

Jurnal "Tata Arta" UNS, Vol. 2, No. 2, hlm. 73-89  
Tri Puji Rahayu, Sudiyanto, dan Dini Octoria. *Keefektifan Metode Student Teams Achievement Division Berbantu Kartu Pertanyaan terhadap Keaktifan dan Prestasi Belajar pada Pembelajaran Akuntansi di SMK*. Agustus, 2016.

**KEEFEKTIFAN METODE *STUDENT TEAMS-ACHIEVEMENT DIVISION*  
BERBANTU KARTU PERTANYAAN TERHADAP KEAKTIFAN DAN PRESTASI  
BELAJAR PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI SMK**

Tri Puji Rahayu, Sudiyanto, Dini Octoria  
Universitas Sebelas Maret  
Surakarta  
tripujirahayu97@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research is intended to find (1) effectiveness of Student Teams-Achievement Division method with questioning card towards students's activeness in accounting lesson; (2) effectiveness of Student Teams-Achievement Division method with questioning card towards students's learning achievement in accounting lesson. This research is quasi experiment research. The result of research are: (1) there is difference of effectiveness of Student Teams-Achievement Division method with questioning card towards activeness in accounting lesson. This can be seen on the result of hypothesis test that shows that Sig (2-tailed) $<\alpha$  (0,00 $<$ 0,025); (2) there is difference of effectiveness of Student Teams-Achievement Division method with questioning card towards learning achievement in accounting lesson. This can be seen on the result of hypothesis test that shows that Sig (2-tailed) $<\alpha$  (0,00 $<$ 0,025). The conclusion of research are: (1) Student Teams-Achievement Division method with questioning card effective towards activeness in accounting lesson; (2) Student Teams-Achievement Division method with questioning card effective towards learning achievement in accounting lesson.*

**Keywords:** *Student Teams-Achievement Division, questioning card, activeness, learning achievement*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) keefektifan metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran akuntansi; (2) keefektifan metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi. Hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) ada perbedaan keefektifan metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran Akuntansi. Hal ini dapat dilihat pada hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa Sig (2-tailed) $<\alpha$  (0,00 $<$ 0,025), (2) ada perbedaan keefektifan metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran Akuntansi. Hal ini dapat dilihat pada hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa Sig (2-tailed) $<\alpha$  (0,004 $<$ 0,025).

Simpulan hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) Metode *Student Teams–Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan efektif terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran akuntansi, (2) Metode *Student Teams–Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan efektif terhadap prestasi belajar siswa SMK pada pembelajaran akuntansi.

**Kata Kunci:** *Student Teams–Achievement Division*, Kartu Pertanyaan, Keaktifan, Prestasi Belajar

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik guna mencapai suatu tujuan. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang efektif diterapkan untuk menghasilkan *outcome* yang maksimal. Pembelajaran dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut mampu memberikan nilai tambah bagi peserta didik, mampu memberikan pengetahuan yang baru bagi peserta didik, mampu meningkatkan prestasi belajar dan keaktifan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

Suatu fenomena menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran akuntansi di salah satu SMK di Karanganyar kurang efektif. Hal tersebut terbukti dengan relatif rendahnya keaktifan belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan relatif rendahnya prestasi belajar siswa yang menjadi salah

satu indikator pembelajaran efektif. Kurang efektifnya metode pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa dapat dilihat dari jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas pada mata pelajaran akuntansi, yaitu sebesar 35,29% (12 siswa dari 34 siswa). Penerapan metode pembelajaran yang kurang efektif dapat pula dilihat dari keaktifan siswa pada proses pembelajaran yang hanya sebesar 29,41%. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang memperhatikan penyampaian materi dari guru, menjawab pertanyaan dari guru, ataupun menyampaikan pertanyaan kepada guru tentang materi pembelajaran yang belum diketahui.

Metode merupakan suatu ilmu yang membicarakan tentang cara-cara menyampaikan bahan pelajaran, sehingga dikuasai oleh anak didik. Jadi dengan demikian metode dapat pula diartikan sebagai jalan atau cara untuk mencapai sesuatu. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman konsep akan materi

pembelajaran siswa dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu pemilihan metode pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar sehingga kegiatan belajar mengajar tidak terpusat kepada guru mata pelajaran. Selain metode yang tepat, penggunaan media yang tepat juga mampu mendukung pencapaian pembelajaran yang efektif.

Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2005: 16). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Salah satu media pembelajaran yang mampu menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran akuntansi di SMK Karanganyar adalah media kartu pertanyaan.

Kartu pertanyaan adalah suatu media yang digunakan untuk proses belajar mengajar berupa pesan tertulis atau gambar. Kartu merupakan media berbasis visual (Arsyad, 2011: 106). Berliana (2008: 1) mengemukakan bahwa media kartu pertanyaan adalah sarana agar siswa dapat dapat belajar secara aktif terlibat

dalam kegiatan belajar, berfikir aktif dan kritis di dalam belajar dan secara motivatif dapat menemukan cara atau pembuktian. Penerapan metode pembelajaran yang tepat dengan bantuan kartu pertanyaan dianggap cukup efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan prestasi belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang cukup efektif terhadap keaktifan siswa dan prestasi belajar siswa adalah metode *Student Teams-Achievement Division*.

Metode *Student Teams-Achievement Divisions* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan melibatkan peran seluruh siswa dalam kegiatan belajar mengajar, serta mampu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh Rahmawati (2013) bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD efektif ditinjau dari aktivitas dan prestasi belajar siswa dan oleh Mandela (2012) bahwa salah satu kelebihan penggunaan metode pembelajaran *Student Teams-Achievement Division* yaitu dalam proses belajar mengajar siswa menjadi lebih aktif dalam

kegiatan kelompok, serta oleh Hernawati (2011) bahwa siswa yang diberi metode *Student Teams-Achievement Division* memiliki prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diberi metode konvensional.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) keefektifan metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran akuntansi; (2) keefektifan metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi.

Metode pembelajaran *Student Teams-Achievement Division* merupakan salah satu jenis metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan kawan-kawan dari universitas John Hopkins. Metode *Student Teams-Achievement Division* merupakan metode pembelajaran yang populer karena penerapannya yang luas di berbagai bidang studi dan mudah untuk diterapkan (Moore: 2009: 205). Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Division* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan metode yang paling baik untuk permulaan bagi

para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.

*Student Teams-Achievement Division* merupakan metode pembelajaran yang mengacu kepada belajar kelompok siswa, menyajikan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi verbal atau teks. Siswa dalam suatu kelas tertentu dipecah menjadi kelompok dengan anggota 4-5 orang, setiap kelompok haruslah heterogen, terdiri dari laki-laki dan perempuan, berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah (Suprihatiningrum, 2013: 202-203).

Dari beberapa teori di atas, dapat dirangkum bahwa metode *Student Teams-Achievement Division* merupakan metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, pada metode pembelajaran ini siswa dibentuk berkelompok secara heterogen dengan anggota kelompok 4-5 orang dengan kemampuan akademik yang berbeda.

Pada penelitian eksperimen ini diterapkan langkah-langkah pembelajaran *Student Teams-Achievement Division* sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan tujuan dan materi pelajaran secara umum.
- 2) Pembagian kelompok secara heterogen.

- 3) Diskusi kelompok yang dilengkapi dengan *scaffolding* (bimbingan kepada kelompok siswa yang belum menguasai materi pelajaran).
  - 4) Validasi dan evaluasi kelompok.
  - 5) Penghargaan kelompok
- Pada kegiatan ini, kelompok dengan nilai tertinggi akan mendapat hadiah atau penghargaan dari guru.

Metode *Student Teams-Achievement Division* memiliki keunggulan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan aktivitas, kreativitas, dan sikap kritis siswa.
- 2) Mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan berdiskusi.
- 3) Mengembangkan kemampuan sosial siswa, terutama dalam hal interaksi antar siswa.
- 4) Mengembangkan tanggung jawab siswa baik tanggung jawab dalam mencapai hasil maksimal untuk dirinya sendiri maupun untuk kelompok.

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan mencapai tujuan yang diharapkan. Keefektifan dapat diartikan sebagai keberhasilan dalam suatu tindakan atau

usaha, dalam hal ini keefektifan yang dimaksud adalah keefektifan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang memengaruhi proses pembelajaran dan merupakan suatu ukuran yang berhubungan erat dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran.

Dalam penelitian eksperimen ini pembelajaran yang efektif dilihat dari dua hal, yaitu dari keaktifan siswa dan prestasi belajar siswa. Keefektifan yang dimaksud dalam penelitian eksperimen ini adalah adanya perbedaan pengaruh penerapan metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan pada pembelajaran akuntansi terhadap keaktifan dan prestasi belajar.

Keaktifan didefinisikan sebagai aktivitas belajar siswa yang dirasa mampu memengaruhi prestasi belajar siswa. Aktivitas belajar setiap siswa berasal dari dalam diri setiap siswa. Aktivitas tersebut berupa aktivitas fisik dan mental (Arifin, 2010: 2).

Sudjana (2010: 105) menjelaskan bahwa kegiatan belajar/aktivitas belajar sebagai proses yang terdiri atas enam unsur, yaitu tujuan belajar, peserta didik yang termotivasi, tingkat kesulitan belajar,

stimulus dan lingkungan, peserta didik yang memahami situasi, dan pola respon. Menurut Sardiman (2014: 100) aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental dan harus selalu berkait agar tercapai aktivitas belajar yang optimal.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat dirangkum bahwa keaktifan merupakan aktivitas belajar yang terdiri dari aktivitas fisik maupun aktivitas mental yang saling terkait satu sama lain. Dalam penelitian eksperimen ini, metode pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Division* dikatakan efektif apabila penerapan metode pembelajaran memberikan pengaruh terhadap keaktifan siswa yang dilihat dari ranah afektif.

Penelitian eksperimen ini akan berfokus pada keaktifan/aktivitas siswa *visual activities*, *oral activities*, *motor activities*, dan *mental activities* karena metode pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Division* dengan kartu pertanyaan yang akan dilaksanakan secara berkelompok berpengaruh pada keempat aktivitas tersebut. Pada metode pembelajaran yang akan dilaksanakan secara berkelompok dengan media kartu pertanyaan ini aktivitas-aktivitas yang terdapat pada *visual activities*, *oral activities*, *motor*

*activities*, dan *mental activities* sangat berpengaruh karena metode pembelajaran ini lebih menekankan siswa untuk dapat berpendapat dan berpikir kritis daripada mendengarkan diskusi atau menulis laporan.

Berdasarkan jenis aktivitas yang menjadi fokus pada penelitian ini, berikut adalah indikator untuk keempat aktivitas di atas: pada *visual activities* yang akan menjadi salah satu fokus aktivitas belajar siswa pada penelitian eksperimen ini dapat dilihat dari hal-hal berikut (1) Memperhatikan penyampaian materi dari guru; (2) Memperhatikan penjelasan dari teman; (3) Memperhatikan pendapat teman; dan (4) Membaca. Pada *oral activities* yang akan menjadi salah satu fokus aktivitas belajar siswa pada penelitian eksperimen ini dapat dilihat dari hal-hal berikut (1) Bertanya kepada guru; (2) Bertanya kepada teman; (3) Menjawab pertanyaan dari guru; dan (4) Menyampaikan pendapat dan saran pada saat diskusi.

Pada *motor activities* yang akan menjadi salah satu fokus aktivitas belajar siswa pada penelitian eksperimen ini dapat dilihat dari hal-hal berikut (1) Mengikuti kegiatan belajar mengajar; (2) Melaksanakan diskusi sesuai dengan petunjuk guru; dan (3) Melaksanakan

diskusi kelompok secara aktif. Pada *mental activities* yang akan menjadi salah satu fokus aktivitas belajar siswa pada penelitian eksperimen ini dapat dilihat dari hal-hal berikut (1) Menanggapi penjelasan atau pertanyaan dari guru; (2) Mengingat materi pelajaran sebelumnya; (3) Mengerjakan soal dari guru; (4) Menyelesaikan tugas individu maupun tugas kelompok; dan (5) Aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Menurut Syah (2007: 141), prestasi belajar didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Prestasi belajar juga diartikan sebagai hasil penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa setelah melakukan aktifitas belajar.

Djamarah (2006: 19) menyatakan bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan. Prestasi belajar siswa dapat diketahui melalui hasil belajarnya dengan melihat nilai tes formatif, nilai tengah semester, maupun nilai ujian semester. Dalam penelitian eksperimen ini hanya

menggunakan nilai tes formatif berbentuk tes uraian. Tes uraian ini digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa pada ranah kognitif.

Berdasarkan beberapa teori prestasi belajar tersebut, dapat dirangkum bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah melakukan suatu kegiatan baik dilakukan oleh individu maupun oleh suatu kelompok pada suatu pembelajaran. Pada penelitian eksperimen ini metode pembelajaran dikatakan efektif apabila metode *Student Teams-Achievement Division* memiliki perbedaan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada ranah kognitif.

Prestasi belajar yang dicapai oleh seorang siswa sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor yang berasal dari diri siswa (faktor *intern*) maupun faktor yang berasal dari luar diri siswa (faktor *ekstern*). Prestasi belajar yang dicapai tersebut merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhinya. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar seorang siswa dirasa sangat penting karena diharapkan dengan dikenali dan dipahaminya berbagai faktor yang memengaruhi prestasi belajar, maka siswa

akan melakukan yang terbaik untuk mencapai prestasi belajar yang optimal. Prestasi belajar pada ranah kognitif meliputi enam hal, yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pada penelitian eksperimen ini indikator prestasi dalam ranah kognitif yang akan digunakan adalah indikator pengetahuan, pemahaman, dan analisis.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu (dapat berupa alat) yang dapat digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (peserta didik). Dalam penelitian eksperimen ini media pembelajaran yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran adalah media pembelajaran kartu pertanyaan.

Media pembelajaran kartu pertanyaan merupakan media berbasis visual atau grafis yang biasanya berukuran 8 x 12 cm dan berisi gambar, konsep, pertanyaan, atau tanda simbol yang mengingatkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Media pembelajaran kartu pertanyaan digunakan dalam melengkapi metode belajar agar lebih bervariasi. Dengan mengedepankan penggunaan media kartu pertanyaan tersebut diharapkan pembelajaran akan semakin kondusif dan

menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan berprestasi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi experimental design* berbentuk *nonequivalent control group design*. Penelitian eksperimen ini menggunakan metode *Student Teams-Achievement Division* sebagai variabel bebas serta keaktifan dan prestasi belajar sebagai variabel terikat.

Populasi yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah seluruh siswa kelas sepuluh (X) jurusan akuntansi yang berjumlah 67 orang. Sampel dalam penelitian eksperimen ini berjumlah 60 siswa.

Pengumpulan data dilaksanakan menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk variabel keaktifan siswa dengan menggunakan instrumen lembar observasi keaktifan, tes untuk variabel prestasi belajar siswa dengan menggunakan instrumen tes, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data meliputi nilai siswa dan presensi siswa.

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial tipe parametris. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-



rata, terendah dan tertinggi dari variabel keaktifan dan prestasi belajar, sedangkan statistik parametris digunakan untuk uji persyaratan analisis dan uji hipotesis. Uji persyaratan analisis meliputi uji normalitas *chi-square* dan uji homogenitas *levene*, sedangkan uji hipotesis dengan *independent t test* dengan taraf signifikansi sebesar 0,05.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Deskripsi Data

Dari hasil pengumpulan data diperoleh hasil bahwa data keaktifan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pra eksperimen adalah berikut.

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	F	%	F	%
Rata-Rata	2,48		2,64	
Sangat Aktif	0		0	
Aktif	6	20	11	36,67
Kurang Aktif	21	70	15	50
Tidak Aktif	3	10	4	13,37
Jumlah	30	100	30	100

Saat eksperimen dilaksanakan, diperoleh hasil bahwa data keaktifan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut.

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	F	%	F	%
Rata-Rata	3,39		3,26	
Sangat Aktif	4	13,33	4	13,33
Aktif	24	80	20	66,67
Kurang Aktif	2	6,67	6	20
Tidak Aktif	0	-	0	-
Jumlah	30	100	30	100

Data prestasi belajar siswa pra eksperimen diperoleh dari hasil *pre test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilaksanakan proses pembelajaran dengan pemberian perlakuan penerapan metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan pada kelas eksperimen dan penerapan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol adalah berikut.

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	<i>Pre test</i>	<i>Pre test</i>
Rata-rata	32,87	35,60
Nilai Tertinggi	50	52
Nilai Terendah	18	22

Setelah dilaksanakan proses pembelajaran dengan pemberian perlakuan penerapan metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan pada kelas eksperimen dan penerapan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, diperoleh hasil data prestasi belajar sebagai berikut.

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	<i>Post test</i>	<i>Post test</i>
Rata-rata	77,53	71,47
Nilai Tertinggi	88	88
Nilai Terendah	66	54

### Hasil Uji Persyaratan Analisis

Persyaratan analisis pada penelitian eksperimen ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasar hasil uji normalitas menggunakan *chi square* dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 diperoleh hasil sebagai berikut.

Uji Normalitas	<i>Asy mp. Sig.</i>	$\alpha$	Kesimpulan
Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen	0,092	0,05	Data Normal
Keaktifan Siswa Kelas Kontrol	0,092	0,05	Data Normal
Prestasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen	0,262	0,05	Data Normal
Prestasi Belajar Siswa Kelas Kontrol	0,262	0,05	Data Normal

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji *levenee* dengan taraf signifikansi sebesar 0,05, diperoleh hasil sebagai berikut.

Data	<i>Sig.</i>	$\alpha$	Kesimpulan
Keaktifan Siswa	0,307	0,05	Data Homogen
Prestasi Belajar Siswa	0,056	0,05	Data Homogen

### Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian eksperimen ini menggunakan *Independent-Samples t Test* dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Berdasar hasil uji hipotesis pertama pada variabel kaktifan dengan bantuan program SPSS 23 diketahui bahwa *t* hitung adalah 5,277 dan nilai signifikansi sebesar 0,00. Berdasarkan pada nilai signifikansi tersebut diketahui bahwa nilai *Sig* (2-tailed) <  $\alpha$  (0,00 < 0,025), maka dapat diambil keputusan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan keefektifan metode *Student Teams–Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran Akuntansi.

Hasil uji hipotesis kedua pada variabel prestasi belajar dengan bantuan program SPSS 23 diketahui bahwa *t* hitung adalah 2,960 dan nilai signifikansi sebesar 0,004. Berdasarkan pada nilai signifikansi tersebut diketahui bahwa nilai *Sig* (2-tailed) <  $\alpha$  (0,004 < 0,025), maka dapat diambil keputusan bahwa  $H_0$  ditolak dan

Ha diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan keefektifan metode *Student Teams–Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran Akuntansi.

### **Pembahasan**

#### ***Keefektifan Metode Student Teams-Achievement Division Berbantu Kartu Pertanyaan terhadap Keaktifan***

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dengan *Independent-Samples t Test* dengan program SPSS 23 diperoleh hasil bahwa nilai *Sig* (2-tailed) adalah sebesar 0,00, maka didapat keputusan bahwa  $H_0$  ditolak karena nilai *Sig* (2-tailed) lebih kecil dari nilai  $\alpha$ . Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan keefektifan metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran Akuntansi. Pernyataan tersebut sejalan dengan hipotesis yang menyebutkan bahwa metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan efektif terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran Akuntansi.

Keaktifan pada penelitian eksperimen ini dilihat dari aktivitas visual, oral, motor,

dan mental siswa. Penerapan metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan pada kelas eksperimen mampu meningkatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran karena pada proses pembelajaran terdapat kegiatan kelompok yang menimbulkan interaksi antar siswa, hubungan timbal balik, pemberian sumbangan pemikiran, saling memengaruhi dan ikut aktif dalam kegiatan kelompok sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis. Selain itu pada proses pembelajaran digunakan media berupa kartu pertanyaan, sehingga tingkat kejenuhan dari proses pembelajaran konvensional bisa diminimalisir dan siswa menjadi lebih aktif karena setiap siswa mendapat kartu pertanyaan yang telah diisi pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa lain sehingga setiap siswa harus aktif membacakan pertanyaan dan menjawab pertanyaan pada kartu pertanyaan. dengan metode

Keunggulan metode pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen adalah pada kelas eksperimen dilengkapi media pembelajaran kartu pertanyaan sedangkan pada kelas kontrol kegiatan kelompok tidak dilengkapi dengan media

sehingga proses pembelajaran terjadi seperti biasa dan siswa tidak menjadi lebih aktif. Hal ini juga dikarenakan oleh rasa jenuh yang bisa dialami siswa karena proses pembelajaran kurang inovatif.

Dalam penerapan metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan ini terdapat beberapa kendala, di antaranya adalah pada kelas eksperimen siswa kurang dibiasakan untuk melakukan pembelajaran secara berkelompok sehingga siswa hanya mau berkelompok dengan kelompok bermainnya saja dan tidak ingin dikelompokkan dengan orang yang tidak dengan dengan siswa. Selain itu adanya gangguan dari organisasi sekolah yang meminta izin anggota organisasi untuk melaksanakan rapat atau kegiatan organisasi saat proses pembelajaran sedang berlangsung sehingga peneliti dan observer kurang bisa menilai tingkat keaktifan siswa pada pembelajaran, apakah termasuk aktif, kurang aktif atau tidak aktif. Kendala lain yang ditemukan pada penelitian ini adalah proses pembelajaran pada penelitian eksperimen ini dilaksanakan pada jam pertama namun siswa pada kelas eksperimen merupakan siswa yang kurang disiplin sehingga proses pembelajaran sering terganggu karena siswa datang terlambat.

Pada penerapan metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan ini guru juga dituntut untuk berwawasan luas dan mampu menghidupkan suasana kelas agar proses pembelajaran lebih dinamis. Selain itu, guru juga dituntut untuk mampu mendorong siswa agar menjadi lebih aktif sehingga siswa mampu memecahkan permasalahan kelompok dan menemukan jawaban setiap pertanyaan serta bukan hanya menjadi penunggu jawaban dari teman yang lebih memahami materi karena pada pembelajaran *Student Teams-Achievement Division* siswa dididik untuk belajar bersama memecahkan permasalahan kelompok dan menemukan jawaban dan siswa yang memahami materi wajib untuk member penjelasan pada siswa lain bukan member jawaban pada siswa lain.

Secara umum penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan efektif terhadap keaktifan siswa. Keefektifan metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan juga dapat dilihat dari rata-rata keaktifan siswa pada saat dilaksanakan eksperimen, yaitu pemberian perlakuan penerapan metode pembelajaran *Student Team-Achievement Division* berbantu

kartu pertanyaan pada kelas eksperimen dan penerapan metode konvensional pada kelas kontrol. Seperti terlihat pada deskripsi data keaktifan siswa pada tabel 4.7, bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata keaktifan siswa lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal ini logis karena eksperimen pada penelitian ini mengandung aktivitas-aktivitas yang dapat meningkatkan keaktifan siswa sesuai dengan yang diterangkan pada kerangka berpikir dan tidak terdapat pada kelas kontrol.

Pernyataan di atas juga mendukung hasil penelitian sebelumnya oleh Rahmawati (2013) bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams–Achievement Division* efektif ditinjau dari aktivitas dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal serupa juga dikemukakan pada hasil penelitian oleh Mandela (2012) bahwa salah satu kelebihan penggunaan metode pembelajaran *Student Teams–Achievement Division* yaitu dalam proses belajar mengajar siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan kelompok.

### ***Keefektifan Metode Student Teams–Achievement Division Berbantu Kartu Pertanyaan terhadap Prestasi Belajar***

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dengan *Independent-Samples t Test* dengan program SPSS 23 diperoleh hasil bahwa nilai *Sig* (2-tailed) adalah sebesar 0,004, maka didapat keputusan bahwa  $H_0$  ditolak karena nilai *Sig* (2-tailed) lebih kecil dari nilai  $\alpha$ . Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan keefektifan metode *Student Teams–Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran Akuntansi. Pernyataan tersebut sejalan dengan hipotesis yang menyebutkan bahwa metode pembelajaran *Student Teams–Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan efektif terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran Akuntansi.

Prestasi belajar pada penelitian eksperimen ini dilihat dari indikator pengetahuan, pemahaman, dan analisis. Penerapan metode *Student Teams–Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan pada kelas eksperimen selain mampu untuk meningkatkan siswa menjadi lebih aktif dalam proses

pembelajaran juga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa karena pada pembelajaran *Student Teams-Achievement Division* materi pembelajaran hanya disampaikan pokoknya sedangkan pada kegiatan berkelompok untuk memperoleh nilai yang maksimal, siswa dituntut untuk mampu menjawab setiap pertanyaan dari kelompok lain dan perhitungan nilai didasarkan pada nilai kelompok sehingga siswa yang sudah memahami materi pembelajaran harus menjelaskan kepada anggota kelompoknya yang belum paham untuk mencapai nilai maksimal. Hal ini juga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa karena setiap siswa memahami materi pembelajaran.

Dalam penerapan metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan ini terdapat beberapa kendala, di antaranya adalah terkadang adanya gangguan dari organisasi sekolah yang meminta ijin anggota organisasi untuk melaksanakan rapat atau kegiatan organisasi saat proses pembelajaran sedang berlangsung sehingga proses pembelajaran menjadi sedikit terganggu dan waktu pembelajaran menjadi berkurang. Kendala lain yang ditemukan pada penelitian ini adalah proses pembelajaran pada penelitian eksperimen ini dilaksanakan pada jam pertama namun siswa pada kelas

eksperimen merupakan siswa yang kurang disiplin sehingga proses pembelajaran sering terganggu karena siswa datang terlambat. Selain itu peneliti juga kurang bisa mengontrol semua siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di sekolah.

Pada penerapan metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan ini guru juga dituntut untuk berwawasan luas dan mampu menghidupkan suasana kelas agar proses pembelajaran lebih dinamis. Selain itu, guru juga dituntut untuk mampu mendorong siswa agar tidak hanya menjadi lebih aktif namun mampu memahami setiap materi dengan sehingga siswa mampu memecahkan permasalahan kelompok dan menemukan jawaban setiap pertanyaan serta bukan hanya menjadi penunggu jawaban dari teman yang lebih memahami materi karena pada pembelajaran *Student Teams-Achievement Division* siswa dididik untuk belajar bersama memecahkan permasalahan kelompok dan menemukan jawaban dan siswa yang memahami materi wajib untuk member penjelasan pada siswa lain bukan member jawaban pada siswa lain. Hal ini

juga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dan prestasi belajar kelas karena siswa menjadi lebih paham materi pembelajaran.

Secara umum penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan efektif terhadap prestasi belajar siswa. Keefektifan metode *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan juga dapat dilihat dari rata-rata prestasi belajar siswa setelah dilaksanakan dilaksanakan eksperimen, yaitu pemberian perlakuan penerapan metode pembelajaran *Student Team-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan pada kelas eksperimen dan penerapan metode konvensional pada kelas kontrol. Seperti terlihat pada deskripsi data keaktifan siswa pada tabel 4.9, bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata prestasi belajar lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal ini logis karena eksperimen pada penelitian ini mengandung aktivitas-aktivitas yang dapat meningkatkan keaktifan dan menambah pemahaman siswa sehingga prestasi belajar siswa meningkat sesuai dengan yang diterangkan pada kerangka berpikir dan tidak terdapat pada kelas kontrol.

