

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kualitas mutu pendidikan di Indonesia saat ini masih tergolong rendah. Menurut survei Political and Economic Risk Consultant (PERC), kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Posisi Indonesia berada di bawah Vietnam. Data yang dilaporkan The World Economic Forum Swedia (2000), Indonesia memiliki daya saing yang rendah, yaitu hanya menduduki urutan ke-37 dari 57 negara yang disurvei di dunia. Dan masih menurut survei dari lembaga yang sama Indonesia hanya berpredikat sebagai follower bukan sebagai pemimpin teknologi dari 53 negara di dunia. Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia dipengaruhi oleh banyak factor permasalahan yang diantaranya adalah rendahnya hasil belajar siswa, rendahnya kualitas guru dan fasilitas sekolah, tujuan pembelajaran, serta mahalnya biaya pendidikan.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari tingkat kelulusan siswa SMA sederajat yang dari tahun ke tahun semakin menurun. Seperti di Sumatera Utara, tingkat kelulusan menurun dari hampir 98% pada tahun 2009 menjadi 94,74 % pada tahun 2010. Menurut Trends in Mathematic and Science Study (TIMSS) (2004), siswa Indonesia hanya berada di ranking ke-35 dari 44 negara dalam hal prestasi matematika dan di ranking ke-37 dari 44 negara dalam hal prestasi sains. Dalam hal ini prestasi siswa kita jauh di bawah siswa Malaysia dan Singapura sebagai negara tetangga yang terdekat.

Berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan di Indonesia terus menerus dilakukan lembaga pemerintah. Perubahan ini dapat dilihat dari perubahan-perubahan kurikulum. Mulai kurikulum 1975 menjadi kurikulum 2004, dari KBK menjadi KTSP. Selain itu pemerintah juga meningkatkan fasilitas pendidikan, memberikan dana bantuan sekolah (BOS), menaikkan anggaran pendidikan, peningkatan kesejahteraan guru melalui program sertifikasi, serta melakukan kenaikan nilai standar kelulusan bagi sekolah tingkat SMP maupun SMA sederajat setiap tahunnya. Akan tetapi segala upaya tersebut tampaknya belum mampu meningkatkan kualitas mutu pendidikan di Indonesia.

Penulis menduga rendahnya hasil belajar siswa di sekolah kemungkinan disebabkan oleh penggunaan model dan strategi maupun metode yang lebih memfokuskan pada pengumpulan pengetahuan tanpa mempertimbangkan keterampilan proses dan pembentukan sikap dalam pembelajaran, sehingga kurangnya kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan nalarnya serta sasaran belajar ditentukan oleh guru sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang bermakna dan monoton.

Guru adalah faktor utama disamping orang tua dan faktor lainnya yang mempengaruhi kesuksesan pendidikan yang dicanangkan. Tanpa keterlibatan aktif guru, pendidikan kosong dari materi, esensi dan substansi. Secanggih apa pun sebuah kurikulum, visi, misi, dan kekuatan financial, sepanjang gurunya pasif dan stagnan, maka kualitas pendidikan akan merosot tajam.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SMK Negeri 1 Pantai Cermin, hasil ulangan yang diperoleh siswa kelas XI AK semester genap

Tahun Pembelajaran 2011/2012 mata pelajaran akuntansi untuk mata diklat mengelola kartu utang (MKU) pada kompetensi dasar mendeskripsikan pengelolaan kartu utang dan mengidentifikasi data utang (KD 1 dan 2) menunjukkan bahwa dari 65 orang siswa yang mengikuti ulangan harian I dan ulangan harian II hanya 27 orang siswa yang kompeten yang nilainya 70 sesuai dengan KKM yang berlaku di sekolah tersebut dan sebagian di atas 70. Untuk lebih jelasnya digambarkan dalam table di bawah ini:

Tabel I.I
Data Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas XI AK SMK Negeri I
Pantai Cermin Semester Genap T.P 2011/2012

Kelas	Ulangan Harian I		Ulangan Harian II		Jumlah
	K	TK	K	TK	
XI AK I	13	19	13	19	32
XI AK II	14	19	14	19	33
%	41,53	58,46	41,53	58,46	65

Dari tabel di atas dapat dilihat persentase siswa yang tidak kompeten di kelas XI AK pada ulangan harian I adalah 58,46%, pada ulangan harian II juga menunjukkan persentase yang sama yaitu sebesar 58,46%. Dapat kita lihat bahwa persentase siswa yang tidak kompeten tidak mengalami perubahan pada ulangan harian II.

Berdasarkan kondisi demikian, maka penulis menganggap perlu dilakukan suatu upaya yang dianggap mampu meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) atau pertandingan permainan tim adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dalam

proses pembelajaran serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement* yang melibatkan aktivitas seluruh siswa dalam kelompok kecil secara heterogen selama proses pembelajaran untuk bekerja sama sebagai tim dalam memecahkan masalah, menyelesaikan tugas yang berhubungan dengan materi pelajaran dan untuk mencapai tujuan bersama. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam proses pembelajaran dengan menggunakan TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Reinforcement yang diberikan dalam TGT bisa berupa *reinforcement* positif dan *reinforcement* negatif. *Reinforcement* positif adalah respon yang dapat meningkatkan terulangnya kembali perilaku yang baik pada peserta didik karena belajar dengan berulangnya kembali perilaku baik tersebut akan dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa. *Reinforcement* negatif adalah respon yang dapat mengurangi perilaku yang kurang baik atau kurang menyenangkan pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Permainan dalam TGT adalah kompetisi (*tournament*) yang dilaksanakan pada akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas dan masing-masing kelompok telah melaksanakan diskusi kelompok. Kompetisi (*tournament*) dimainkan pada meja *tournament* oleh tiga orang siswa atau lebih yang merupakan perwakilan dari masing-masing kelompok yang memiliki tingkat kecerdasan yang sama untuk bersaing mendapatkan point bagi kelompoknya.

Menurut Mukhlis, Anwar (2011) yang melakukan penelitian terdahulu menyatakan “ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

terhadap hasil belajar biologi pada materi pokok ekosistem kelas X". Dari hasil penelitian tersebut diperoleh rata-rata nilai post-test siswa yaitu 6,79 dan standart deviasi yaitu 0,827, sedangkan untuk pembelajaran dengan metode konvensional diperoleh rata-rata nilai post-test siswa yaitu 5,83 dan standart deviasi yaitu 0,923. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi daripada pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan fenomena di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian eksperimen yang berjudul : **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Pantai Cermin Tahun Pembelajaran 2012/2013”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa?
2. Mengapa guru dalam proses belajar mengajar akuntansi selalu menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas XI AK SMK Negeri 1 Pantai Cermin?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar akuntansi siswa?

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dan metode pembelajaran konvensional sebagai pembandingan.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Pantai Cermin Tahun Ajaran 2011/2012.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Pantai Cermin Tahun Ajaran 2011/2012 ?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Pantai Cermin Tahun Ajaran 2011/2012.

1.6. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman bagi penulis sebagai calon guru dalam proses meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah khususnya bagi guru akuntansi mengenai model pembelajaran TGT dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Sebagai referensi dan masukan bagi pihak akademik Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan dan pihak lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.