

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kunci keberhasilan dari suatu negara dilihat dari sistem pendidikannya. Lewat pendidikan, generasi muda yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkarakter, cerdas, dan terampil dapat dibentuk dengan harapan suatu bangsa dapat berdiri dengan kuat, mandiri dan berdaya saing tinggi. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang ini menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Demi mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, Indonesia harus menyelenggarakan sebuah sistem pendidikan yang berkualitas, efektif, dan menyeluruh sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang juga berkualitas, berdaya saing tinggi dan sesuai dengan kebutuhan bangsa ini. Sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan secara nasional, guru diharapkan mampu mengelola program pengajaran dengan strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik.

Strategi pembelajaran adalah setiap kegiatan (cara atau jalan) yang dipilih atau direkayasa sedemikian rupa oleh pendidik yang dapat memberikan bantuan agar terjadi proses belajar pada didik peserta didik menuju tercapainya tujuan

pembelajaran tertentu (Sutikno, 2021). Dalam hal ini, guru harus mampu menerapkan strategi yang kaya dengan variasi agar tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai harapan. Menurut (Afandi et al., 2013) program pengajaran dengan strategi belajar yang kaya akan variasi salah satunya menerapkan metode pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran.

Model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kualitas mengajar yang dapat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang peserta didik setelah peserta didik menerima perlakuan dari guru selaku pendidik. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis seperti panca indra dan psikologis seperti kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non-sosial. Faktor lingkungan sosial mencakup lingkungan sosial masyarakat, keluarga, dan sekolah. Sebaliknya, faktor lingkungan non-sosial seperti lingkungan alamiah dan faktor instrumental seperti fasilitas belajar, kurikulum sekolah, dan metode mengajar guru.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 20 Januari 2023 dengan ibu Lismawati, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X di SMK Muhammadiyah 04 Medan, beliau mengatakan bahwa terdapat sebagian siswa yang hasil belajarnya belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah yaitu 78. Hal ini dapat diperkuat dengan data yang diperoleh dibawah ini:

Tabel 1. 1
Data Hasil Belajar Ulangan Harian Siswa Kelas X AKL 1 dan X AKL 2
SMK Muhammadiyah 04 Medan Tahun Pelajaran 2022/2023

Kelas	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
X AKL 1	≥ 78	32	82.05%	Tuntas
	< 78	7	17.95%	Tidak Tuntas
X AKL 2	≥ 78	27	71.05%	Tuntas
	< 78	11	28.95%	Tidak Tuntas

(Sumber : Daftar Nilai Guru Mata Pelajaran Akuntansi Dasar)

Dari data diatas diketahui bahwa masih terdapat siswa yang hasil belajarnya kurang baik dan perlu adanya perbaikan. Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, ditemukan fakta bahwa sebagian siswa tidak tuntas disebabkan kurang berpartisipasinya siswa dalam proses pembelajaran, serta tidak memiliki kesadaran untuk mempertanyakan tentang materi yang sulit dipahami kepada guru. Hal itu kemungkinan disebabkan karena proses pembelajaran yang masih berpusat kepada guru (*teacher centered*) dan kurangnya variasi model pembelajaran yang diterapkan guru. Selanjutnya, guru jarang menggunakan media yang menarik, khususnya media yang berbasis teknologi. Biasanya, guru hanya memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi berupa *power point* sederhana yang menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam belajar.

Mengingat pentingnya metode mengajar guru dalam pelaksanaan pembelajaran seperti yang dinyatakan oleh Azhar (dalam Maryoto, 2022) bahwa semakin baik metode yang dipakai maka semakin efektif pencapaian tujuan, maka salah satu usaha yang akan mesti digarap oleh guru agar mengatasi masalah diatas

yakni dengan melaksanakan inovasi dan variasi model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif ketika proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran yang bervariasi merupakan salah satu cara meningkatkan proses belajar mengajar misalnya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Dengan model pembelajaran kooperatif, siswa dapat bekerja sama dalam pengerjaan tugas dan belajar dari satu sama lain. Seorang siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif juga memiliki kesempatan untuk menjadi mentor bagi teman sebayanya. Gagasan di balik pembelajaran kooperatif adalah pengalaman belajar akan diperoleh lebih banyak oleh siswa jika mereka dapat mengajar dan diajar oleh satu sama lain.

Model Pembelajaran Kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar (Harianja et al., 2022). STAD adalah model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk lebih terlibat agar menciptakan hasil belajar yang lebih baik. Sejalan dengan itu, Kristiani & Airlanda (2021) mengklaim bahwa belajar kelompok dan berbagi informasi merupakan hal mendasar bagi keberhasilan model pembelajaran STAD dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Siswa lebih cenderung untuk bertanya, berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas, dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang menantang ketika menggunakan STAD (Sriana & Sujarwo, 2022).

