

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Teori

1. Aktivitas Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank
 - a. Pengertian Aktivitas Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank.

Aktivitas belajar siswa merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah yang mendukung kegiatan belajarnya. Menurut Sriyono (2012), “Aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani”.

Rousseau (dalam Sardiman A.M., 2011: 96), memberikan penjelasan “Pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis”. Oleh karena itu, aktivitas yang dilakukan oleh siswa dapat dilakukan baik secara jasmani maupun rohani dan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan untuk belajar.

Sardiman A.M. (2011: 95-96) berpendapat bahwa “Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas”. Siswa dalam belajar diwajibkan berperan aktif, dengan kata lain belajar sangat diperlukan untuk adanya suatu aktivitas, dengan begitu aktivitas belajar sangat berpengaruh terhadap berlangsungnya keberhasilan proses belajar.

Belajar menurut Oemar Hamalik (2005: 28), “Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”, sedangkan Sardiman A.M. (2011: 22) menyatakan “Belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang mungkin bewujud pibadi fakta, konsep ataupun teori”. Mengutip dari pendapat Ahmad Rohani (2010: 8),

Belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ialah peserta didik giat-aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Peserta didik yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran.

Belajar merupakan suatu proses siswa untuk mengetahui berbagai macam pengetahuan dan pengalaman yang dapat mengubah sikap dan tingkah laku dengan melakukan interaksi dengan siswa lain atau guru.

Mata diklat Akuntansi termasuk mata diklat Kompetensi Kejuruan yang mempelajari mengenai pencatatan dan perhitungan transaksi keuangan baik perusahaan jasa maupun dagang. Berdasarkan teori akuntansi dari Suwardjono (2010: 10), akuntansi dapat didefinisikan sebagai:

Proses pengidentifikasian, pengesahan, pengukuran, pengakuan, pengklasifikasian, penggabungan, peringkasan, dan penyajian data keuangan dasar (bahan olah akuntansi) yang terjadi dari kejadian-kejadian, transaksi-transaksi, atau kegiatan operasi suatu unit organisasi dengan cara tertentu untuk menghasilkan informasi yang relevan bagi pihak yang berkepentingan.

Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank merupakan salah satu kompetensi yang ada pada mata diklat Akuntansi yang mempelajari mengenai laporan tentang perbedaan saldo antara catatan

perusahaan dengan saldo menurut laporan bank. Toto Sucipto dkk (2009: 13) menjelaskan pengertian rekonsiliasi bank adalah “Pembuatan laporan oleh pihak perusahaan mengenai saldo kas dan penjelasan sebab-sebab terjadinya ketidaksamaan antara saldo kas perusahaan dan saldo kas pada bank yang dilaporkan dalam rekening koran”.

Dari pengertian mengenai aktivitas, belajar, akuntansi, dan Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Aktivitas Belajar akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank adalah segala kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses interaksi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank agar mampu mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Aktivitas belajar disini menekankan pada aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa, karena dengan adanya aktivitas belajar siswa maka pembelajaran akan lebih kondusif dan aktif.

b. Klasifikasi Aktivitas Belajar Siswa

Menurut Paul D. Dierich (dalam Oemar Hamalik, 2005: 172-173), klasifikasi Aktivitas Belajar siswa dapat dibagi menjadi 8 kelompok, yaitu:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual: Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (oral): Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan suatu pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan: Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis: Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.

- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar: Menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola.
- 6) Kegiatan-kegiatan metrik: Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental: Merenungkan, mengingatkan, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional: Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Jenis-jenis Aktivitas Belajar menurut M. Dalyono (2009: 218-225)

dibagi menjadi beberapa indikator sebagai berikut:

- 1) Mendengarkan,
- 2) Memandang,
- 3) Meraba, membau, dan mencicipi/mengecap,
- 4) Menulis atau mencatat,
- 5) Membaca,
- 6) Membuat ikhtisar atau ringkasan dan menggarisbawahi,
- 7) Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram dan bagan-bagan,
- 8) Menyusun paper atau kertas kerja,
- 9) Mengingat,
- 10) Berfikir,
- 11) Latihan atau praktek.

Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi Aktivitas Belajar Siswa.

Gagne dan Briggs (2010) menyatakan faktor-faktor yang menumbuhkan timbulnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
- 2) Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik.
- 3) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- 4) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya.
- 5) Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 6) Memberikan umpan balik (*feedback*).
- 7) Melakukan tagihan-tagihan terhadap peserta didik berupa tes, sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- 8) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.
(<http://nawawiefatru.blogspot.com/2010/07/keaktifan-belajar.html>)

c. Pengukuran Aktivitas Belajar

Kegiatan belajar mengajar mengandung unsur aktivitas pada diri siswa meskipun kadarnya berbeda-beda. Menurut McKeachie (dalam Uzer Usman, 2006: 23) pengukuran Aktivitas siswa terdiri dari:

- 1) Partisipasi siswa dalam menentukan tujuan kegiatan belajar mengajar.
- 2) Penekanan pada aspek afektif dalam pengajaran.
- 3) Partisipasi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, terutama yang berbentuk interksi antara siswa.
- 4) Penerimaan guru terhadap perbuatan dan sumbangan siswa yang kurang relevan atau yang salah.
- 5) Keeratan hubungan kelas antar kelompok.
- 6) Kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk mengambil keputusan yang penting dalam kegiatan di sekolah.
- 7) Jumlah waktu yang digunakan untuk menangani masalah pribadi siswa, baik yang berhubungan ataupun yang tidak berhubungan dengan pelajaran.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Soekamto dkk (dalam Kuntjojo, 2009) “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

b. Konsep-Konsep yang Berhubungan dengan Model Pembelajaran

Menurut Kuntjojo (2009), konsep-konsep yang berhubungan dengan model pembelajaran adalah:

- 1) Pendekatan Pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari atau mendasari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu.
- 2) Strategi Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Metode Pembelajaran, dapat diartikan sebagai jalan yang dipilih untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Teknik Pembelajaran, dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik.
(<http://ebekunt.wordpress.com/2009/09/25/untitled-2/>)

c. Kriteria Model Pembelajaran yang Baik

Adapun kriteria model pembelajaran yang baik menurut Nieveen (dalam Kuntjojo, 2009) adalah sebagai berikut:

1) Valid

Validitas atau ketepatan model pembelajaran berhubungan dengan dua hal, yaitu rasional teoritik yang kuat dan memiliki konsistensi internal.

2) Praktis

Kriterium praktis menunjukkan pada apa yang mereka kembangkan dapat diterapkan dan kedua, kenyataan menunjukkan bahwa apa yang mereka kembangkan tersebut betul-betul dapat diterapkan.

3) Efektif

Efektivitas suatu model pembelajaran ditunjukkan dengan parameter: pertama, ahli dan praktisi berdasarkan pengalamannya menyatakan bahwa model pembelajaran tersebut efektif, dan kedua, secara operasional model pembelajaran tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

d. Macam-macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Trianto (dalam Kuntjojo, 2009), diantaranya adalah:

1) Model Pembelajaran Kontektual (*Contextual Teaching Learning*)

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching Learning*) merupakan sebuah pembelajaran yang dapat memberikan dukungan dan penguatan pemahaman siswa dalam menyerap sejumlah materi pembelajaran serta mampu menghubungkannya dengan kenyataan hidup sehari-hari.

2) Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Solving Learning*)

Model pembelajaran berdasarkan masalah adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri,

menumbuhkembangkan ketrampilan yang lebih tinggi dan inquiri, memandirikan siswa, dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri.

3) Model Pembelajaran Kuantum (*Quantum Teaching Learning*)

Model pembelajaran kuantum adalah pembelajaran yang menyelaraskan berbagai interaksi dalam proses pembelajaran menjadi cahaya yang dapat melejitkan prestasi siswa dengan menyingkirkan hambatan belajar melalui penggunaan cara dan alat yang tepat dan melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

4) Model Pembelajaran Akselerasi (*Accelerated Learning*)

Model pembelajaran akselerasi adalah belajar yang dilakukan dengan waktu yang lebih pendek tanpa mengurangi materi seharusnya dipelajari. Jika pembelajaran akselerasi berhasil dalam pelaksanaannya dimana tujuan yang diharapkan juga tercapai maka diperoleh beberapa segi positif, yaitu: 1. Peserta didik yang potensial dapat menyelesaikan pendidikannya lebih cepat dari waktu biasanya, 2. Efisien dalam waktu, dan 3. Efisien dalam biaya.

5) Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM)

Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari si pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah tentang pengetahuan. Sehingga, jika pembelajaran tidak

memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Peran aktif dari siswa sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.

Menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dicapai. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut tak ubahnya seperti permainan biasa.

6) Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok secara kooperatif, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab, saling membantu dan berlatih berinteraksi komunikasi sosialisasi karena

kooperatif adalah miniatur dari hidup masyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.

3. Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Wina Sanjaya (2009: 242) mendefinisikan “Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa atau suku yang berbeda (heterogen)”. Menurut Eggen dan Kauchak (dalam Trianto, 2010: 58) “Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama”. Sementara itu menurut Anita Lie (2008: 12) “Pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur”.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang didalamnya mengkondisikan kepada siswa untuk bekerja bersama-sama didalam kelompok-kelompok kecil yang menuntut aktivitas siswa untuk membantu satu sama lain dalam belajar. Model *Cooperative Learning* pada prinsipnya memberikan ruang yang lebih luas kepada siswa untuk berprestasi dan saling bekerja sama.

b. Tujuan *Cooperative Learning*

Menurut Ibrahim (2000), model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran yaitu:

- 1) Hasil belajar akademik
 Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerjasama menyelesaikan tugas-tugas akademik.
- 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu
 Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas, sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar menghargai satu sama lain.
- 3) Pengembangan ketrampilan sosial
 Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa ketrampilan bekerja sama dan kolaborasi. Ketrampilan-ketrampilan sosial, penting dimiliki siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam ketrampilan sosial.
 (<http://www.scribd.com/doc/11540191/pembelajaran-kooperatif>).

c. Unsur-unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Roger dan David (dalam Anita Lie, 2008: 31-35) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran kooperatif, ada lima unsur model pembelajaran yang harus diterapkan adalah sebagai berikut:

1) Saling Ketergantungan Positif

Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Guru menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan mereka untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif. Masing-masing anggota dalam kelompok ini saling bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompoknya.

2) Tanggung Jawab Perseorangan

Unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur yang pertama. Dimana guru menyusun tugas yang nantinya setiap anggota kelompok akan memiliki tanggung jawab sendiri-sendiri. Dengan cara demikian, siswa yang tidak melaksanakan tugasnya akan diketahui dengan jelas dan mudah. Rekan-rekan dalam satu kelompoknya akan menuntutnya untuk melaksanakan tugas agar tidak menghambat yang lainnya.

3) Tatap Muka

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota, seperti menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing untuk mencapai tujuan bersama.

4) Komunikasi Antar Anggota

Unsur ini menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi karena tidak semua siswa dalam

kelompok mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara sehingga pengajar perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi terlebih dahulu. Keberhasilan suatu kelompok bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Keterampilan berkomunikasi ini sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.

5) Evaluasi Proses Kelompok

Evaluasi proses kerja kelompok ini perlu dilaksanakan agar selanjutnya masing-masing anggota bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Pengajar harus menyediakan waktu untuk evaluasi kelompok selama pembelajar terlibat dalam kegiatan pembelajaran kooperatif.

d. Ciri-ciri *Cooperative Learning*

Ada tiga konsep penting yang menjadi karakteristik *Cooperative Learning*, sebagaimana diungkapkan oleh Slavin (2010: 10), yaitu:

- 1) Penghargaan Bagi Tim
Tim akan mendapatkan sertifikat atau penghargaan-penghargaan tim lainnya jika mereka berhasil melampaui kriteria tertentu yang telah ditetapkan.
- 2) Tanggung jawab individual
Kesuksesan tim bergantung pada pembelajaran individual dari semua anggota tim. Tanggung jawab difokuskan pada aktivitas anggota tim dalam membantu satu sama lain untuk belajar dan memastikan bahwa tiap orang dalam tim siap untuk mengerjakan kuis atau bentuk penilaian lainnya yang dilakukan siswa tanpa bantuan teman satu timnya.
- 3) Kesempatan sukses yang sama
Semua siswa memberi kontribusi kepada timnya dengan cara meningkatkan kinerja mereka dari sebelumnya. Hal ini memastikan bahwa siswa dengan prestasi tinggi, sedang, dan rendah semua sama-sama ditantang untuk melakukan yang terbaik, dan bahwa kontribusi dari semua anggota tim ada nilainya.

e. Prosedur *Cooperative Learning*

Prosedur *Cooperative Learning* menurut Rusman (2010: 212-213), terdiri

atas empat tahap, yaitu:

- 1) Penjelasan Materi, tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok-poko materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan tahapan ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran.
- 2) Belajar Kelompok, tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
- 3) Penilaian, penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok akan memberikan penilaian pada kemampuan kelompoknya.
- 4) Pengakuan tim, adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik lagi.

f. Pendekatan dalam *Cooperative Learning*

Menurut Arends (2008: 13-17) pembelajaran kooperatif mempunyai empat variasi. Disini akan diuraikan secara ringkas tentang empat pendekatan tersebut, yaitu:

1) Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

STAD merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan paling mudah dipahami. Guru setiap minggu atau secara regular menyajikan informasi akademis, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen. Tiap anggota kelompok harus saling membantu untuk mempelajari berbagai materi melalui *tutoring*, saling memberikan kuis, atau melaksanakan diskusi tim. Secara individual

siswa diberi kuis mingguan tentang materi yang sudah dipelajari. Kuis-kuis ini diskor dan masing-masing individu diberi “skor kemajuan”.

2) Model *Jigsaw*

Model *jigsaw* dilaksanakan dengan membagi kelompok siswa secara heterogen dengan beranggotakan lima sampai enam orang. Setiap anggota bertanggung jawab terhadap materi yang diberikan oleh guru. Para anggota dari kelompok yang berbeda akan bertemu untuk belajar dan saling membantu dalam mempelajari topik tersebut. Setelah itu siswa kembali ke kelompoknya masing-masing dan mengajarkan sesuatu yang telah mereka pelajari dari pertemuan kelompok lain dikelompoknya masing-masing. Setelah itu guru mengadakan kuis secara individu.

3) Model *Group Investigation* (GI)

Pendekatan *Group Investigation* merupakan pendekatan *cooperative learning* yang paling sulit diimplementasikan. Terdapat enam langkah dalam pendekatan ini, yaitu: (1) pemilihan topik, (2) *cooperative learning*, (3) implementasi, (4) analisis dan sintesis, (5) presentasi produk akhir, (6) Evaluasi.

4) Pendekatan Struktural (*Structural Approach*)

Pendekatan struktural menekankan penggunaan struktur tertentu yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Pendekatan ini mengharuskan siswa untuk bekerja secara interdependen di kelompok-kelompok kecil dan ditandai oleh *reward* kooperatif bukan *reward* individu. Pendekatan ini terdiri dari dua pendekatan antara lain:

a) *Think-Pair-Share*

Pendekatan ini menentang asumsi bahwa diskusi perlu di *setting* seluruh kelompok, dan memberikan prosedur-prosedur untuk memberikan lebih banyak waktu kepada siswa untuk berpikir, untuk merespon, dan untuk saling membantu. Langkahnya yaitu guru mengajukan suatu pertanyaan, kemudian meminta siswa berpasangan dan mendiskusikan apa yang mereka pikirkan, selanjutnya guru meminta pasangan-pasangan untuk berbagi sesuatu yang sudah didiskusikan ke seluruh kelas.

b) *Numbered Head Together*

Pendekatan ini melibatkan lebih banyak siswa. Langkah-langkah pendekatan *Numbered Head Together* diantaranya penomoran, guru mengajukan sebuah pertanyaan, masing-masing siswa harus mencari jawabannya, selanjutnya guru memanggil sebuah nomor untuk menjawab pertanyaannya.

Keempat pendekatan dalam *Cooperative Learning* tersebut diatas dapat dibandingkan berdasarkan tujuan kognitif, tujuan sosial, struktur tim, pemilihan topik pelajaran, tugas utama, penilaian dan pengakuan. Perbandingan keempat pendekatan tersebut dapat ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Perbandingan Karakteristik Model-model Pembelajaran Kooperatif

	STAD	Jigsaw	Investigasi Kelompok	Struktural
Tujuan kognitif	Informasi akademik sederhana	Informasi akademik sederhana	Informasi akademik tingkat tinggi dan ketrampilan inquiry	Informasi akademik sederhana
Tujuan sosial	Kerja kelompok dan kerja sama	Kerja kelompok dan kerja sama	Kerja sama dalam kelompok kompleks	Keterampilan kelompok dan keterampilan sosial
Struktur tim	Kelompok belajar heterogen 4-5 orang anggota	Kerja kelompok dan kerja sama	Kelompok belajar dengan 5-6 anggota heterogen	Bervariasi berdua, bertiga, kelompok dengan 4-6 orang
Pemilihan topik pelajaran	Biasanya guru	Biasanya guru	Biasanya siswa	Biasanya guru
Tugas utama	Siswa dapat menggunakan lembar kegiatan dan saling membantu untuk menuntaskan materi belajarnya	Siswa mempelajari materi dalam kelompok "ahli", kemudian membantu anggota kelompok "asal" mempelajari materi itu	Siswa menyelesaikan inquiry kompleks	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan, sosial dan kognitif
Penilaian	Tes mingguan	Bervariasi, dapat berupa tes mingguan	Menyelesaikan proyek dan menulis laporan, dapat menggunakan tes esai	Bervariasi
Pengakuan	Lembar pengetahuan dan dan publikasi lain	publikasi lain	Lembar pengetahuan dan dan publikasi lain	Bervariasi

(Sumber: Rusman, 2011: 227)

g. Keunggulan dan Kelemahan Model *Cooperative Learning*

1) Keunggulan Model *Cooperative Learning*

Keunggulan model *Cooperative Learning* menurut Wina Sanjaya (2009:249-250) sebagai strategi pembelajaran di antaranya:

- a) Melalui pembelajaran kooperatif siswa tidak selalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa lain.
- b) Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-idenya orang lain.
- c) Pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- d) Pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- e) Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan ketrampilan *me-manage* waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- f) Melalui pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa rasa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
- g) Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (riil).
- h) Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

2) Kelemahan Model *Cooperative Learning*

Di samping keunggulan, *Cooperative Learning* juga memiliki kelemahan, yaitu:

- a) Untuk memahami dan mengerti filosofis pembelajaran kooperatif memang membutuhkan waktu.

- b) Ciri utama dari pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa *peer teaching* yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai siswa.
- c) Penilaian yang diberikan dalam pembelajaran kooperatif didasarkan kepada hasil kerja kelompok.
- d) Keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang, dan hal ini tidak mungkin tercapai hanya dengan satu atau sesekali penerapan strategi tersebut.
- e) Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas yang hanya didasarkan kepada kemampuan siswa secara individual. (Wina Sanjaya, 2009: 250-251).

4. Model *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD)*

a. *Cooperative Learning Tipe STAD*

Tentang STAD Trianto (2010: 68) menyatakan “STAD merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen”.

Sementara itu Slavin (2010:143) berpendapat “STAD merupakan satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif”. Pembelajaran dengan tipe STAD dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1) Persiapan

- a) Guru menyiapkan materi yang akan diberikan kepada siswa.
- b) Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda.

- c) Menentukan skor nilai dasar yang merupakan nilai rata-rata siswa pada tes yang lalu atau nilai akhir siswa secara individu.
- d) Membangun tim yang dimaksudkan agar tidak ada kecanggungan dalam kelompok dan untuk mengenal satu sama lainnya.

2) Tahap Pembelajaran

- a) Guru menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b) Guru mengorganisasi siswa kedalam kelompok-kelompok belajar. Siswa di bawah bimbingan guru bekerja sama untuk menyelesaikan LKS atau tugas.

3) Evaluasi

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, siswa mengerjakan kuis. Dari sini guru memberikan skor individu dan skor tim. Dan bagi kelompok yang memiliki skor paling tinggi berhak mendapatkan penghargaan.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif Tipe STAD ini adalah kesatuan yang tidak dapat dilakukan sendiri-sendiri dan harus dilakukan secara sistematis. Hal ini agar hasil dari pembelajaran tersebut tercapai.

b. Komponen utama *Cooperative Learning* Tipe STAD

Menurut Slavin (2010: 143-146), STAD terdiri dari atas lima komponen utama, yaitu:

1) Presentasi Kelas

Materi dalam STAD pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit STAD.

2) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Pembentukan tim ini berfungsi untuk memastikan semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.

3) Kuis

Setelah presentasi dan pelaksanaan diskusi dalam tim dilakukan sekitar satu atau dua periode, maka para siswa akan mengerjakan kuis individual. Siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis, sehingga tiap siswa bertanggung jawab secara individual untuk memahami materinya.

4) Skor kemajuan individual

Siswa diberikan tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik

daripada sebelumnya. Tiap siswa dapat memberikan kontribusi poin yang maksimal kepada timnya dalam sistem skor ini, tetapi tak ada siswa yang dapat melakukannya tanpa memberikan usaha mereka yang terbaik.

5) Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

c. Pembentukan dan Penghargaan Kelompok pada Model *Cooperative Learning* Tipe STAD

Pembelajaran dengan menggunakan Tipe STAD identik dengan adanya kelompok heterogen. Dengan adanya perbedaan pada kelompok tersebut dimaksudkan agar siswa mampu saling melengkapi kekurangan masing-masing individu dan melakukan aktivitas belajar dengan lebih optimal. Perbedaan tersebut bisa dilihat dari jenis kelamin, kemampuan akademik, suku ras, dan sebagainya. Adapun pembagian siswa dalam tim dapat dilihat pada tabel 2 halaman 35.

Penilaian terdiri dari skor individual dan tim. Setelah menyelesaikan kuis, lebih baiknya disegerakan penghitungan skor kemajuan individual dan skor tim, dan memberikan penghargaan. Hal ini akan meningkatkan motivasi dalam melakukan yang terbaik. Siswa akan mendapatkan poin kemajuan jika skor kuis yang mereka peroleh melebihi dari skor awal yang telah ditetapkan terlebih dahulu di setiap masing-masing individu. Adapun skor pada poin kemajuan lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel 3 berikut ini:

Tabel 2. Pembentukan Kelompok pada Tipe STAD

	Peringkat	Nama Tim
Siswa berprestasi tinggi	1	A
	2	B
	3	C
	4	D
	5	E
	6	F
	7	G
	8	H
Siswa berprestasi sedang	9	H
	10	G
	11	F
	12	E
	13	D
	14	C
	15	B
	16	A
	17	
	18	
	19	A
	20	B
	21	C
	22	D
	23	E
	24	F
	25	G
	26	H
Siswa berprestasi rendah	27	H
	28	G
	29	F
	30	E
	31	D
	32	C
	33	B
	34	A

(Sumber: Slavin, 2010: 152)

Tabel 3. Poin Kemajuan dalam Tipe STAD

Skor Kuis	Poin Kemajuan
Lebih dari 10 poin di bawah skor awal	5
10-1 poin dibawah skor awal	10
Skor awal sampai 10 poin diatas skor awal	20
Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30
Kertas jawaban sempurna (terlepas dari skor awal)	30

(Sumber: Slavin, 2010: 159)

Penghargaan kelompok dihitung berdasarkan perolehan skor tim berdasarkan tabel berikut ini:

Tabel 4. Lembar Skor Kuis yang Telah Dimodifikasi

Siswa	Tgl.			Tgl.		
	Kuis:			Kuis:		
	Skor awal	Skor kuis	Poin Kemajuan	Skor awal	Skor kuis	Poin Kemajuan

(Sumber: Slavin, 2010: 162)

Untuk menentukan penghargaan kelompok tersebut maka dilakukan dengan cara memasukkan poin kemajuan pada lembar rangkuman tim, kemudian dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah anggota tim. Hasilnya dibulatkan jika terdapat pecahan.

Tabel 5. Lembar Rangkuman Tim

Nama Tim:

Anggota Tim	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Total Skor Tim										
Rata-rata Tim										
Penghargaan Tim										

(Slavin, 2010: 163)

Sedangkan tingkatan penghargaan dalam tim dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Tingkatan Penghargaan dalam Tipe STAD

Kriteria (Rata-rata Skor Tim)	Penghargaan
15	TIM BAIK
20	TIM HEBAT
25	TIM SUPER

(Sumber: Nur Asma, 2006: 54)

5. Media Pendidikan

a. Pengertian Media Pendidikan

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arief S. Sadiman dkk, 2011: 7).

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Wina Sanjaya, 2009: 163) “Media meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap”.

Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:

- 1) Menimbulkan kegairahan belajar.
- 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya (Arief S. Sadiman dkk, 2011: 17-18).

b. Jenis dan Pemilihan Media

Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar media yang dipilih dapat sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Menurut Seels dan Blasgow (dalam Azhar Arsyad, 2011: 33), jenis-jenis media dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi dalam 2 kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

- 1) Pilihan Media Tradisional
 - a) Visual diam yang diproyeksikan meliputi proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrips*.
 - b) Visual yang tak diproyeksikan meliputi gambar, poster, foto, dan grafik.
 - c) Audio meliputi rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.
 - d) Penyajian multimedia meliputi *tape* dan *multimedia image*.
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan meliputi film, televisi, dan *video*.
 - f) Cetak meliputi buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, dan lembar lepas (*hand out*).
 - g) Permainan meliputi teka-teki, simulasi, dan permainan papan.
 - h) Realia meliputi model, *specimen* (contoh), dan manipulatif (peta, boneka).
- 2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir
 - a) Media berbasis telekomunikasi, misalnya telekonferen, kuliah jarak jauh.
 - b) Media berbasis mikroprosesor, misalnya *Computer-assisted instruction* dan *compact* (video) *disc*.

c. Fungsi dan Manfaat Media

Fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Azhar Arsyad, 2011: 15).

Menurut Arief S. Sadiman (2009: 17) kegunaan media antara lain sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- 3) Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.
- 4) Memberikan perangsang, pengalaman, serta persepsi yang sama atas suatu materi kepada para siswa yang memiliki keragaman individu.

Sudjana dan Rivai (2010: 2) mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

d. Media Permainan Monopoli

Menurut Arief S. Sadiman dkk (2011: 75) “Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula”.

Tentang permainan John Wiley & Sons (1985: 306), menyatakan:

“a game is an activity in which participants follow prescribed rules that differ from those of reality as they strive to attain a challenging goal”.

Permainan adalah kegiatan di mana peserta mengikuti aturan yang ditetapkan yang berbeda dari realitas karena mereka berusaha untuk mencapai tujuan yang menantang.

Plato, Aristoteles, Frobel (dalam Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 2) menganggap “bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya, bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak”.

Selanjutnya Mayke Sugianto T. menyatakan:

Dalam kegiatan bermain ini, anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Aturan permainan pada awalnya diikuti anak berdasarkan yang diajarkan orang lain. Lambat laun anak memahami bahwa aturan itu dapat dan boleh diubah sesuai dengan kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan, asalkan tidak terlalu menyimpang jauh dari aturan umumnya. Misalnya: main kasti, galah asin atau gobak sodor, ular tangga, monopoli, kartu, bermain tali dan semacamnya (Mayke Sugianto T, 2001: 23).

Tentang monopoli, Dodo Suwanda (2008) menyatakan pengertian monopoli sebagai berikut:

“Monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan satu sistem mainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikut bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu tadi”.

Permainan sebagai media pembelajaran akuntansi harus dipersiapkan dengan sebaik-baiknya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sehubungan dengan hal itu, Arief S.Sadiman (2011: 76) menyatakan setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu:

- 1) Adanya pemain (pemain-pemain),
- 2) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi,
- 3) Adanya aturan-aturan main, dan
- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan berikut ini:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung sehingga proses pembelajaran menjadi efektif.

4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.

Hal ini disebabkan karena:

a) Permainan memberikan kesempatan kepada siswa dan warga belajar untuk mempraktekkan tingkah laku yang nyata tidak hanya mendiskusikannya.

b) Tidak terlalu sulit untuk menghubungkan permainan dengan kehidupan nyata.

5) Permainan bersifat luwes, karena sifat keluwesannya permainan dapat dipakai untuk tujuan pendidikan yang disertai dengan alat-alat dan aturannya maupun persoalannya. Permainan dapat dipakai untuk:

a) Mempraktikan keterampilan membaca dan berhitung sederhana,

b) Mengajarkan sistem sosial dan sistem ekonomi,

c) Membentuk siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya; memahami pendapat orang lain; memimpin diskusi kelompok yang efektif dan sebagainya,

d) Membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional.

6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peran media permainan dapat membuat siswa seolah-olah mereka sedang bermain sehingga rasa tegang dan rasa jenuh dalam diri siswa dapat dikurangi. Dengan demikian proses pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan lancar dan optimal.

Model STAD berbantu permainan monopoli bukan hanya menguasai kekayaan tetapi juga menguasai pengetahuan. Bentuk dari model STAD berbantu permainan monopoli adalah memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan yakni siswa. Adapun kelengkapan dari model STAD berbantu permainan monopoli adalah papan permainan, dadu, kartu pertanyaan, dan lembar hasil permainan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Ummu Rubiyatun (2011) dalam penelitiannya yang berjudul Implementasi Model *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division* (STAD) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X AK 3 SMK Batik Perbaik Purworejo, hasilnya menunjukkan bahwa setelah diterapkan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division* (STAD), Aktivitas Belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I dan II. Indikator Aktivitas Belajar siswa khususnya siswa yang mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru mengalami peningkatan dari 58% menjadi 88%, siswa yang membuat catatan atau rangkuman materi mengalami peningkatan dari 12% menjadi 100%, siswa yang membaca materi mengalami peningkatan dari 74% menjadi 77%, siswa yang bertanya kepada guru/teman mengalami peningkatan dari 38% menjadi 72%, siswa yang berdiskusi dalam kelompok mengalami peningkatan dari 69% menjadi 77%, siswa yang menanggapi pendapat guru/teman mengalami peningkatan dari 39% menjadi 73%, siswa yang mengerjakan tugas kelompok mengalami peningkatan dari 82% menjadi 89%, dan siswa yang memiliki kepedulian

terhadap kesulitan sesama anggota kelompok mengalami peningkatan dari 43% menjadi 76%, serta siswa yang mengerjakan kuis dengan kemampuan sendiri mengalami peningkatan dari 89% menjadi 95%. Terdapat respon positif sebesar 94% dan respon negatif sebesar 6% siswa kelas X AK 3 terhadap implementasi Model *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division* (STAD) pada pembelajaran Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank. Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah pada tujuan penelitian, yaitu mengenai Aktivitas Belajar Siswa dan penggunaan model pembelajaran yakni Model *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division* (STAD). Terdapat perbedaan pada penggunaan media pembelajaran, dalam penelitian yang relevan tidak menggunakan media pembelajaran, sedangkan pada penelitian ini menggunakan bantuan media monopoli sebagai media pembelajaran. Perbedaan yang lain terletak pada subjek dan tempat penelitian.

2. Apri Nur Aini Esofa (2011) dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division* (STAD) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Kompetensi Membukukan Ayat Jurnal Penutup dan Membuat Neraca Saldo Setelah Penutupan Siswa Kelas X AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, disimpulkan bahwa keaktifan siswa secara umum mengalami peningkatan pada siklus I dan II. Sebelum menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division* (STAD) keaktifan siswa hanya

32,26%, kemudian pada siklus I keaktifan siswa meningkat sebesar 59,19% menjadi 80,32% pada siklus II. Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah dalam penggunaan model pembelajaran. Perbedaannya adalah pada pengukurannya, pada penelitian yang relevan mengukur keaktifan siswa sedangkan pada penelitian ini mengukur Aktivitas Belajar Siswa. Perbedaan lainnya yaitu subjek dan tempat penelitian.

3. Suci Rohmawati (2011) dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* Siswa Kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Wonosari, hasilnya menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar Akuntansi siswa kelas X Akuntansi 3 SMK N 1 Wonosari pada setiap siklus. Pada siklus I persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 68,57% (24 siswa yang sudah berhasil mencapai KKM sekolah sebesar 73). Pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 97,14% (34 siswa telah berhasil mencapai KKM sekolah). Indikator utama keberhasilan penelitian ini telah dicapai. Hal ini ditunjukkan dengan adanya persentase hasil belajar akuntansi yang diperoleh lebih dari 80% dari keseluruhan siswa kelas X Akuntansi 3. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian relevan yakni pada penggunaan model pembelajaran. Sementara itu terdapat perbedaan pada pengukurannya, pada penelitian yang relevan mengukur hasil belajar siswa sedangkan pada penelitian ini mengukur Aktivitas Belajar Siswa. Perbedaan lainnya yaitu subjek dan tempat penelitian.

4. Dian Alimatussholikha HS (2008) dalam penelitiannya yang berjudul Permainan Monopoli dan Ular Tangga Sebagai Media Latihan Soal Fisika Pokok Bahasan Gaya Kelas VIII Di MTsN Yogyakarta I, menggunakan teknik analisis data uji korelasi dengan rumus korelasi *product moment* diteruskan dengan analisis jalur dengan menggunakan rumus path. Dari hasil uji korelasi ($r_{x_1x_2} = -0,37$; $r_{x_1x_3} = 0,181$; $r_{x_1x_4} = 0,00$; $r_{x_1x_5} = 0,73$; $r_{x_2x_3} = 0,00$; $r_{x_2x_4} = 0,740$; $r_{x_2x_5} = 0,817$; $r_{x_3x_4} = 0,675$; $r_{x_3x_5} = 0,427$; $r_{x_4x_5} = 0,661$) dengan tanggapan siswa tentang pembelajaran fisika (X1), nilai IPA/fisika kelas VII (X2), kinerja siswa (X3), tanggapan siswa terhadap pembelajaran fisika (X4), dan penguasaan konsep fisika pokok bahasan gaya (Y). Dari analisis jalur didapatkan koefisien jalur ($P_{21} = -0,37$; $P_3 = 0,181$; $P_{42} = 0,740$; $P_{43} = 0,675$; $P_{51} = 1,000$; $P_{52} = -0,003$; $P_{53} = -0,44$; dan $P_{54} = 1,000$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan monopoli dan ular tangga dalam pembelajaran fisika dapat digunakan untuk meningkatkan ketertarikan dan minat belajar fisika. Prestasi belajar fisika siswa meningkat dengan digunakannya media permainan monopoli dan ular tangga. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa ada ketertarikan antara penerapan media permainan dalam pembelajaran fisika. Prestasi belajar siswa meningkat dengan digunakannya permainan monopoli dan ular tangga sebagai media latihan soal fisika pokok bahasan gaya. Permainan monopoli dan ular tangga dapat dimanfaatkan untuk media latihan soal fisika. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian relevan pada penggunaan media pembelajaran monopoli. Sementara itu terdapat perbedaan pada penggunaan model

pembelajaran dan pengukurannya. Pada penelitian yang relevan mengukur prestasi dan minat belajar siswa sedangkan pada penelitian ini mengukur Aktivitas Belajar Siswa. Perbedaan lainnya yaitu subjek dan tempat penelitian.

