

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kualitas manusia, serta mewujudkan tujuan nasional suatu bangsa. Melalui tersedianya pendidikan maka dapat menumbuhkan anak-anak didik yang menjadi penerus generasi bangsa berikutnya. Pendidikan di Indonesia akan lebih baik jika pendidik sebagai fasilitator belajar mengajar mampu berinteraksi langsung dengan murid di kelas secara efektif. Guru adalah tenaga pendidik yang memiliki tugas memberikan pengajaran yang professional kepada peserta didik. Guru memiliki tugas utama yang harus dilakukan yaitu: mengarahkan, mengajar, membimbing dan mendidik baik secara formal dan non formal. Hal ini sejalan dengan penelitian (Santosa & Andrean, 2021) seorang guru memiliki sifat profesional yang dapat mengarahkan dan memberikan contoh kepada siswa pada saat proses pembelajaran. Pada saat proses belajar mengajar peserta didik berinteraksi dengan guru, media belajar, dan model pembelajaran yang digunakan sebagai sumber belajar.

Sebagaimana dinyatakan oleh Hidayat et al., (2020), Proses pembelajaran adalah bentuk kerja sama antara guru dengan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan harapan ilmu yang diberi kepada siswa dapat bermanfaat pada dirinya secara berkelanjutan, serta diharapkan perubahan perilaku siswa jadi lebih baik untuk kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Aktivitas belajar mengajar ialah sebuah proses yang sukar, tugas guru bukan sekedar memberikan ilmu pengetahuan untuk diserap oleh siswa tetapi memastikan pencapaian hasil belajar yang baik. Karena di dalam proses pembelajaran, hasil belajar selalu menjadi perhatian utama. Mereka juga turut ikut dalam peran meningkatkan mutu pendidikan, setiap kerja kerasnya bertujuan untuk perubahan pendidikan yang lebih baik. Bahkan di dalam kelas guru memiliki tanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan memotivasi siswa untuk mengikuti berbagai aktivitas belajar mengajar yang dilakukan saat itu. Siswa memiliki cara belajar yang berbeda. Model pembelajaran yang diterapkan bisa mempengaruhi cara belajar mereka, Maka dari itu guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat sembari memperhatikan materi yang hendak dijelaskannya. Tidak mengherankan jika dalam sebuah proses pembelajaran beberapa siswa tidak memiliki semangat untuk belajar. Guru juga dituntut untuk bisa mempersiapkan model pembelajaran yang beragam agar dalam pelaksanaannya bisa menaikkan motivasi siswa untuk belajar.

(Asyafah, 2019) menyatakan alasan pentingnya model pembelajaran di dalam kelas yakni:

- 1) Model pembelajaran yang berhasil secara efektif memberikan kontribusi besar terhadap kelancaran proses pembelajaran, memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih terjangkau, (2) Mampu menyediakan data yang bernilai bagi siswa selama kegiatan belajar mengajar, (3) Mampu membangkitkan semangat belajar siswa menghindari kejenuhan, dan berpengaruh pada minat serta dorongan siswa untuk berkontribusi dalam aktivitas belajar mengajar, (4) Pentingnya mengembangkan ragam model pembelajaran karena adanya perbedaan cara belajar pada setiap siswa, (5) Keterampilan guru dalam mengajar jadi tidak monoton karena adanya ragam model pembelajaran.

Namun fakta yang sering terjadi di lapangan banyak guru yang tak memperhatikan model pembelajaran yang dilaksanakan. Guru selalu menerapkan model ceramah membuat daya tarik siswa untuk belajar menjadi sangat rendah dan sering terjadinya rasa bosan di dalam kelas. Model ceramah ini membuat siswa tidak begitu aktif dan berpartisipasi ketika kegiatan belajar mengajar. Pemilihan model pembelajaran yang baik selaras pada materi yang dibahas menjadi tuntutan bagi seorang guru. Tidak hanya sekedar tepat saja, model pembelajaran juga harus bervariasi agar dapat memikat perhatian siswa. Sehingga hasil belajar dan prestasi siswa bisa meningkat.

