

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia bagi kehidupan dimasa yang akan datang. Melalui proses belajar diharapkan akan tercapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan dapat tercapai jika siswa melibatkan dirinya aktif dalam kegiatan baik fisik, mental maupun emosional. Pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pendidikan, masyarakat dan negara (Pasal 1 UU No. 20 Tahun 2013). Pemerintah telah berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Hal ini tercemin dari adanya penyempurnaan kurikulum, penyediaan buku bacaan, dan meningkatkan pengetahuan guru melalui penataran-penataran baik itu tingkat regional maupun tingkat nasional.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010:2). Dengan adanya proses belajar mengajar, setiap orang mampu mengubah kehidupannya sendiri. Mengubah pola pikir mereka masing-masing, mengerti perkembangan yang sedang terjadi, dan mampu mengubah kehidupannya menjadi lebih baik.

Menurut Soetomo (1993:17) dalam interaksi belajar mengajar, seorang guru memegang peranan yang menentukan keberhasilan belajar. Karena bagaimanapun keadaan sistem pendidikan di sekolah, alat ajar apa pun yang digunakan dan bagaimanapun keadaan peserta didik, maka akhirnya tergantung pada tergantung pada guru dalam memanfaatkan semua komponen yang ada. Dalam interaksi belajar mengajar metode dan media merupakan dua unsur yang sangat penting untuk menentukan keberhasilan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Adapun fungsi utama media yang dikemukakan oleh Arsyad (2003:15) menjelaskan bahwa sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Dalam interaksi belajar mengajar seorang guru sebagai pengajar akan berusaha secara maksimal dengan menggunakan berbagai keterampilan dan kemampuannya agar anak dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, guru harus dapat menciptakan situasi dimana agar peserta didik dapat belajar, sebab sebenarnya proses belajar mengajar itu belum dikatakan berhasil jika peserta didik belum dapat belajar dan belum mengalami perubahan tingkah laku. Karena perubahan tingkah laku itu sendiri merupakan hasil belajar.

Tujuan belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturant effects*. Bentuknya berupa, kemampuan berpikir kritis, kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang

lain, dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” (*live in*) suatu sistem lingkungan belajar tertentu (Agus Suprijono, 2009:5).

Jelas bahwa mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar. Kalau belajar dikatakan milik siswa, maka mengajar sebagai kegiatan guru (Sardiman 2011:47). Meskipun seorang guru secara sungguh-sungguh telah berupaya merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, namun masalah-masalah belajar tetap akan dijumpai guru. Hal ini merupakan pertanda bahwa belajar merupakan kegiatan dinamis sehingga guru perlu secara terus menerus mencermati perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik di kelas. Mengacu pada beberapa pandangan tentang belajar sering kali dikemukakan bahwa masalah-masalah belajar baik intern maupun ekstern dapat dikaji dari dimensi guru maupun dimensi peserta didik.

Penilaian pembelajaran akuntansi tidak hanya didapatkan dari hasil tes siswa saja, melainkan pada proses belajar mengajar. Menurut Nana Sudjana (2009:1) “sasaran penilaian mencakup tiga sasaran pokok, yakni program pendidikan, proses belajar mengajar dan hasil-hasil belajar”. Penilaian proses belajar mengajar dan hasil belajar merupakan sasaran yang lebih ditekankan pada perbaikan dan pengoptimalan kegiatan-kegiatan belajar mengajar. Apabila pelaksanaan penilaian siswa dilaksanakan dengan baik, maka dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Menurut Nana Sudjana (2010:39) secara garis besar,terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Selain kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, social ekonomi, faktor fisik, dan faktor psikis. Faktor dari luar diri siswa salah satunya adalah lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar disekolah. Lingkungan belajar yang dimaksud adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

Dari dimensi siswa, masalah-masalah belajar yang dapat muncul sebelum kegiatan belajar dapat berhubungan dengan karakteristik siswa, baik berkenaan dengan minat,kecakapan, dan pengalaman. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Adapun faktor intern yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu karakteristik siswa, sikap belajar, menggali hasil belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan ajar, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor ekstern yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor guru, faktor lingkungan sosial termasuk teman sebaya, kurikulum sekolah, sarana dan prasarana (Annurahman 2009:177).

Kondisi di lapangan tidak sesuai dengan usaha untuk memperbaiki mutu pendidikan. Guru masih berorientasi pada target materi harus habis dan kurang

kreatif dalam menerapkan model-model pembelajaran dan media ajar yang menuntut siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan dan sikap belajar melalui berbagai aktivitas kelas. Akibatnya siswa pasif, tidak bersemangat dalam belajar, dan hanya mengandalkan penjelasan dari guru sehingga informasi yang diterima sangat terbatas. Hasil pendidikan hanya tampak dari kemampuan menghafal dan tidak memahami substansi materi pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan awal dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas XI Akuntansi di SMK Perbankan Riau ditemukan adanya permasalahan-permasalahan yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran akuntansi. Akuntansi sebagai mata pelajaran pokok yang harus benar-benar dikuasai oleh para siswa, ternyata masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran akuntansi sehingga menyebabkan hasil belajar tidak optimal. Umumnya banyak siswa yang masih merasa kesulitan memahami dan menguasai konsep dan hitungan pada mata pelajaran akuntansi. Hal ini dilihat dari hasil belajar siswa pada ulangan harian masih tergolong rendah belum memenuhi KKM, dengan standar nilai KKM yaitu 7,50. Hasil belajar siswa masih kurang optimal dapat dilihat dari nilai ulangan harian kelas XI AK+TI2 yang berjumlah 35 siswa, dimana terdapat 18 siswa atau 51,42% yang mendapat nilai ulangan di bawah KKM dan 17 siswa atau 48,57 % yang mendapat nilai diatas KKM. Sedangkan hasil nilai ulangan harian dikelas XI AK+MK2 yang berjumlah 30 siswa, dimana terdapat 18 siswa atau 60% yang mendapat nilai ulangan dibawah KKM dan 12 siswa atau 40% yang mendapat nilai diatas KKM.

Seperti pengamatan awal yang dilakukan selama praktik pengalaman lapangan di kelas XI akuntansi, guru dalam proses belajar mengajar lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Hal ini mengakibatkan siswa mudah merasa jenuh dan bosan sehingga motivasi siswa mengikuti pembelajaran akuntansi rendah. Siswa yang merasa jenuh dan bosan, terlihat dari sikap siswa yang duduk dibagian belakang lebih suka berbicara dengan temannya dari pada fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dalam metode ceramah ini, pembelajaran masih berpusat pada guru. Penggunaan metode ceramah yang dominan dan tidak menggunakan metode pembelajaran lain maka akan terjadi kurangnya kerjasama antarsiswa. Disaat siswa diberikan tugas oleh guru, hanya beberapa siswa yang segera mengerjakan tugas yang diberikan tersebut. Pada saat tugas akan dikumpulkan sebagian siswa belum selesai dalam mengerjakan tugas, juga terlihat beberapa siswa yang mengeluh jika waktu yang diberikan untuk mengerjakan tugas kurang memadai. Sarana dan prasarana yang berupa media pembelajaran yang dimiliki siswa sangat terbatas sehingga tidak semua siswa mempunyai buku paket.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada maka perlu adanya suatu metode yang mampu mengikut sertakan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dalam kelas terasa menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Salah satu alternatif penerapan metode pembelajaran yang dapat digunakan yaitu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif ini merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas

kelompoknya harus saling membantu untuk memahami materi pembelajaran. Guru sebagai motor penggerak pembelajaran di kelas harus mampu berusaha memperbaiki berlangsungnya proses pembelajaran demi keberhasilan hasil belajar. Usaha lain yang dilakukan yaitu dengan menggunakan media. Secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada siswa.

Salah satu alternatif pemecahan masalah di atas adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama (Made Wade, 2009). Melalui pembelajaran kooperatif, siswa akan bekerja sama dalam kelompok dalam memecahkan masalah sehingga tidak ada persaingan antarsiswa dalam kelompok karena siswa bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dalam cara berpikir yang berbeda. Pembelajaran kooperatif dapat melatih siswa untuk mendengarkan pendapat-pendapat orang lain. Di dalam ruang kelas para siswa dapat diberi kesempatan berkarya dalam kelompok-kelompok kecil, untuk memecahkan suatu masalah secara bersama.

Pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai macam pembelajaran yang memiliki kekhasan masing-masing seperti metode pembelajaran kooperatif dengan tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) dan TGT (*Teams Games Tournament*). TAI (*Team Assisted individualization*) merupakan model kombinasi dari keunggulan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran individual. Metode ini

menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa yang heterogen. Selanjutnya diikuti dengan pemberian bantuan secara individu bagi siswa yang mengalami kesulitan. Tipe *team assisted individualization* juga memiliki keunggulan di dalam proses pembelajaran antara lain memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksikan sendiri kemampuannya, semua siswa mendapat kesempatan yang merata untuk dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sehingga hasil belajar yang diperoleh bukan hanya dari penjelasan guru saja, tetapi dapat berupa pengalaman dikelompoknya yang kemudian akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik lagi.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menurut Hamdani (2011:92) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan unsur reinforcement. Aktivitas belajar dengan tipe *teams games tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, disamping itu dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama dan persaingan sehat.

Menurut Yudhi Munadi (2012:5), media disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Menurut Gagne media dikelompokkan menjadi 7 yaitu benda untuk

didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara dan mesin belajar. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami materi maka media cetak yang lebih tepat digunakan.

Penggunaan modul adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi perbedaan kecepatan dalam pemahaman materi. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif tipe TAI (*teams assisted individualization*) dapat dilengkapi dengan media cetak berupa modul untuk membantu siswa dalam pembelajaran, sehingga selain belajar secara berkelompok disekolah, siswa dapat belajar secara mandiri dirumah. Menurut Made Wena (2009) sistem pembelajaran modul akan menjadikan pembelajaran lebih efisien, efektif, dan relevan.

Modul akuntansi dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di sekolah. Dengan adanya modul, siswa diharapkan dapat belajar akuntansi secara mandiri dan kesulitan pemahaman materi yang tidak dapat dipecahkan secara individual dapat dipecahkan bersama dalam kelompoknya dengan bimbingan guru. Kesulitan pemahaman konsep dapat dipecahkan bersama karena keberhasilan dari setiap individu ditentukan oleh keberhasilan kelompok. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) dalam metode TAI (*team assisted individualization*) dengan menggunakan modul, diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe**

TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) Dengan Modul Serta Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Perbankan Riau TA. 2016/2017”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar sebagian besar siswa kelas XI akuntansi belum mencapai KKM.
2. Metode pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah.
3. Kurangnya kerjasama siswa, hal ini dibuktikan dengan kurangnya interaksi siswa untuk melakukan tukar pikiran dan diskusi selama proses pembelajaran.
4. Beberapa siswa lebih senang berbicara dengan teman sebangkunya daripada memperhatikan penjelasan dari guru.
5. Respon siswa terhadap tugas yang diberikan masih kurang, terlihat dimana ada beberapa siswa yang tidak segera mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
6. Tidak tersedianya media pembelajaran berupa media cetak yaitu modul pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, perlu adanya pembatasan permasalahan agar peneliti lebih fokus dalam proses mengatasi permasalahan yang ada. Maka batasan masalah pada penelitian ini berfokus pada

hasil belajar akuntansi kelas XI Akuntansi di SMK Perbankan Riau tahun ajaran 2016/2017 pada kompetensi dasar “Mengidentifikasi Data Mutasi Aktiva Tetap” dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam tipe TAI (*team assisted individualization*) dengan Modul.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas dapat dibuat suatu rumusan masalah yaitu: “apakah ada pengaruh penerapan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam tipe TAI (*team assisted individualization*) dengan Modul terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran akuntansi di SMK Perbankan Riau tahun ajaran 2016/2017?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam tipe TAI (*team assisted individualization*) dengan Modul terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran akuntansi di SMK Perbankan Riau tahun ajaran 2016/2017.