Alasan yang mendasari peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran STAD untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar adalah karena guru belum pernah menggunakan model tersebut. Hal lain yang menjadikan pertimbangan

adalah karena model ini menekankan pada kerja sama siswa dalam tim yang membolehkan siswa untuk berganti informasi pengetahuan, dan pemahaman terkait materi pelajaran yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, Kurniasih & Sani (2015) menyimpulkan “model pembelajaran STAD juga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa”.

Selain model pembelajaran yang bervariasi, sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran media pembelajaran juga sangat diperlukan. Pemakaian media pembelajaran mampu merenovasi kegiatan pembelajaran yang akan memberi peningkatan pada hasil belajar. Hal itu sepadan dengan temuan (Agustina et al., 2017) yang menunjukkan bahwa keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dapat ditentukan oleh penggunaan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media *kahoot*.

Kahoot adalah kuis berbasis web yang memungkinkan pendidik mengelola alur kuis dan memproyeksikan pertanyaan langsung ke layar. *Kahoot* dipilih sebagai media dalam pembelajaran karena penyajiannya yang inovatif dan menarik. Siswa bukan sekadar didorong supaya fokus mendapatkan jawaban yang benar, namun juga belajar berpikir dan mengingat informasi dengan cepat untuk menyelesaikan tes dalam waktu yang ditentukan untuk setiap pertanyaan. Melalui *kahoot*, peneliti berupaya untuk menarik perhatian peserta didik dan dapat membuat suasana kelas dapat lebih menyenangkan dan diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hal tersebut didukung oleh penelitian oleh Tan et al., (2018) mengungkapkan bahwa sebagai platform pembelajaran berbasis *game*, media *kahoot* dikatakan berhasil dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. Rafnis, (2018) juga menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan akibat penggunaan media *kahoot* dalam aktivitas pembelajaran. Karena mekanisme kompetisi bawaan media *kahoot*, siswa termotivasi untuk saling mengalahkan dalam pengerjaan kuis. Jadi, dengan media *kahoot* siswa dapat merasa bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran dan mengerjakan kuis yang dirancang guru sesuai materi yang sedang dipelajari.

Sejalan dengan itu, hasil penelitian Lubis & Khairuna (2022) menegaskan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media permainan *kahoot* menyebabkan peningkatan nilai rata-rata *posttest*. Kelas yang menggunakan model pembelajaran STAD berbantu media *kahoot* memperoleh rata-rata skor sebesar 82,92, sementara itu, diperoleh rata-rata skor sebesar 50,25 untuk kelas yang menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran STAD Berbantu Media *Kahoot* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi di SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar beberapa siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)
2. Proses Pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher centered*)
3. Guru kurang memiliki variasi dalam menerapkan model pembelajaran
4. Kurangnya kesadaran siswa untuk bertanya kepada guru apabila terdapat materi pelajaran Akuntansi Dasar yang sulit untuk dipahami.
5. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi
6. Partisipasi siswa rendah dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Dari beberapa pernyataan yang timbul pada identifikasi masalah, peneliti membatasi menjadi hasil belajar akuntansi kelas X SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan dengan pokok bahasan Jurnal Penyesuaian Tahun Pembelajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada pengaruh model pembelajaran STAD berbantu Media *Kahoot* terhadap hasil belajar akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui Apakah ada pengaruh model pembelajaran STAD berbantu Media *Kahoot* terhadap hasil belajar akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan”.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka diperoleh manfaat dari penelitian yang akan dilakukan. Ada pun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis, penelitian ini akan memberikan gambaran bagaimana model pembelajaran STAD berbantu Media *Kahoot* dapat digunakan untuk pembelajaran Akuntansi Dasar.
- b. Untuk digunakan peneliti selanjutnya sebagai titik acuan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti yaitu untuk menambah wawasan terkait penggunaan Model pembelajaran STAD berbantu media *kahoot* pada mata pelajaran akuntansi dasar dan sebagai syarat penyelesaian program sarjana Pendidikan Akuntansi di Universitas Negeri Medan.
- b. Bagi lembaga pendidikan, dalam hal ini SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan, sebagai narasumber bagi para guru pengajar tentang pentingnya model pembelajaran dalam menghasilkan hasil pendidikan yang unggul bagi anak didiknya.
- c. Bagi Mahasiswa yaitu untuk sebagai masukan bagi calon guru khususnya pada Jurusan Pendidikan Akuntansi agar dapat menggunakan model pembelajaran, agar pembelajaran tidak terlalu monoton.

- d. Bagi tenaga pendidik di SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan, untuk digunakan sebagai sumber dalam meningkatkan prestasi akademik siswa.