Pada abad 21 perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat laju tersampaikan di generasi milenial. Generasi milenial ini sangat identik dengan teknologi, segala urusan dilakukan dengan perangkat ponsel pintar mulai dari mencari informasi, membaca, mencari jawaban tugas, menikmati hiburan seperti film, video pendek dan musik, sampai menayangkan kreativitas mereka di dunia maya. Menurut Puspitarini (2022) guru harus mampu menyelaraskan kiat model serta metode pengajaran pada generasi abad 21. Guru sekarang perlu mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih segar dan tidak konvensional serta menggali kemampuan kreatif dan inovatif. Mereka perlu giat memutakhirkan pengetahuan dan keterampilan mereka supaya bisa menyajikan pengalaman pembelajaran yang mengundang minat yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Pada abad 21 ini banyak sekali model pembelajaran yang bisa menaikkan daya penalaran tingkat maksimal, usaha yang terkoordinasi serta koordinasi dalam menangani masalah. Model pembelajaran itu sendiri yaitu *Problem Based Learning (PBL)*, *Project*

Based Learning (PjBL), Small Group Discussion (SGD), Role-Play & Simulation Learning (RPL), Cooperative Learning (CL), Collaborative Learning (CbL), Contextual Learning (CtL). Dari beberapa model pembelajaran tersebut dapat menjadikan acuan guru dalam menyajikan kegiatan pembelajaran yang bisa menaikkan daya berpikir kritis serta minat belajar siswa serta dengan menggabungkan pemanfaatan teknologi.

Sekolah telah berupaya mengoptimalkan hasil belajar siswa, namun pada kenyataannya masih terdapat hasil belajar siswa yang rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang diperoleh pada mata pelajaran akuntansi keuangan siswa kelas XI AKL di SMK Negeri 1 Siatas Barita. Jika dibandingkan dengan nilai KKM yang ditetapkan, siswa dikatakan telah mencapai KKM apabila telah melampaui nilai 75. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil belajar siswa kelas XI AKL di SMK Negeri 1 Siatas Barita sebagai berikut:

Tabel 1. 1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas XI AKL
SMK Negeri 1 Siatas Barita

Kelas	Jumlah Siswa	Tes	KKM	Siswa yang Mencapai Nilai KKM		Siswa yang Tidak Mencapai Nilai KKM	
				Jumlah	%	Jumlah	%
XI AKL 1	34	UH 1	75	15	44,1	19	55,9
		UH 2	75	13	38,2	21	61,8
		UH 3	75	12	35,3	22	64,7
Rata-rata				39,2		60,8	
XI AKL 2	33	UH 1	75	15	45,4	18	54,5
		UH 2	75	14	42,4	19	57,6
		UH 3	75	16	48,5	17	51,5
Rata-rata				45,4		54,5	

(Sumber: Daftar Nilai Siswa Akuntansi Keuangan Kelas XI AKL)

Berdasarkan Tabel 1.1 diketahui bahwa masih terdapat banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM. Tabel 1.1 menunjukkan dari total 34 siswa di kelas XI AKL 1 pada ulangan harian 1 hanya terdapat 15 siswa yang mencapai KKM dengan presentase 44,1% sedangkan 19 siswa lainnya tidak mencapai KKM atau jika dipresentasikan sebesar 55,9%. Begitu juga pada kelas XI AKL 2 yang menunjukkan siswa tidak mencapai KKM lebih banyak jumlahnya, dimana pada ulangan harian 1 siswa yang mencapai KKM pada kelas XI AKL 2 hanya 15 siswa dengan presentase 45,4% sedangkan 18 siswa lainnya tidak mencapai nilai KKM dengan presentase sebesar 54,5%. Jika dijumlahkan kelas XI AKL 1 dan kelas XI AKL 2 pada ulangan hariannya siswa yang mencapai nilai KKM dengan presentase rata-rata sebesar 39,2% dan 45,4%.

