

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk belajar (*learning human*). Sejak lahir manusia mulai belajar mengenal lingkungannya, memahami dirinya sendiri, dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Melalui pendidikan manusia belajar dan diarahkan untuk menemukan dan menggali potensi tersebut, memahami nilai-nilai sosial dan spiritual keagamaan, mengendalikan dirinya sendiri, serta mengembangkan keterampilannya, dengan harapan kelak manusia dapat mensejahterakan dirinya sendiri, serta bermanfaat bagi masyarakat, bangsa, dan negara serta mampu menjawab dan menghadapi tantangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa yang akan datang. Hal tersebut sejalan dengan visi pendidikan nasional yang digariskan dalam Undang-undang Dasar Republik Indonesia Alinea ke-4.

Sekolah merupakan motor penggerak yang memiliki peranan penting dalam mewujudkan visi pendidikan nasional tersebut. Sekolah merupakan badan penyelenggara pendidikan formal dan mitra yang dipercayai pemerintah untuk mengelola proses pendidikan. Sekolah harus mampu memberdayakan faktor-faktor yang terlibat baik secara langsung ataupun tidak dalam proses penyelenggara pendidikan seperti guru, siswa, dan sumber daya lainnya agar proses dan praktik pendidikan dapat terkontrol dan terlaksana dengan baik.

Guru merupakan salah satu faktor penting yang sangat berperan dalam memajukan dunia pendidikan. Ditengah paradigma pembelajaran yang berkembang saat ini (*Student Centered Learning*), yang mulai beranjak meninggalkan paradigma pembelajaran lama (*Teacher Centered Learning*), guru dituntut harus terus belajar, kreatif dalam mengembangkan diri, serta terus-menerus menyesuaikan pengetahuan dan cara mengajar mereka dengan penemuan baru dalam dunia pendidikan, psikologi, dan ilmu pengetahuan serta mengembangkan kompetensinya. Guru harus mampu menemukan dan mengembangkan potensi siswanya untuk menjadi manusia yang memiliki fokus atau tujuan serta berguna. Karena pada hakikatnya proses pendidikan bukan mendikte siswa untuk menjadi sesuatu (*how to be*), tetapi menjadikan siswa untuk menjadi sesuatu (*how to become*).

Menurut Slameto (2010:64) untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang baik dan berhasil seorang guru harus mampu “1. Menerapkan model, metode, dan teknik pembelajaran. 2. Mengembangkan kurikulum dan perangkat pembelajaran, dan 3. Mampu menciptakan interaksi edukatif dengan siswanya”.

Jika melihat secara nyata proses pembelajaran di SMK Teladan Sumatera Utara-1, hal tersebut diatas jauh berbeda. Idealnya proses pembelajaran yang seharusnya sarat akan interaksi edukasi antara guru dan siswa, aktivitas, kreatifitas, inovasi, dan ide-ide cemerlang justru tidak terlihat. Dari observasi yang dilakukan penulis terlihat bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton dan tidak bervariasi. Setiap hari siswa dibebani dengan mencatat, menghafal, mendengar ceramah, dan mengerjakan tugas-tugas yang

diberikan guru. Hal ini diduga menyebabkan pembelajaran yang terjadi di kelas sangat kaku, pasif, kurang memberi ruang gerak bagi siswa untuk mengembangkan kreatifitas intelejensinya. Selain itu, proses pembelajaran masih menempatkan guru sebagai subjek pembelajaran di dalam kelas, sehingga pembelajaran menjadi membosankan, siswa sering mengantuk, menghayal, kurang tertarik dalam proses pembelajaran, takut bertanya, tidak memahami mata pelajaran akuntansi dengan baik, dan cenderung pasif di dalam kelas.

Data nilai ulangan akuntansi yang diperoleh dari guru mata pelajaran akuntansi di SMK Teladan Sumatera Utara- 1 adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.1**

**Nilai Ulangan Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Teladan Sumatera Utara-1**

Jumlah Siswa	Ulangan	Tuntas	%	Tidak Tuntas	%
38	KD 1	13	34,21	25	65,79
38	KD 2	15	39,47	23	60,53
38	KD 3	15	39,47	23	60,53

Sumber : Lampiran 17 Daftar Nilai Ulangan Kelas XI Akuntansi SMK Teladan Sumut-1 TP 2013/2014 halaman 129

Berdasarkan data nilai ulangan tersebut, hasil belajar akuntansi siswa masih sangat rendah dan jauh berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada mata pelajaran akuntansi yaitu 80. Jumlah siswa yang dinyatakan kompeten pada ulangan KD 1 sebanyak 13 orang, pada ulangan KD 2 dan ulangan KD 3 sebanyak 15 orang, selebihnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Apabila fenomena ini dibiarkan terus-menerus hal ini akan berdampak pada kegagalan pencapaian standar kompetensi dan spektrum yang telah ditetapkan

dalam kurikulum satuan pendidikan, hasil belajar siswa tidak akan pernah mencapai standar ketuntasan minimal atau klasikal yaitu  $\geq 85\%$  dari jumlah keseluruhan siswa, rendahnya kualitas lulusan SMK yang merupakan tenaga kerja siap pakai, dan secara luas visi pemerintah terhadap SMK yang diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kemajuan dan perkembangan ekonomi ditengah masyarakat tidak akan pernah tercapai.

Untuk mengatasi masalah diatas, penulis mencoba melakukan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari beberapa siklus tindakan yang terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian yang dilakukan adalah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament* yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa di SMK Teladan Sumatera Utara-1.