Pernyataan di atas juga mendukung hasil penelitian sebelumnya oleh Rahmawati (2013) bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD efektif ditinjau dari aktivitas dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal serupa juga dikemukakan pada hasil penelitian oleh Hernawati (2011) bahwa pada peserta didik yang diberi metode pembelajaran *STAD* memiliki prestasi lebih baik daripada peserta didik yang diberi metode pembelajaran konvensional, berarti bahwa metode pembelajaran *STAD* lebih efektif daripada metode konvensional.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran *Student Teams-Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan efektif terhadap keaktifan pada pembelajaran akuntansi dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji *Independent-Samples t Test* yang diperoleh nilai signifikansi 0,00 dan lebih kecil dari nilai  $\alpha$  sebesar 0,025 sehingga dapat dikatakan bahwa

keaktifan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat pembelajaran terdapat perbedaan keefektifan metode pembelajaran dan dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Student Teams–Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan lebih efektif terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran akuntansi.

2. Metode pembelajaran *Student Teams–Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan efektif terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji *Independent-Samples t Test* yang diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,004 dan lebih kecil dari nilai  $\alpha$  sebesar 0,025 sehingga dapat dikatakan bahwa prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan keefektifan metode pembelajaran dan dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Student Teams–Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan lebih efektif terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi.

Berdasarkan simpulan yang telah disampaikan sebelumnya, dapat disampaikan saran sebagai berikut (1) Peserta didik diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran serta mau bertanggung jawab pada proses pembelajaran, khususnya pada saat diterapkan metode pembelajaran *Student Teams–Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan; (2) Guru hendaknya memilih metode pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran diantaranya dengan metode pembelajaran *Student Teams–Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan; (3) Sekolah dapat memberi kebijakan dan fasilitas bagi guru untuk dapat menerapkan dan mengembangkan metode pembelajaran *Student Teams–Achievement Division*, karena pembelajaran menjadi lebih inovatif dan akan berlangsung dengan baik serta dapat memberikan hasil yang positif apabila semua pihak saling mendukung dan bersinergi untuk meningkatkan kualitas pendidikan; dan (4) Kepada peneliti yang akan datang diharapkan untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan metode pembelajaran *Student Teams–Achievement Division* berbantu kartu pertanyaan pada pokok bahasan dan aspek lain serta dengan populasi yang lebih besar agar dapat



diperoleh kajian yang lebih komprehensif dalam upaya memaksimalkan keaktifan siswa dan pencapaian prestasi belajar akuntansi siswa yang tinggi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan "Metode dan Paradigma Baru"*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Berliana. dkk. (2008). *Belajar Pembelajaran dalam Pelatihan Olahraga*. Bandung: FPOK UPI.
- Djamarah. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hernawati, M. (2011). *Efektivitas Pembelajaran Problem Posing dan Cooperative Learning Tipe STAD terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Pokok Bahasan Teorema Pythagoras Ditinjau dari Aktivitas Belajar Peserta Didik SMP di Kabupaten Cilacap Tahun Pelajaran 2010/2011*. Tesis Tidak Dipublikasikan. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Mandala, F. (2012). *Efektivitas Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Student Teams Achievement Division (STAD) Dilengkapi dengan Media Mollymod terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Ikatan Kimia Kelas X Semester I SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Moore, K. D. (2009). *Effective instructional strategies*. Los Angeles: SAGE.
- Rahmawati, R. (2013). *Keefektifan Pembelajaran Kooperatif tipe STAD dan tipe TAI ditinjau dari Aktititas dan Prestasi belajar matematika siswa kelas iv sekolah dasar muhammadiyah kleco 3 Yogyakarta*. Yogyakarta: Jurnal Prima Edukasia, Volume 2 - Nomor 1, 2014.
- Sadiman, A., dkk. (2005). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Syah, M. (2007). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

## PENGESAHAN

Artikel ini telah dibaca dan direkomendasikan oleh Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II.

Pembimbing I



Dr. Sudyanto, M.Pd.

NIP. 195702171981091001

Surakarta, Juli 2016

Pembimbing II



Dini Octoria, S.Pd, M.Pd.

NIP. 1984100620130201