1.6 Manfaat penelitian

Hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat kepada banyak pihak, adapun manfaat yang ingin dicapai yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu menurut Daryanto (2012:7) menyatakan bahwa setiap guru tahu bahwa keterlibatan anak secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan agar belajar menjadi efektif dan dapat mencapai hasil yang diinginkan. Model pembelajaran kooperatif dipandang sebagai proses pembelajaran yang aktif, sebab peserta didik lebih banyak belajar melalui proses pembentukan (*constructing*) dan penciptaan, kerja dalam kelompok dan berbagi pengalaman serta tanggung jawab individu tetap merupakan kunci keberhasilan pembelajaran. Metode TAI (*teams assisted individualization*) dan metode TGT (*teams games tournament*) termasuk model pembelajaran kooperatif. Metode TAI dirancang untuk mengatasi kesulitan belajar siswa secara individual.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan guru dalam mengembangkan dan meningkatkan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) dalam tipe TAI (*team assisted individualization*) dan menggunakan Modul dengan baik dalam proses belajar mengajar sehingga setiap bahan ajar yang disampaikan bisa mencapai hasil belajar yang memuaskan.

b. Bagi Siswa

Untuk membantu siswa agar mampu bekerja sama dengan baik dengan teman sekelasnya dan dengan adanya penggunaan modul diharapkan dapat mencapai hasil belajar siswa baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan masukan untuk menentukan model pembelajaran dan media pembelajarann yang baik dalam rangka meningkatkan dan memperbaiki mutu pembelajaran disekolah, agar dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan terutama dalam mata pelajaran IPS.

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam tipe TAI (*team assisted individualization*) dengan bantuan Modul. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan landasan berpijak untuk meneliti lebih lanjut khususnya dalam ruang lingkup yang lebih luas lagi.

1.7 Definisi Operasional

1. TAI (*Team Assisted Individualization*)

TAI (*team assited individualization*) merupakan pembelajaran kooperatif yang pada pelaksanaanya siswa dibagi kedalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. TAI adalah salah satu metode pembelajaran yang bertujuan untuk melatih siwa dalam bekerja sama dan berfikir kreatif dan efektif. TAI yaitu suatu metode pembelajaran dalam bentuk kelompok dengan memberikan bantuan secara individual dan kelompok sehingga dapat memicu siswa untuk bekerja sama agar dapat memahami materi sehingga siswa dapat memecahkan masalah bagi kelompoknya.

2. TGT (*Teams Games Tournament*)

Menurut Hamdani (2011:92) TGT (*teams games tournament*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan unsur reinforcement. Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam penelitian ini adalah dimana siswa bekerja sama dalam kelompok mereka untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok telah menguasai pelajaran dan bekerja sama pada saat siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka masing-masing.

3. Modul

Modul pembelajaran merupakan satuan program belajar mengajar yang terkecil, yang dipelajari oleh siswa sendiri secara perseorangan atau diajarkan oleh siswa kepada dirinya sendiri (*self-instructional*). Modul adalah salah satu unit pembelajaran yang diorientasikan pada mata pelajaran tertentu. Dengan tujuan siswa dapat belajar secara mandiri.

4. Hasil belajar

Hasil belajar siswa akan diperoleh setelah selesai mengakhiri proses belajar mengajar yang hasilnya dapat dilakukan dengan penilaian melalui pretest atau kuis awal dan tes formatif atau ulangan harian siswa. Berdasarkan istilah diatas bahwa yang dimaksud dengan penggunaan modul terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi yaitu bagaimana penggunaan modul oleh guru agar dapat mencapai penguasaan terhadap materi yang disampaikan guru.