaran dan tidak ada tindak lanjut atau usaha guru untuk mengetahui sampai dimana siswa mampu menangkap informasi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran seperti ini membuat siswa kurang aktif sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Jika hal ini terus berlanjut maka akan berdampak pada kualitas pendidikan itu sendiri.

Adanya kenyataan seperti di atas, maka diperlukan adanya solusi agar hasil belajar peserta didik dapat lebih ditingkatkan. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan

menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi yang diharapkan lebih efektif dan efisien. Model pembelajaran yang dipilih harus dapat mendorong aktifitas dan kreatifitas siswa, sehingga mudah memahami materi pelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Thompson (dalam miaz, 2010), yang merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Artinya kelompok tersebut terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin dan suku.

Selanjutnya Thompson (dalam miaz, 2010) menyatakan bahwa didalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam tipe, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Shoimin (2014:166), “*Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia dan dikerjakan secara berkelompok”. Oleh karena itu model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sitompul (2018), berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Scrambel* berpengaruh positif dan terdapat peningkatan yang cukup signifikan

terhadap hasil belajar siswa yaitu sebesar 81,82% atau 27 siswa dari 33 orang siswa yang telah mencapai KKM.

Selain penggunaan model pembelajaran yang mempengaruhi proses pembelajaran, salah satu keberhasilan dalam pembelajaran sangat bergantung pada penggunaan sumber belajar atau media yang dipakai selama proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan dalam hal ini guru, kepada penerima pesan dalam hal ini siswa sebagai penerima pesan. Kata media pembelajaran sering digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan Hamalik (dalam Arsyad 2011:4), dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi/media pembelajaran.

Media juga dapat digunakan pada proses pembelajaran sebagai alat bantu dalam belajar mengajar sehingga proses belajar mengajar dapat lebih efektif. Penerapan model berbantu media pembelajaran juga harus mengikutsertakan seluruh siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, membiasakan siswa berbicara, mengeluarkan pendapat, bekerja sama dan mengkomunikasikan pemikirannya baik kepada guru maupun temannya. Dengan demikian siswa lebih memahami konsep materi pelajaran akuntansi yang dipelajari.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru akuntansi kelas XII IPS SMA Negeri 15 Medan selama ini media yang digunakan dalam pembelajaran akuntansi masih minim, hanya mengandalkan buku paket akuntansi kelas XII IPS SMA. Banyak penggunaan media yang dapat digunakan selain buku paket, salah

satunya adalah *Microsoft Power Point*. *Microsoft Power point* merupakan program untuk menyusun presentasi yang termasuk didalam paket Microsoft Office. “Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan, baik oleh pengguna komputer secara umum maupun pengguna dalam lingkup bisnis, pendidikan, dan lain sebagainya” (Andi, 2007:1).

Tampilan *power point* dapat lebih menarik dibandingkan aplikasi pengolah kata lainnya karena dapat ditambahkan efek animasi gambar gerak maupun tulisan gerak, efek suara dan dapat dihubungkan dengan LCD sehingga lebih menarik dalam pembelajaran. Selain itu *power point* juga mudah dalam pembuatannya. sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Sejalan menurut pendapat Yuniati (2010) yang menyatakan bahwa dalam konteks sebagai media pembelajaran, *power point* merupakan suatu program aplikasi presentasi yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari guru kepada siswa secara cepat, mudah dan praktis dengan berbagai bentuk format serta desain yang menarik. Aplikasi *Power point* akan didesain dengan menggabungkan berbagai unsur media seperti pengolahan teks, warna, gambar, grafik serta animasi pada slide yang akan ditampilkan dalam pembelajaran untuk menampung pokok-pokok pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Kolaborasi penggunaa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan penggunaan media pembelajaran *power point* dalam kegiatan pembelajaran di kelas merupakan hal yang menarik bagi peneliti untuk dikaji.

Berdasarkan uraian yang melatarbelakangi penelitian ini maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantu Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Di SMA Negeri 15 Medan T.P 2019/2020 “.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah berikut :

1. Siswa kurang fokus pada saat pembelajaran di kelas.
2. Kurangnya pengetahuan guru dalam menemukan model yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
3. Keterbatasan kemampuan guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang inovatif.
4. Hasil belajar yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM)

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari penafsiran masalah dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantu Media *Power Point* dan metode pembelajaran Konvensional.

2. Siswa yang akan diteliti adalah siswa kelas XII IPS SMA Negeri 15 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar Akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 15 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka perumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah : Apakah Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantu Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS di SMA Negeri 15 Medan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantu Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS di SMA Negeri 15 Medan.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Menambah wawasan penulis sebagai calon guru dalam proses belajar mengajar nantinya dengan menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantu Media *Power Point* yang sesuai dengan suatu pokok bahasan, sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang baik.

2. Sebagai bahan masukan bagi SMA Negeri 15 Medan khususnya guru-guru bidang studi akuntansi dalam memberikan alternatif Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantu Media *Power Point* yang sesuai dengan pokok bahasan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai refrensi dan masukan bagi civitas akademis Fakultas Ekonomi Unimed dalam melakukan penelitian sejenis.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY