

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian dari hak asasi manusia (HAM) yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kapabilitas seorang manusia. Pendidikan berpengaruh terhadap kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam hal peningkatan pertumbuhan ekonomi melalui kecakapan, pengetahuan, produktivitas, pendapatan, dan kelayakan kerja. Keberhasilan pendidikan dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi sejalan dengan *World Development Report* Bank Dunia periode 2018, yaitu:

“This is not just because higher-ability or better-connected people (who would earn more regardless of their schooling) receive more education, as proposed by the signaling model of education. “Natural experiments” from a wide variety of countries—such as Honduras, Indonesia, the Philippines, the United Kingdom, and the United States—prove that schooling does drive the increased earnings...”(hlm.39).

Manfaat dari pendidikan jauh melebihi dari sekedar pertumbuhan ekonomi, pendidikan juga mampu mendorong masyarakat supaya dapat berfungsi secara efektif, dan menciptakan institusi yang menggalakan persatuan serta kemakmuran bersama. Seperti yang telah diamanatkan dalam Undang-Undang Dasar Tahun 1945 Amandemen (UUD 1945 Amandemen) dalam Bab XA Tentang Hak Asasi Manusia Pasal 28C:

(Ayat 1) Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

(Ayat 2) Setiap orang berhak untuk memajukan dirinya dalam memperjuangkan haknya secara kolektif untuk membangun masyarakat, bangsa dan negaranya.

Upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan umat manusia yaitu melalui pendidikan. Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan 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.

Pada era revolusi industri 4.0 ini dimana konektivitas dan interaksi sudah tidak bisa dibatasi, masyarakat semakin menyadari akan pentingnya pendidikan. Era digitalisasi, informasi, dan komunikasi yang semakin berkembang pesat membutuhkan SDM yang memiliki kemampuan, cepat menyesuaikan teknologi, serta berdaya saing global. Maka pemerintah dalam rangka memajukan kualitas SDM Indonesia melalui pendidikan telah menetapkan tujuan pendidikan nasional dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (sisdiknas), yaitu :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai hasil yang optimal dari tujuan pendidikan nasional tersebut terutama pada pendidikan formal berupa sekolah, semua unsur pendidikan yaitu siswa, guru, manajemen sekolah, dan lainnya harus turut berpartisipasi dalam mendukung kegiatan pembelajaran sehingga mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Diharapkan siswa mampu kritis terhadap lingkungan sekitarnya, aktif mencari solusi terbaik untuk setiap permasalahan yang ada, cepat menyesuaikan terhadap teknologi, dan terbiasa dalam lingkungan yang kompetitif.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan pokok. Adapun konsep belajar menurut UNESCO (dalam Sudjana, 2005:37) bahwa:

Menuntut setiap satuan pendidikan untuk dapat mengembangkan empat pilar pendidikan baik untuk sekarang dan masa depan yaitu: (1) *learning to know* (belajar untuk mengetahui), (2) *learning to do* (belajar untuk melakukan sesuatu), (3) *learning to be* (belajar untuk menjadi seseorang, dan (4) *learning to live together* (belajar untuk menjalani kehidupan bersama).

Pengertian belajar menurut Purwanto (2011:85) “belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang lebih baik tetapi ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk”. Menurut Slameto (2010:2) “belajar ialah suatu proses usaha untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan tingkah laku baik bersifat positif atau negatif.

Dalam era revolusi industri 4.0 ini perkembangan teknologi dan informasi telah banyak digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dan perkembangan ini memudahkan proses pembelajaran dengan semakin bervariasinya model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pembelajaran seharusnya tidak dibatasi oleh pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional, tetapi juga yang dengan pemanfaatan berbagai jenis model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi kelas sehingga mengembangkan pemahaman dan kemampuan siswa untuk berpikir kritis untuk membangun strukturnya pengetahuannya.

Menurut Hamalik (2008:57) “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.

Hasil belajar dapat menjadi bahan evaluasi (*feedback* dan *feedforward*) akan pencapaian tujuan pendidikan bagi pihak yang terlibat, khususnya siswa dan guru (pendidik). Hal ini sejalan dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2009:107) bahwa “tercapai tidaknya suatu tujuan yang diharapkan dalam proses belajar dan pembelajaran salah satunya yaitu dapat dilihat dari hasil belajar siswa”.

Berdasarkan hasil pengamatan melalui daftar nilai siswa, fenomena yang ada di SMK PGRI 1 Cimahi adalah masih terdapat nilai siswa yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75 pada mata pelajaran Akuntansi Dasar tahun ajaran 2018/2019 yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1
Daftar Pencapaian KKM Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar
Kelas X SMK PGRI 1 Cimahi
Tahun Ajaran 2018/2019

Kelas	Standar KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa		Persentase (%) Siswa	
			Nilai di bawah KKM*	Nilai di atas KKM*	Nilai di bawah KKM*	Nilai di atas KKM*
X AK 1	75	36	30	6	83%	17%
X AK 2	75	36	29	7	81%	19%
Total		72	59	13	82%	18%

Sumber: Lampiran 1, Point 5, Data Diolah

*KKM : Kriteria Ketuntasan Minimum

Berdasarkan data hasil belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa terdapat banyak siswa kelas X di SMK PGRI 1 Cimahi yang memperoleh nilai dibawah KKM sejumlah 59 orang atau 82% sedangkan siswa yang sudah mencapai KKM baru sejumlah 13 orang atau 18%.