Mulyasa (2014) menyatakan “Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya ada 75% dari seluruh siswa dikelas telah mencapai KKM”. Berdasarkan Tabel 1.1 rata-rata siswa kelas XI AKL 1 dan siswa kelas XI AKL 2 yang sudah mencapai nilai KKM yaitu sebesar 39,2% dan 45,4% yang menunjukkan nilai tersebut masih jauh di bawah 75%, sehingga disimpulkan bahwa proses pembelajaran di kelas XI AKL di SMK Negeri 1 Siatas Barita belum berhasil dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI AKL di SMK Negeri 1 Siatas Barita masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan guru kurang mampu dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat dan kurangnya pemanfaatan media belajar sehingga pada proses belajar mengajar terlihat kurang menarik menyebabkan daya tarik siswa untuk belajar menjadi sangat rendah dan sering terjadinya rasa bosan di dalam kelas.

Berdasarkan dari uraian permasalahan diatas menunjukkan bahwa belum tercapainya proses belajar mengajar yang efektif, maka guna mengatasinya diperlukan direncanakan model pembelajaran yang dapat mendorong aktivitas siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD), yang menekankan adanya kerjasama siswa secara kelompok dalam memecahkan masalah untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan aplikasi *Wordwall* sangat tepat dijadikan solusi dalam permasalahan tersebut, karena model pembelajaran yang digabungkan dengan media pembelajaran adalah aktivitas belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak akan merasakan bosan saat pelaksanaannya.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Sya'bani et al., (2024) menyatakan bahwa “Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikan $0,003 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa”. Sementara Malini (2023) pada penelitiannya menunjukkan bahwa sebelum penerapan model kooperatif tipe STAD, Nilai rata-rata peserta didik adalah 65,60 dengan standar deviasi 97,39. Setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, Nilai rata-rata peserta didik adalah 82,87 dengan standar

deviasi 48,47. Terlihat peningkatan yang signifikan dalam rata-rata nilai peserta didik setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Berkaitan dengan penelitian di atas, penulis berharap memberikan dampak terhadap keterlibatan siswa, keterampilan dalam proses belajar mengajar, memahami materi serta hasil belajar yang meningkat lewat model pembelajaran STAD. Sehingga model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan aplikasi *Wordwall* bisa mengatasi permasalahan hasil pembelajaran siswa di SMK Negeri 1 Siatas Barita.

Berdasarkan uraian latar belakang ini maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa di SMK Negeri 1 Siatas Barita”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar akuntansi keuangan siswa kelas XI AKL SMK Negeri 1 Siatas Barita masih tergolong rendah, tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

1.3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus dan tercapainya sasaran yang diinginkan, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran yang akan diteliti adalah Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD).
2. Media pembelajaran yang dipakai ialah Aplikasi *Wordwall*.
3. Siswa yang akan diteliti adalah siswa kelas XI AKL SMK Negeri 1 Siatas Barita.
4. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan kelas XI AKL SMK Negeri 1 Siatas Barita.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah hasil belajar akuntansi yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Aplikasi *Wordwall* lebih tinggi dibanding hasil belajar akuntansi yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung pada siswa Kelas XI AKL di SMK Negeri 1 Siatas Barita?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian : untuk mengetahui hasil belajar akuntansi yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan Aplikasi *Wordwall* lebih tinggi dibanding hasil belajar akuntansi yang diajar dengan

menggunakan model pembelajaran langsung pada siswa Kelas XI AKL di SMK Negeri 1 Siatas Barita.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat serta masukan kepada seluruh pihak terutama sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat dengan menerapkan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantuan Aplikasi *Wordwall* untuk pembelajaran di sekolah sebagai bentuk kreativitas guru dan untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis, menambah wawasan dan pengetahuan penulis sebagai calon guru dalam proses belajar mengajar nantinya dengan menggunakan Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Aplikasi *Wordwall* yang sesuai dengan suatu pokok bahasan, sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang baik.

b. Bagi pihak sekolah, sebagai bahan masukan dan informasi bagi pihak sekolah khususnya guru bidang akuntansi dalam menerapkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Aplikasi *Wordwall* yang sesuai dengan materi pembelajaran sebagai salah satu cara yang efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa.

- c. Bagi Universitas Negeri Medan, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah kelengkapan referensi bacaan di perpustakaan UNIMED serta dapat digunakan untuk menambah bahan masukan untuk penelitian yang sejenis.



THE
Character Building
UNIVERSITY