

PENGARUH MODEL *FLIPPED CLASSROOM* DAN *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) TERHADAP HASIL BELAJAR KOMPUTER AKUNTANSI

Ambar Sari¹

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

ambarsari932@gmail.com

Siswandari²

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

siswandari@staff.uns.ac.id

Asri Diah Susanti³

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

asridiahsusanti@staff.uns.ac.id

Abstract

This research aims to investigate: (1) the effect of flipped classroom model on student learning outcomes of accounting computer, (2) the effect of STAD model on student learning outcomes of accounting computer, and (3) the differences effect between the flipped classroom and STAD models on student learning outcomes of accounting computer. This type of research was a quasi experimental design. The population of this research were the class XI of Accounting at a Vocational High School amounting to 105 students. The sample was the class XI of Accounting 2 and 3 with a purposive sampling technique. Data obtained from a cognitive, psychomotor, and an observed affective learning outcomes then analyzed using t-test. The conclusion of research show: (1) there is significant effect of flipped classroom model to student learning outcomes of accounting computer, with $sig.0.000 < 0.05$, (2) there is significant effect of STAD model to student learning outcomes of accounting computer, with $sig.0.000 < 0.05$, and (3) there is a significant difference effect between the flipped classroom and STAD models of students cognitive and psychomotor learning outcomes of accounting computer, with $sig. < 0.05$, but there is no difference effect between the flipped classroom and STAD models of students affective learning outcomes of accounting computer.

Keywords: *Flipped Classroom, Student Team Achievement Division (STAD), Learning Outcomes, Accounting Computer*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji: (1) pengaruh model *flipped classroom* terhadap hasil belajar komputer akuntansi, (2) pengaruh model STAD terhadap hasil belajar komputer akuntansi, dan (3) perbedaan pengaruh antara model *flipped classroom* dan model STAD terhadap hasil belajar komputer akuntansi. Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental*. Populasi penelitian ini adalah kelas XI Akuntansi SMK yang berjumlah 105 siswa. Sampel adalah kelas XI Akuntansi 2 dan 3 dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Data yang diperoleh dari tes hasil belajar kognitif, unjuk kerja hasil belajar psikomotor, dan observasi hasil belajar afektif yang dianalisis menggunakan uji-t dengan SPSS. Hasil penelitian menyimpulkan: (1) ada pengaruh signifikan model *flipped classroom* terhadap hasil belajar komputer akuntansi, dengan $sig.0.000 < 0.05$, (2) ada pengaruh signifikan model STAD terhadap hasil belajar komputer akuntansi, dengan $sig.0.000 < 0.05$, dan (3) ada perbedaan signifikan pengaruh antara model *flipped classroom* dan model STAD terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotor komputer akuntansi, dengan $sig < 0.05$ tetapi tidak ada perbedaan pengaruh antara model *flipped classroom* dan model STAD terhadap hasil belajar afektif komputer akuntansi.

Kata Kunci: *Flipped Classroom, Student Team Achievement Division (STAD), Hasil Belajar, Komputer Akuntansi*

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah institusi pendidikan yang menyiapkan siswanya untuk masuk ke dunia kerja sesuai bidang atau jurusan yang diambil. Salah satu cara agar dapat bersaing di dunia kerja, SMK menyelenggarakan program sertifikasi kompetensi lulusan SMK melalui Lembaga Sertifikasi Pelatihan (LSP). Salah satu kompetensi dalam bidang keahlian akuntansi adalah kompetensi komputer akuntansi. Kompetensi komputer akuntansi diwujudkan dalam mata pelajaran komputer akuntansi (Direktorat Pembinaan SMK, 2013: 1). SMK X menggunakan aplikasi MYOB *Accounting* untuk mata pelajaran komputer akuntansi.

MYOB (*Mind Your Own Bussiness*) adalah sebuah paket *software* akuntansi untuk mempermudah dalam pengelolaan pelaporan keuangan (Wahana, 2015: 2). Pembelajaran komputer akuntansi bertujuan agar siswa mengerti dan memahami cara melakukan pengelolaan keuangan dengan menggunakan komputer. Hasil belajar komputer akuntansi adalah siswa mampu mencapai indikator dari ranah kognitif, psikomotor, dan afektif sehingga mampu menguasai kompetensi komputer akuntansi sebagai salah satu uji sertifikasi pelatihan dan mengaplikasikannya ke dunia kerja.

Faktor guru, siswa, lingkungan, sarana dan prasarana merupakan faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa (Sanjaya, 2009: 52). Selain itu menurut Trianto (2007: 1) model pembelajaran sangat memengaruhi terlaksananya pembelajaran yang efektif. Penerapan model pembelajaran yang bervariasi dan kreatif dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar

(Iswinar, 2018). Kemudian Drever (Slameto, 2003: 45) menyebutkan bahwa salah satu faktor yang memengaruhi pembelajaran adalah kesiapan. Siswa yang mempunyai kesiapan akan memberikan suatu respon dari informasi yang diterima.

Berdasarkan observasi di SMK X kelas XI pada mata pelajaran komputer akuntansi, terdapat 33% siswa yang ketinggalan pelajaran saat guru menjelaskan materi. Kemudian pembelajaran di kelas masih terpusat pada guru sehingga siswa hanya sebagai penerima perlakuan saja yang mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pelajaran komputer akuntansi yang menyebabkan kemampuan psikomotor siswa dalam mengoperasikan MYOB kurang terampil karena siswa hanya mengikuti perintah dari guru. Selain itu berdasarkan wawancara dengan Guru Komputer Akuntansi menyatakan bahwa 43% siswa masih kesulitan dalam memahami pelajaran MYOB.

Permasalahan di atas membuat hasil belajar siswa rendah, dibuktikan dengan hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) Tahun Ajaran 2019/2020 yang menyatakan bahwa sebanyak delapan puluh empat dari jumlah siswa akuntansi kelas XI atau sebanyak 79% belum memenuhi Standar Ketuntasan Minimal (SKM).

Tabel 1. Hasil Ulangan Tengah Semester 1 Tahun Ajaran 2019/2020

Kelas	Jumlah Siswa	Diatas SKM	Dibawah SKM	Prosentase dibawah SKM
XI-AK 1	36	1	35	97 %
XI-AK 2	35	10	25	71 %
XI-AK 3	35	11	24	69 %
Jumlah	106	22	84	79 %

Sumber : Nilai UTS kelas XI Akuntansi SMK X

Berdasarkan permasalahan di atas, salah satu solusinya dengan meningkatkan mutu pembelajaran, yaitu menerapkan model pembelajaran yang terpusat pada siswa dengan melibatkan aktif siswa dalam pelajaran komputer akuntansi. Model yang dipilih untuk mengatasi permasalahan diatas adalah model *flipped classroom*. Model ini dipilih karena dari hasil penelitian dari Ozdamli (2016) dan Abidin (2019) terbukti bahwa model *flipped classroom* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Kemudian salah satu kelebihan dari model ini adalah siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Yildirim, 2016). Selain itu beberapa peneliti membuktikan bahwa model *flipped classroom* mampu meningkatkan hasil belajar (Yulietri, 2015; Shohib, 2017; Cabi, 2018; Alamri, 2019).

Model lainnya yang mampu meningkatkan keaktifan siswa adalah *Student Team Achievement Division* (STAD) sejalan dengan penelitian Khasanah (2016) dan Patiung (2017). Selain itu beberapa peneliti membuktikan bahwa model STAD juga mampu meningkatkan hasil belajar (Yasir, 2015; Subakti, 2018; Saimun, 2019). Penelitian model *flipped classroom* dibandingkan dengan model STAD dikarenakan belum ada peneliti yang membuktikan mana yang lebih baik diantara kedua model tersebut. Kemudian juga karena adanya karakteristik model yang sama yaitu dalam langkah model pembelajaran terdapat tugas kelompok dan pemberian tes.