C. Kerangka Berpikir

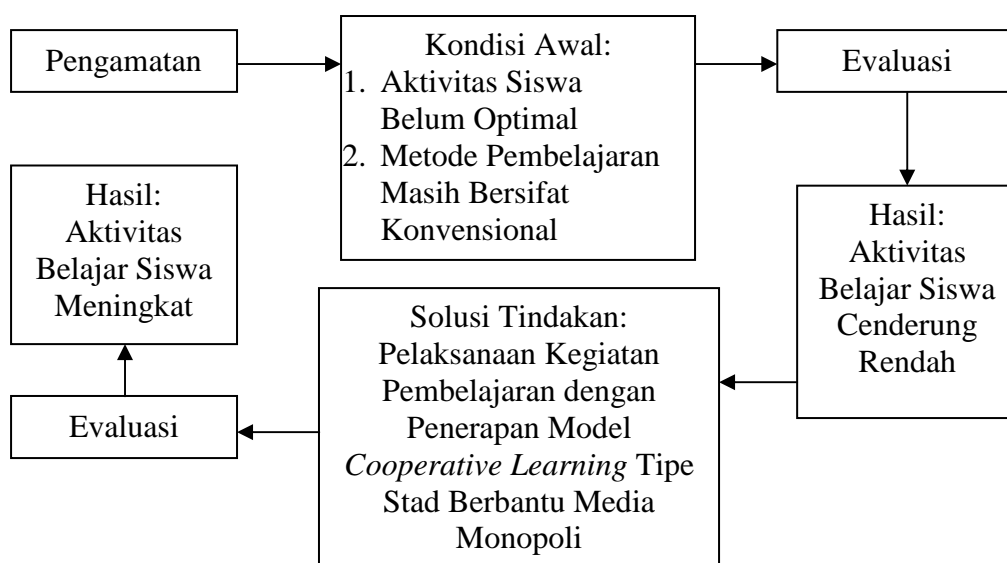
Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori bahwa proses pembelajaran mata diklat akuntansi di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean masih bersifat konvensional. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam melakukan proses pembelajaran. Guru lebih sering berperan aktif di dalam kelas ketika menyampaikan materi sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dan merasa bosan untuk mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran akuntansi di kelas X Akuntansi 2 masih terdapat beberapa siswa yang aktivitas belajarnya belum optimal yang dibuktikan dari siswa lebih asyik mengobrol sendiri dengan temannya ketika guru sedang menyampaikan materi, selain itu siswa juga jarang bertanya atau berpendapat pada saat proses pembelajaran berlangsung atau pada saat diskusi. Guru dalam melihat situasi yang demikian, perlu melakukan pemecahan masalah yaitu guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang optimal dengan mengimplentasikan berbagai model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan agar siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan sendiri, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Menyikapi situasi ini, salah satu upaya yang digunakan dalam pembelajaran adalah pengembangan pembelajaran yang menekankan interaksi sosial siswa di kelas. Model *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD)* merupakan salah satu strategi yang melibatkan interaksi siswa karena pembelajarannya didasarkan atas kerja sama kelompok dimana masing-masing individu memiliki tanggung jawab yang sama dalam mencapai tujuan kelompok. Adanya diskusi kelompok akan tercipta interaksi edukatif, serta dengan pemberian penghargaan dalam metode ini akan dapat meningkatkan peran serta dan keaktifan siswa karena masing-masing tim termotivasi untuk mendapatkan penghargaan tersebut.

Dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran, penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe STAD* perlu didukung oleh media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa, selanjutnya siswa akan melakukan aktivitas belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik dapat mendukung proses belajar siswa dalam pembelajaran. Salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran akuntansi adalah media permainan. Sebagai salah satu bentuk variasi media pembelajaran akuntansi adalah media permainan berkonsep monopoli.

Pembelajaran dengan menggunakan permainan adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam mewujudkan pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Karena pembelajaran dengan media permainan ini lebih memungkinkan siswa untuk aktif di dalamnya, sehingga aktivitas siswa akan meningkat dan diharapkan juga materi pembelajaran akuntansi dikuasai dan dipahami oleh siswa.

Sebagai alternatif solusi masalah ini adalah dengan menggunakan Model Model *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD)* Berbantu Media Monopoli. Melalui inovasi dalam model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan Aktivitas Belajar siswa dalam berdiskusi, berargumen, dan bertanya pada saat pembelajaran. Kerangka berpikir tersebut bila digambarkan maka akan nampak seperti gambar berikut:



Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe STAD Berbantu Media Monopoli

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD)* Berbantu Media Monopoli dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012.