Ria Pangestu, 2019

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ACTIVE LEARNING TIPE QUIZ TEAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR DI SMK PGRI 1 CIMAH

Kedua kelompok siswa tersebut yaitu siswa yang hasil belajarnya telah mencapai KKM dan yang belum mencapai KKM, khususnya bagi yang belum mencapai KKM haruslah mendapat perhatian dari guru. Karena rendahnya hasil belajar siswa ini akan berpengaruh terhadap kualitas kelulusan, akreditasi sekolah, serta tidak tercapainya tujuan pendidikan terhadap mutu pendidikan. Selain itu bagi siswa yang hasil belajarnya belum mencapai KKM akan menjadi hambatan bagi dirinya sendiri dalam hal pemahaman materi yang berkelanjutan ke depannya. Hal ini bukan hanya menjadi tanggung jawab guru tetapi menjadi tanggung jawab sekolah dan tantangan bagi peneliti dalam hal memahami faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Akuntansi Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari pikiran guru (pendidik) kepada pikiran siswa. Selama proses belajar di kelas guru berperan sebagai fasilitator, sementara itu siswa dituntut untuk aktif membangun (mengonstruksikan) pengetahuan mereka melalui pengetahuan awal yang dimiliki.

Dalam teori konstruktivis ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi (Trianto, 2011:28). Menurut Piaget (dalam Gredler, 2013:327) ada empat faktor esensial yang diperlukan untuk transformasi dari satu bentuk penalaran ke bentuk yang lain, yaitu:

1) Lingkungan fisik

Kontak dengan lingkungan fisik menjadi hal penting karena interaksi antara individu dan dunia adalah sumber pengetahuan.

2) Kematangan

Kematangan sistem saraf menjadi penting karena memungkinkan anak merealisasikan manfaat maksimum dari pengalaman fisik. Perkembangan ini

Ria Pangestu, 2019

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ACTIVE LEARNING TIPE QUIZ TEAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR DI SMK PGRI 1 CIMAHI

bergerak dengan kecepatan berbeda-beda, tergantung pada sifat kontak anak dengan lingkungan dan pada aktivitasnya.

3) Pengaruh sosial

Lingkungan sosial ini mencakup peran bahasa dan pendidikan, dan khususnya kontak dengan orang lain. Perbedaan dalam pengalaman sosial dapat mempercepat atau memperlambat perkembangan struktur kognitif.

4) Penyeimbangan (*equilibration*)

Faktor ini berisi seperangkat proses yang menjaga keadaan yang tetap dalam fungsi intelektual di tengah-tengah transformasi dan perubahan. Proses ini mengatur interaksi individu dengan lingkungan dan memungkinkan perkembangan kognitif untuk maju secara koheren dan tertata.

Jika dihubungkan dengan teori konstruktivis ini peran guru selain sebagai fasilitator, guru juga berperan memantau perkembangan kognitif siswa untuk dapat maju secara koheren dan rata melalui hasil belajar siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa kemungkinan tidak sama satu dengan yang lainnya karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilannya dalam proses belajar dan pembelajaran.

Menurut Sudjana (2009:39) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal, yaitu:

1. Faktor Internal meliputi:
 - a. Kemampuan siswa
 - b. Motivasi belajar
 - c. Minat dan perhatian
 - d. Sikap dan kebiasaan belajar
 - e. Ketekunan
 - f. Sosial ekonomi
 - g. Fisik dan psikis

2. Faktor Eksternal meliputi:
 - a. Guru
 - b. Kurikulum
 - c. Lingkungan
 - d. Media
 - e. Siswa
 - f. Model Pembelajaran

Seperti yang telah disebutkan di atas, salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa adalah model pembelajaran. Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2014:133) bahwa 'Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain'. Terdapat beberapa model pembelajaran selain model pembelajaran konvensional (klasik) seperti ceramah, diskusi, dan sebagainya yang dapat menjadi pilihan alternatif bagi guru di kelas dalam melakukan pembelajaran akuntansi.

Dalam pembelajaran akuntansi objek atau materi yang dipelajari bersifat abstrak. Siswa perlu memahami konsep, prinsip, dan prosedur akuntansi yang benar, salah satunya seperti pada mata pelajaran Akuntansi Dasar. Berdasarkan data prapenelitian, 82% siswa memperoleh nilai di bawah KKM dalam materi Akuntansi Dasar (dalam Tabel 1.1). Hal ini dapat menunjukkan bahwa materi Akuntansi Dasar dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, ditambah dengan unsur pembelajaran yang relatif kurang bervariasi berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa bila dibandingkan dengan standar nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah.

Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal diharapkan siswa terlibat aktif dalam melakukan pekerjaannya, mengeluarkan gagasan, memecahkan masalah, dan dapat menerapkan apa yang mereka pelajari. Ketika siswa pasif atau hanya menerima dari pengajar, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Oleh karena itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengikat informasi yang baru saja diterima dari guru (Zaini, 2008:14).

Perangkat yang dapat digunakan oleh guru untuk memfasilitasi siswa agar lebih aktif belajar di kelas adalah dengan pengaplikasian model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih menjadi alternatif dalam rangka untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran yaitu model pembelajaran aktif (*active learning*). Dalam pembelajaran aktif ini siswa lebih

mudah dan aktif belajar karena merasa santai, berlangsung dalam lingkungan yang tenang karena percobaan dan kegagalan diterima, adanya partisipasi dari semua kelompok, serta setiap siswa bertanggung jawab atas pembelajarannya masing-masing. Silberman (2013:1) mengungkapkan sebagai berikut :

“What I hear, I forget. What I hear, see, and ask question about or discuss with someone else, I begin to understand. What I hear, see, discuss, and do, I acquire knowledge and skill. What I teach to another, I master. (Apa yang aku dengar, aku lupa. Apa yang aku dengar dan lihat, aku mengingatnya sedikit. Apa yang aku dengar, lakukan dan tanyakan kepada atau diskusikan dengan orang lain, aku mulai memahaminya. Apa yang aku dengar, lihat, diskusikan, dan lakukan, memberiku pengetahuan dan keterampilan. Apa yang aku ajarkan kepada orang lain, aku menguasainya)”.

Warsono dan Hariyanto (2012:39) menyatakan bahwa “Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki”.

Dalam model pembelajaran aktif peserta didik melakukan sebagian besar pekerjaan yang harus dilakukan. Hal ini tentu sejalan dengan orientasi dalam Kurikulum 2013 dimana orientasi belajar di kelas adalah berpusat pada siswa (*student centered*). Model pembelajaran aktif (*active learning*) meningkatkan keaktifan siswa di kelas baik secara fisik, intelektual, dan emosional sehingga siswa diharapkan mampu mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Model pembelajaran tipe *Quiz Team* merupakan model pembelajaran aktif (*active learning*) yang dikembangkan oleh Mel Silberman. *Quiz Team* merupakan salah satu tipe dalam metode pembelajaran *Active Learning* yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, mengaktifkan siswa untuk bertanya maupun menjawab dan meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Adapun penelitian terdahulu yang membahas tentang model *Active Learning* tipe *Quiz Team* berbantuan *software* maple, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sapta (2018) yang telah diterbitkan dalam jurnal *Matematics Paedagogic* menunjukkan hasil perbedaan post test dengan menggunakan uji t pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh t_{hitung} sebesar 7,28 dengan nilai signifikansi 0,000 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,99. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada materi yang diajarkan melalui model pembelajaran quiz team berbantuan *software* maple lebih tinggi dari hasil belajar siswa pada materi yang diajarkan melalui model pembelajaran *student teams achievement divisions* berbantuan *software* maple pada materi sukubanyak.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik mengadakan penelitian untuk mengetahui penerapan model pembelajaran aktif (*active learning*) tipe *Quiz Team* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Akuntansi Dasar dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Active Learning* tipe *Quiz Team* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar di SMK PGRI 1 Cimahi”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran *Active Learning* tipe *Quiz Team* dengan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran *Active Learning* tipe *Quiz Team* di kelas X SMK PGRI 1 Cimahi pada mata pelajaran Akuntansi Dasar.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas peneliti bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran *Active Learning* tipe *Quiz Team* dengan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran *Active Learning* tipe *Quiz Team* di kelas X SMK PGRI 1 Cimahi pada mata pelajaran Akuntansi Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi positif dan memiliki manfaat bagi dunia pendidikan yaitu:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini akan menambah khasanah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan, yaitu diperolehnya pandangan bahwa penggunaan variasi model pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam proses belajar-mengajar (PBM) di kelas.
- 2) Hasil penelitian ini menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dengan digunakannya model pembelajaran *active learning* dalam mata pelajaran akuntansi dasar, diharapkan dapat menambah ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran terutama akuntansi, dan siswa mampu belajar lebih semangat, dan adaptif dengan berbagai variasi model pembelajaran.

2) Bagi Guru

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru untuk diterapkannya penggunaan model pembelajaran *active learning*, sehingga

Ria Pangestu, 2019

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ACTIVE LEARNING TIPE QUIZ TEAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR DI SMK PGRI 1 CIMAHI

guru pun menjadi terpicu sisi kreatifitasnya dalam menyediakan pembelajaran yang menarik di kelas serta dapat mewujudkan proses pembelajaran yang lebih berkualitas karena dapat merangsang siswa belajar mandiri dan interaktif, dan meningkatkan motivasi siswa, sehingga meningkatkan hasil belajar itu juga, terutama pada mata pelajaran akuntansi.

3) Bagi Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif sebagai masukan kepada sekolah dalam rangka perbaikan dan pengembangan proses pembelajaran.