Berdasarkan penjabaran tersebut, maka tujuan penelitian ini digunakan untuk menguji 1) pengaruh model *flipped classroom* terhadap hasil belajar komputer akuntansi, 2) pengaruh model STAD terhadap hasil belajar komputer akuntansi, dan 3) perbedaan pengaruh antara

model *flipped classroom* dan model STAD terhadap hasil belajar komputer akuntansi.

Model *flipped classroom* adalah model yang semua kegiatan pembelajaran dilaksanakan di kelas pada pembelajaran tradisional menjadi dilaksanakan di rumah, dan semua tugas yang dilakukan di rumah menjadi dilakukan di kelas (Bergman, 2012). Garza (2014) menyatakan bahwa model *flipped classroom* merupakan pembelajaran dengan siswa mempelajari sendiri materi pelajaran di rumah dan memanfaatkan waktu pelajaran di kelas untuk kegiatan praktik. Model *flipped classroom* memiliki empat langkah pembelajaran yaitu peserta didik mempelajari materi sendiri dengan melihat video di rumah, siswa mengerjakan tugas dan praktik dalam kelas, siswa berdiskusi di dalam kelas, dan tes pada akhir materi pelajaran (Bishop, 2015).

Model STAD merupakan pembelajaran dengan sistem kelompok atau tim kecil, yang memiliki latar belakang yang heterogen (Sanjaya, 2009: 242). Isjoni (2009: 74) menyatakan bahwa model STAD merupakan pembelajaran yang berfokus pada interaksi dan aktifitas antar peserta didik untuk saling memotivasi dalam memahami materi. Model STAD memiliki enam langkah pembelajaran yaitu penyampaian tujuan pembelajaran, pembagian kelompok, penjelasan materi oleh guru, kerja kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok.

Hasil belajar merupakan tingkatan penguasaan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran (Sudjana, 2014: 22). Pengukuran hasil belajar menggunakan tiga ranah yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif. Indikator kognitif berfokus pada tingkatan mengingat, memahami,

menerapkan, dan menganalisis sesuai dengan kompetensi dasar kognitif komputer akuntansi. Pengukuran psikomotor menggunakan indikator yang dikembangkan oleh Ridho (2015) yaitu kesiapan, kecepatan mengerjakan, dan ketepatan hasil. Pengukuran afektif menggunakan indikator yang dikembangkan oleh Panduan Penilaian pada SMK dan Kurniasih (2014: 67), yaitu sikap spiritual dan sosial. Sikap spiritual meliputi menghayati dan menghargai ajaran agama. Sedangkan sikap sosial meliputi sikap jujur, gotong royong, tanggung jawab, disiplin, toleran, percaya diri, dan santun.

METODE

Penelitian ini berjenis *quasi experimental* dengan *pretest-posttest control group design*. Variabel penelitian ini terdiri atas variabel bebas (X) yaitu model *flipped classroom* dan model STAD serta variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar komputer akuntansi.

Populasi penelitian ini adalah kelas XI Akuntansi SMK X Tahun Ajaran 2019/2020 yang terbagi dalam 3 kelas dengan jumlah 105 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling* dengan sampel kelas XI Akuntansi 2 sebagai kelas eksperimen II dan XI Akuntansi 3 sebagai kelas eksperimen I yang berjumlah 70 siswa.

Teknik pengumpulan data terdiri dari tes pilihan ganda untuk hasil belajar kognitif, unjuk kerja untuk hasil belajar psikomotor, lembar observasi untuk hasil belajar afektif dan dokumentasi. Uji validitas tes menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan *Croanbach Alpha* dengan *software SPSS Versi 23*. Unjuk kerja dan lembar observasi menggunakan validitas isi.

Teknik analisis penelitian ini adalah statistik deskriptif dan uji-t dengan *software SPSS Versi 23*. Uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-test* dan *Independent Sample T-test* dengan taraf signifikansi 5%. Uji persyaratan analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Data Hasil Belajar

Deskripsi data hasil belajar kognitif, psikomotor, dan afektif untuk mengetahui hasil belajar siswa terendah, tertinggi, rerata dan standar devisiasi. Berikut tabel hasil deskripsi data kelas eksperimen I dan II.

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen I

		N	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation
Kognitif	Pretest	35	40	90	65,14	15,41035
	Posttest	35	60	100	80,00	13,50381
Psikomotor	Sebelum	35	56	95	75,97	11,91017
	Setelah	35	71	100	86,31	8,25609
Afektif	Sebelum	35	60	90	75,29	8,98879
	Setelah	35	75	100	88,43	7,25293

(Sumber: Hasil Olahan Data Primer, 2020)

Tabel 3. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen II

		N	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation
Kognitif	Pretest	35	40	90	64,29	14,80972
	Posttest	35	50	100	72,57	15,21278
Psikomotor	Sebelum	35	54	97	73,94	12,53218
	Setelah	35	66	100	80,66	9,68912
Afektif	Sebelum	35	60	90	74,00	8,81176
	Setelah	35	75	100	86,29	7,89107

(Sumber: Hasil Olahan Data Primer, 2020)

Berdasarkan tabel tersebut diketahui rerata hasil belajar untuk ketiga ranah sebelum dan setelah perlakuan model *flipped classroom* dan model STAD mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar kognitif untuk model *flipped classroom* sebesar 14,86; psikomotor sebesar 10,34; dan afektif sebesar 13,14. Sedangkan pening-

katan hasil belajar kognitif untuk model STAD sebesar 8,31; psikomotor sebesar 6,72; dan afektif sebesar 12,29. Dilihat dari peningkatan tersebut terlihat bahwa model *flipped classroom* mengalami peningkatan yang lebih banyak dibandingkan dengan model STAD dengan selisih peningkatan kognitif sebesar 6,55; psikomotor sebesar 3,62; dan afektif sebesar 0,85.

Hasil Uji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis penelitian ini adalah:

Uji Normalitas

Tabel 4. Uji Normalitas Kelas Eksperimen I

Uji Normalitas	Asymp. Sig.		
	Kognitif	Psikomotor	Afektif
Sebelum Eksperimen I	0,090	0,190	0,200
Setelah Eksperimen I	0,072	0,152	0,085

(Sumber: Hasil Olahan Data Primer, 2020)

Tabel 5. Uji Normalitas Kelas Eksperimen II

Uji Normalitas	Asymp. Sig.		
	Kognitif	Psikomotor	Afektif
Sebelum Eksperimen II	0,100	0,083	0,060
Setelah Eksperimen II	0,087	0,166	0,099

(Sumber: Hasil Olahan Data Primer, 2020)

Berdasarkan uji normalitas dengan sig.>0.05, maka data hasil belajar ketiga ranah untuk kedua kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 6. Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kognitif	0,884	1	68	0,350
Psikomotor	0,316	1	68	0,576
Afektif	0,316	1	68	0,524

(Sumber: Hasil Olahan Data SPSS 23, 2020)

Berdasarkan uji homogenitas hasil belajar ketiga ranah dengan sig>0.05, sehingga sampel berasal dari populasi yang homogen.

Hasil Uji Hipotesis

1) Uji Hipotesis Pertama

H₀ = Tidak ada pengaruh model *flipped classroom* terhadap hasil belajar komputer akuntansi.

H_a = Ada pengaruh model *flipped classroom* terhadap hasil belajar komputer akuntansi.

Tabel 8. Uji Paired Sample T-Test Kelas Eksperimen I

	t	df	Sig. (2-tailed)
Kognitif	-11,838	34	0,000
Psikomotor	-13,806	34	0,000
Afektif	-22,549	34	0,000

(Sumber: Hasil Olahan Data SPSS 23, 2020)

Berdasarkan hasil uji ketiga ranah di atas diketahui sig.<0.05, maka H_a diterima, sehingga ada pengaruh signifikan model *flipped classroom* terhadap hasil belajar komputer akuntansi.

2) Uji Hipotesis Kedua

H₀ = Tidak ada pengaruh model STAD terhadap hasil belajar komputer akuntansi.

H_a = Ada pengaruh model STAD terhadap hasil belajar komputer akuntansi.

Tabel 9. Uji Paired Sample T-Test Kelas Eksperimen II

	t	df	Sig. (2-tailed)
Kognitif	-6,562	34	0,000
Psikomotor	-7,682	34	0,000
Afektif	-13,994	34	0,000

(Sumber: Hasil Olahan Data SPSS 23, 2020)

Berdasarkan hasil uji ketiga ranah di atas diketahui sig.<0.05, maka H_a diterima, sehingga ada pengaruh signifikan model STAD terhadap hasil belajar komputer akuntansi.

3) Uji Hipotesis Ketiga

H_0 = Tidak ada perbedaan pengaruh antara model *flipped classroom* dan model STAD terhadap hasil belajar komputer akuntansi.

H_a = Ada perbedaan pengaruh antara model *flipped classroom* dan model STAD terhadap hasil belajar komputer akuntansi.

Tabel 10. Uji *Independent Sample T-Test*

		t	df	Sig. (2-tailed)
Kognitif	Equal variances assumed	2,160	68	0,034
	Equal variances not assumed	2,160	67,057	0,034
Psikomotor	Equal variances assumed	2,629	68	0,011
	Equal variances not assumed	2,629	66,329	0,011
Afektif	Equal variances assumed	1,183	68	0,241
	Equal variances not assumed	1,183	67,522	0,241

(Sumber: Hasil Olahan Data SPSS 23, 2020)

Berdasarkan hasil uji untuk ranah kognitif dan psikomotor diketahui sig.<0.05, maka ada perbedaan signifikan pengaruh antara model *flipped classroom* dan model STAD terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotor komputer akuntansi. Sedangkan untuk ranah afektif diketahui sig.>0.05, maka tidak ada perbedaan pengaruh antara model *flipped classroom* dan model STAD terhadap hasil belajar afektif komputer akuntansi.

Pembahasan

Pengaruh Model Flipped Classroom terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi.

Berdasarkan hasil analisis tabel 8, diketahui bahwa ada perbedaan rerata hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model *flipped classroom*, sehingga ada pengaruh signifikan model *flipped classroom* terhadap hasil belajar komputer akuntansi. Pengaruh tersebut terlihat dari rerata hasil belajar kognitif yang di-

peroleh sebesar 65,14; psikomotor sebesar 75,97; dan afektif sebesar 75,29 sebelum menerapkan model *flipped classroom*, sedangkan setelah menerapkan model *flipped classroom* diperoleh rerata hasil belajar kognitif sebesar 80,00; psikomotor sebesar 86,31; dan afektif sebesar 88,43 dengan tingkat signifikansi untuk ketiga ranah adalah 0,000.

Kelas eksperimen I menerapkan model pembelajaran *flipped classroom*. Sebelum pembelajaran dimulai peneliti menyiapkan terlebih dahulu video pembelajaran. Video pembelajaran terdiri dari dua video dimana masing-masing pertemuan satu video. Video pertama materi tentang pesanan pembelian dan penerimaan barang dagangan. Sedangkan video kedua materi tentang pembelian kredit, tunai, dan retur. Berikut tampilan video pembelajaran komputer akuntansi.

Pembelajaran model *flipped classroom* diawali dengan fase 0 yang dilakukan di rumah yaitu siswa mempelajari materi dengan melihat video pembelajaran yang sudah disiapkan. Pada tahap awal pelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada tahap inti pelajaran siswa berkesempatan menanyakan materi dari video yang belum dipahami. Fase 1, guru membagi kelompok dengan anggota 5 sampai 6 siswa. Fase 2, guru memberi lembar kerja kelompok yang sesuai dengan materi video. Setelah kerja kelompok selesai, setiap kelompok menyajikan hasil diskusi. Fase 3, setelah kegiatan kelompok selesai siswa diberi kuis yang dikerjakan secara mandiri. Pada akhir pelajaran siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Selama kegiatan pembelajaran dengan model *flipped classroom* siswa terlibat aktif dalam ke-

lompok baik bertanya, menjawab, maupun berpendapat.

Model *flipped classroom* menurut beberapa peneliti terbukti mampu meningkatkan hasil belajar (Yulietri, 2015; Shohib, 2017; Cabi, 2018; Alamri, 2019). Peningkatan hasil belajar kognitif terjadi karena penggunaan media video yang dilihat siswa sebelum pelajaran membuat siswa memiliki kesiapan dalam hal pengetahuan awal hal tersebut membuat siswa siap menerima pelajaran dan mengembangkan pengetahuannya. Sejalan dengan penelitian Cahyani dan Busyaeri (2016) bahwa penggunaan video pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar, serta Umam (2016) berpendapat bahwa terdapat pengaruh kesiapan siswa terhadap hasil belajar. Peningkatan hasil belajar psikomotor terjadi karena penggunaan media video yang dilihat siswa sebelum pelajaran membantu guru untuk menjelaskan materi di luar jam pelajaran hal tersebut membuat waktu pelajaran menjadi efektif karena digunakan untuk melatih kemampuan psikomotor siswa dengan pemberian tugas. Sejalan dengan penelitian Widowati (2016) dan Zikri (2017) bahwa penggunaan metode latihan berpengaruh terhadap hasil belajar. Peningkatan hasil belajar afektif terjadi karena model yang berpusat pada siswa dengan pembentukan kelompok maka kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif baik itu bertanya, menjawab, dan berpendapat. Sejalan dengan penelitian Ozdamli (2016) dan Abidin (2019) bahwa model *flipped classroom* dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Pengaruh Model Student Team Achievement Division (STAD) terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi.

Berdasarkan hasil analisis tabel 9, diketahui bahwa ada perbedaan rerata hasil belajar sebelum dan sesudah menerapkan model STAD, sehingga ada pengaruh signifikan model STAD terhadap hasil belajar komputer akuntansi. Pengaruh tersebut terlihat dari rerata hasil belajar kognitif diperoleh sebesar 64,29; psikomotor sebesar 73,94; dan afektif sebesar 74,00 sebelum menerapkan model STAD, sedangkan setelah menerapkan model STAD diperoleh rerata hasil belajar kognitif sebesar 72,60; psikomotor sebesar 80,66; dan afektif sebesar 86,29 dengan tingkat signifikansi untuk ketiga ranah adalah 0,000.

Kelas eksperimen II menerapkan model pembelajaran STAD. Pembelajaran diawali dengan penyajian materi oleh guru secara singkat. Guru membagi kelompok dengan anggota 5 sampai 6 siswa dan memberi lembar kerja kelompok. Siswa diorientasikan untuk belajar dan mencari informasi dari berbagai sumber. Setelah kerja kelompok selesai, setiap kelompok menyajikan hasil diskusi. Kemudian siswa diberi kuis yang dikerjakan secara individu. Nilai tersebut akan berkontribusi dalam nilai kelompok sehingga siswa lebih antusias selama pembelajaran. Tahap terakhir dari pembelajaran model STAD adalah memberikan penghargaan bagi kelompok terbaik. Pemberian penghargaan memotivasi siswa untuk memaksimalkan hasil belajar.

Model STAD menurut beberapa peneliti, terbukti mampu meningkatkan hasil belajar (Yasir, 2015; Subakti, 2018; Saimun, 2019).

Peningkatan hasil belajar kognitif terjadi karena adanya penjelasan guru dan sikap siswa yang saling membantu untuk menguasai materi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang lebih merata. Peningkatan hasil belajar psikomotor terjadi karena pemberian lembar kerja kelompok berupa latihan pengoperasian MYOB. Peningkatan hasil belajar afektif terjadi karena model pembelajaran yang terpusat kepada siswa dengan membentuk kelompok maka pembelajaran menjadi lebih aktif baik itu bertanya, menjawab dan berpendapat. Sejalan dengan penelitian Khasanah (2016) dan Patiung (2017) menyatakan bahwa model STAD dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Perbedaan Pengaruh antara Model Flipped Classroom dan Model STAD terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi.

Berdasarkan nilai *posttest* diketahui rerata hasil belajar kognitif model *flipped classroom* sebesar 80,00 dan model STAD sebesar 72,57 dengan selisih peningkatan sebesar 7,43. Kemudian nilai tersebut dilakukan analisis dengan hasil sig. $0.034 < 0.05$, sehingga ada perbedaan signifikan pengaruh antara model *flipped classroom* dan model STAD terhadap hasil belajar kognitif komputer akuntansi.

Perbedaan pengaruh hasil kognitif ini dikarenakan perbedaan tahap pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa. Model *flipped classroom* menekankan pada kesiapan siswa dengan memberikan video kepada siswa sebelum pembelajaran sehingga ketika masuk kelas siswa sudah siap untuk mengembangkan pengetahuannya dan sikap siswa yang saling membantu untuk menguasai materi. Sedangkan model STAD menekankan pada penjelasan guru

dan sikap siswa saling membantu untuk menguasai materi. Dilihat dari kenaikan nilai kognitif, penerapan model *flipped classroom* sebesar 14,86 lebih besar dibandingkan model STAD sebesar 8,31 maka disimpulkan bahwa model *flipped classroom* berpengaruh lebih baik daripada model STAD terhadap hasil belajar kognitif komputer akuntansi.

Berdasarkan hasil unjuk kerja setelah perlakuan model *flipped classroom* diketahui rerata nilai psikomotor sebesar 86,31 model STAD sebesar 80,66 dengan selisih peningkatan 5,67. Kemudian nilai tersebut dilakukan analisis dengan hasil sig. $0.011 < 0.05$, sehingga ada perbedaan signifikan pengaruh antara model *flipped classroom* dan model STAD terhadap hasil belajar psikomotor komputer akuntansi.

Perbedaan hasil psikomotor ini dikarenakan perbedaan tahap pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan siswa. Model *flipped classroom* lebih menekankan penggunaan media video yang dilihat siswa sebelum pelajaran dan memanfaatkan waktu pelajaran untuk memperbanyak latihan soal. Sedangkan model STAD menekankan pada pemberian lembar kerja kelompok berupa latihan pengoperasian MYOB untuk diselesaikan dengan kerja kelompok. Model *flipped classroom* memiliki waktu untuk melatih keterampilan siswa lebih banyak dibandingkan model STAD dan dilihat dari kenaikan nilai psikomotor, penerapan model *flipped classroom* sebesar 10,34 lebih besar dibandingkan model STAD sebesar 6,72 maka disimpulkan bahwa model *flipped classroom* berpengaruh lebih baik daripada model STAD terhadap hasil belajar psikomotor komputer akuntansi.

Berdasarkan hasil observasi setelah perlakuan model *flipped classroom* diketahui rerata nilai afektif sebesar 88,43 dan model STAD sebesar 86,28 dengan selisih peningkatan 2,14. Kemudian nilai tersebut dilakukan analisis dengan hasil sig. $0.241 > 0.05$, walaupun terdapat perbedaan rerata tetapi perbedaan tersebut tidak signifikan, sehingga tidak ada perbedaan pengaruh antara model *flipped classroom* dan model STAD terhadap hasil belajar afektif komputer akuntansi.

Tidak adanya perbedaan kemampuan afektif, terjadi karena kedua model sama-sama menerapkan kerja kelompok yang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Dilihat dari kenaikan nilai afektif, penerapan model *flipped classroom* sebesar 13,14 lebih besar dibandingkan model STAD sebesar 12,29 maka disimpulkan bahwa model *flipped classroom* berpengaruh lebih baik daripada model STAD terhadap hasil belajar afektif komputer akuntansi.

Berdasarkan ketiga hasil analisis diatas dan kenaikan nilai penerapan model maka disimpulkan bahwa model *flipped classroom* berpengaruh lebih baik daripada model STAD terhadap hasil belajar komputer akuntansi.

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini adalah: 1) ada pengaruh signifikan model *flipped classroom* terhadap hasil belajar komputer akuntansi; 2) ada pengaruh signifikan model STAD terhadap hasil belajar komputer akuntansi; dan 3) ada perbedaan signifikan pengaruh antara model *flipped classroom* dan model STAD terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotor komputer akuntansi. Sedangkan dalam ranah afektif, tidak ada perbedaan pengaruh antara model *flipped*

classroom dan model STAD terhadap hasil belajar afektif komputer akuntansi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. (2019). Model Pembelajaran *Flipped classroom* Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Penguasaan Rumus Transformasi Geo-metri. *Jurnal on Pedagogical Mathematics*. 01(02), 49-60.
- Alamri, M.M. (2019). Students' Academic Achievement Performance and Satisfaction in a Flipped Classroom in Saudi Arabia [Electronic version]. *Int. J. Technology Enhanced Learning*, 11(01), 103-19.
- Bergmann, J. & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. Washington, DC: International Society for Technology in Education.
- Busyaeri, A., Tamsik, U. & Zaenuddin. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida*, 03 (01), 116-137.
- Cabi, Emine. (2018). The Impact of the *Flipped classroom* Model on Students' Academic Achievement [Electronic version]. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 19(03).
- Cahyani, R., Sarwono & Puguh, K. (2016). Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar Materi Biosfer pada Siswa Kelas XI IPS MAN 2 Pontianak Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal GeoEco*, 02(02), 198-207.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. (2013). *Komputer Akuntansi Jilid 1*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta. 201 hal.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. (2015). *Panduan Penilaian pada*

- Sekolah Menengah Kejuruan*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.103 hal.
- Garza, S.A. (2014). The Flipped Classroom Teaching Model and Its Use for Information Literacy Instruction [Electronic version]. *Communications In Information Literacy*, 08(01), 7-22.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iswinar. (2018). Penerapan Strategi *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Media Inovasi Edukasi*, 04(12).
- Khasanah, F. (2016). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif tipe STAD (*Students Teams Achievement Division*). *Likhitaprajna*. 18(02), 48-57.
- Kurniasih, I. & Berlin, S. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013: Konsep dan Penerapan*. Kata Pena: Surabaya.
- Ozdamli, F & Asiksoy, G. (2016). Flipped Classroom Approach [Electronic version]. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 08-(02), 98-105.
- Patiung, A., Sri, M., & Akbar S., (2017). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran STAD. *Jurnal Pendidikan*, 02(04), 540-549.
- Ridho, M.R.A., Susilaningsih, & Sri S. (2015) Studi Komparasi Kemampuan Siswa dengan Menggunakan Model *Direct Learning* dan Model *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Kelas XI Akuntansi Di SMKN 1 Sukoharjo. *Tata Arta*. 01(01), 59-72.
- Saimun, Hanafi, & Alkusaeri. (2019). Implementation of Cooperative Learning Type STAD in Increasing Student Independence and Learning Outcomes [Electronic version]. *International Journal Of Scientific & Technology Research*, 08(01).
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Penanda Media Group.
- Shohib, & Yeni A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped classroom* terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Rancang Bangun Jaringan di SMK Negeri 3 Buduran Sidoarjo. *Jurnal IT-Edu*, 02 (02), 26-35.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subakti, A., & Cucu, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) & *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Equilibrium*, 15, 9-17.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktis*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Umam, K.A., & Fakhruddin. (2016). Pengaruh Kesiapan Belajar terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Program Paket C. *Jurnal of Non Forman Education*. 2(02).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahana Komputer. (2015). *Langsung Praktik Komputerisasi Akuntansi dengan MYOB*. Yogyakarta : ANDI.
- Widowati H. (2016). Meningkatkan Prestasi Belajar Komputer Akuntansi (MYOB *Ac-*

counting) dengan Metode Drill and Practice. *Edudikara*, 01(02), 24-33.

- Yasir, M., & Elin K. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran STAD terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi. *Research and Development Journal Of Education*, 02(01).
- Yildirim, F. S., & Kiray, S. A. (2016). Flipped Classroom Model in Education. *Research Highlights in Education and Science*, 2, 1–8.
- Yulietri, F., Mulyoto, & Leo A.S. (2015). Model *Flipped Classroom* dan *Discovery Learning* Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Pasca Sarjana UNS*, 13(02).
- Zikri S, Amay S, & Tatang P. (2017). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Latihan terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 04 (02).