

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sesuai dengan cita-cita bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa pemerintah Indonesia melakukan berbagai upaya untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat meningkatkan taraf hidup masyarakat Indonesia sehingga mampu bersaing dengan negara lain. Peningkatan kualitas sumber daya manusia yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia ditempuh dengan berbagai cara salah satunya melalui pendidikan. Pemerintah Indonesia telah banyak melakukan berbagai perubahan dalam sistem pendidikan Indonesia agar dapat menciptakan sistem pendidikan yang baik sehingga mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia maupun kualitas sistem pendidikan itu sendiri.

Hakikat pendidikan telah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang berbunyi bahwa,

“Pendidikan merupakan usaha sadar 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”.

Proses pembelajaran merupakan komponen penting dalam pendidikan.

Karena dalam proses pembelajaran terbentuk interaksi antara pendidik dengan

Peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya. Proses pembelajaran yang efektif akan dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan tercermin dari hasil belajar yang dicapai, pemerintah dan sekolah sudah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan namun pada kenyataannya usaha tersebut belum menunjukkan hasil yang diharapkan apalagi dengan adanya musibah pandemi covid 19, hal ini dapat dilihat dari peringkat Indonesia masih jauh tertinggal dibanding negara lain khususnya Asia Tenggara. Permasalahan ini merupakan hal dihadapi secara umum oleh pemerintah dan khususnya seekolah atas dasar itulah penulis melakukan penelitian berkaitan dengan rendahnya hasil belajar yang dicapai peserta didik., Nurhadi dalam syafarudin., dkk (2019:80) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah prestasi yang telah dicapai atau diperoleh anak berupa nilai mata Pelajaran”.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada bulan Januari 2024 di SMK Ma arif NU Al Muzayyin Kelas X PBS mata pelajaran Akuntansi Dasar ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung, penulis berasumsi bahwa dalam mata Pelajaran Akuntansi dasar merupakan mata pelajaran yang kurang menarik dan membosankan sehingga hasil belajar yang dicapai tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Berikut data hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Akuntansi dasar di kelas X-1 di SMK Ma arif NU Al Muzayyin

Tabel 1.1
Penilaian Akhir Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024
Kelas X PBS di SMK Ma arif NU Al Muzayyin

Kelas	Jumlah peserta didik	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-Rata	peserta didik Yang belum mencapai KKM		Peserta didik yang mencapai KKM	
						Jml	%	Jml	%
X-PBS 1	36	76	80	15	65,69	20	55,6	16	44,4
X-PBS 2	36	76	81	20	63,61	15	41,7	21	58,3

Sumber: Data Nilai Belajar Peserta Didik

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mata pelajaran Akuntansi Dasar menggambarkan adanya kesenjangan yang tinggi antara nilai tertinggi dan nilai terendah, nilai terendah rata-rata dari kedua kelas tersebut yaitu 48,65%, dan nilai rata-rata tertinggi dari kedua kelas tersebut yaitu 51,35%, peserta didik yang belum mencapai standar nilai kriteria ketuntasan Minimum 48,65%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah.

Berdasarkan masalah yang diuraikan, penulis berasumsi bahwa dalam proses pembelajaran, diperlukan model pembelajaran yang bisa memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu alternatif model pembelajaran yang memungkinkan dikembangkannya keterampilan berpikir (penalaran komunikasi, dan koneksi) adalah model pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw berbantu media video animasi.

Model Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi untuk mencapai prestasi yang maksimal. Jadi, pada teknik jigsaw

ini siswa dalam satu kelompok berpencar untuk berkumpul dengan anggota kelompok lain yang memiliki materi pembahasan yang sama. Menurut Arends pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan suatu teknik dari model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari tim-tim belajar yang heterogen beranggotakan 4-6 siswa, setiap siswa bertanggungjawab atas penguasaan materi belajar dan mampu mengajarkan bagian materi tersebut kepada anggotanya.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan ini, penulis melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Akuntansi dasar.**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi permasalahan ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akuntansi Dasar masih rendah.
2. Pendidik cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional atau proses pembelajaran masih didominasi oleh pendidik.
3. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.
4. Tingkat Kerjasama peserta didik rendah

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mencoba merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantu media video animasi pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode ceramah pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantu media video animasi dengan yang menggunakan metode ceramah pada pengukuran akhir (*posttest*)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantu media Video animasi pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen.
2. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode ceramah pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol.

3. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantu media video animasi dengan yang menggunakan metode ceramah pada pengukuran akhir (*posttest*).

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian dalam penelitian ini di bagi menjadi dua bagian yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan Praktis.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Dalam kegunaan teoritis peneliti berharap dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu, bahwasanya pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantu video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4.2 Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa agar lebih aktif, kreatif dan mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, yang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar disekolah.