Model pembelajaran *Small Group Discussion* merupakan model pembelajaran diskusi yang membagi siswa dalam kelompok kecil untuk berdiskusi secara aktif dalam memecahkan masalah serta mencari jawaban atau solusi dari masalah tersebut. Dengan seringnya siswa menyelesaikan suatu permasalahan, memperoleh temuan atau jawaban dari masalah tersebut, maka siswa akan terbiasa berinkuiri atau berpikir ilmiah dalam menyelesaikan soal dan topik masalah yang diberikan guru, sesuai dengan konsep pelajaran yang telah terbuntuk dan tertanam dalam pikiran peserta didik.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *Team Games Tournament*

merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, dimana siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui permainan dan turnamen. Dengan adanya permainan dan turnamen tersebut, siswa akan terus aktif untuk berlomba menjadi pemenang permainan dan turnamen setiap minggunya.

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Teladan Sumatera Utara-1 Tahun Pembelajaran 2013/2014”**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Mengapa guru mata pelajaran akuntansi di Kelas XI Akuntansi SMK Teladan Sumatera Utara-1 masih menggunakan metode pembelajaran konvensional?
2. Bagaimanakah meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Teladan Sumatera Utara-1?
3. Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK Teladan Sumatera Utara-1?
4. Apakah penerapan kolaborasi Model Pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar

akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK Teladan Sumatera Utara-1 TP 2012/2013?

5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II setelah menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament*?

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas maka permasalahan yang perlu dicari jawabannya adalah:

1. Apakah penerapan kolaborasi Model Pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK Teladan Sumatera Utara-1 TP 2013/2014?
2. Apakah penerapan kolaborasi Model Pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK Teladan Sumatera Utara-1 TP 2013/2014?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II setelah menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament*?

### 1.4 Pemecahan Masalah

Suatu masalah dikaji guna mencari dan menemukan solusi dan pemecahannya. Sebagaimana telah diuraikan pada latar belakang masalah di atas,

bahwa hasil belajar akuntansi siswa di SMK Teladan Sumatera Utara-1 belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah serta kemampuan guru dalam kegiatan pembelajaran masih sangat perlu untuk ditingkatkan. Perubahan paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*) telah berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*) dan pendekatan yang semula bersifat tekstual kini lebih bersifat kontekstual. Semua perubahan tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil atau output dari pendidikan. Oleh karena itu, untuk menempuh paradigma tersebut dan untuk menjawab permasalahan di atas, penulis memberikan alternatif pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran yaitu dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament*.

Model pembelajaran *Small Group Discussion* merupakan model pembelajaran kelompok kecil yang membagi siswa kedalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogen. Model pembelajaran ini dimaksudkan untuk membangun kerjasama individu dalam kelompok, kemampuan analisis, kepekaan sosial, kemampuan dalam memimpin kelompok, tanggung jawab individu dalam kelompok dalam memecahkan suatu masalah, dan pengambilan keputusan dalam kelompok. Dalam model pembelajaran ini siswa tidak hanya mengandalkan kemampuan guru saja, siswa dituntut untuk saling memberi informasi, mengkesplorasi gagasan, memahami hal-hal baru dan mencari jawaban permasalahan.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa secara heterogen. Model pembelajaran ini memberikan peran kepada siswa sebagai tutor sebaya dalam satu kelompoknya serta mengandung unsur permainan. Dengan adanya unsur permainan atau turnamen memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks dan menyenangkan serta menumbuhkan kerjasama, persaingan sehat, tanggung jawab, keterlibatan belajar siswa, rasa sosial yang tinggi, dan meningkatnya aktivitas belajar siswa dalam kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, penulis memiliki keyakinan untuk mengkolaborasikan model pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament*. Penerapannya dalam kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran yang dilakukan oleh guru terlebih dahulu, kemudian membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil (*small group*) yang beranggotakan 4-5 orang secara heterogen. Selanjutnya guru memberikan topik masalah atau bahan pelajaran yang akan didiskusikan dalam kelompok untuk dicari jawaban atau pemecahan masalahnya.

Untuk memberikan umpan balik mengenai sejauh mana siswa memahami topik yang didiskusikan, guru mengkolaborasikan model pembelajaran tersebut dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Dengan mengadakan kuis atau permainan setiap akhir diskusi dan setiap minggunya guru akan mengadakan simulasi melalui turnamen antar kelompok. Pada setiap kuis, skor masing-masing

anggota kelompok dikumpulkan untuk diakumulasikan pada turnamen mingguan yang dilaksanakan. Dari simulasi dan turnamen tersebut guru dapat mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, melihat perkembangan penguasaan murid terhadap materi pelajaran, dan dari kuis dan turnamen yang telah diadakan guru dapat mengevaluasi dan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami siswa. Setiap akhir turnamen guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berprestasi yang mampu memperoleh skor paling tinggi dalam bentuk sertifikat atau hadiah lainnya. Dengan demikian siswa tertarik untuk menguasai setiap materi pelajaran dan berusaha untuk menjadi kelompok terbaik dalam setiap turnamen yang diadakan.

Dari uraian diatas penulis yakin pemecahan masalah dalam penelitian dapat dilakukan melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament* yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK Teladan Sumatera Utara-1 Tahun Pembelajaran 2013/2014.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pemecahan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar Akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK Teladan Sumatera Utara-1 TP 2013/2014 melalui penerapan kolaborasi Model Pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament*.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK Teladan Sumatera Utara-1 TP 2013/2014 melalui penerapan kolaborasi Model Pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament*.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi siswa antara siklus I dan siklus II setelah menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Small Group Discussion* dengan *Team Games Tournament*?

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, yaitu :

1. Untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan kemampuan penulis dalam penerapan model-model pembelajaran khususnya model pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament* dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah terkhusus guru mata pelajaran akuntansi di SMK Teladan Sumatera Utara-1 dalam menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament* dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa.
3. Sebagai sumber referensi bagi civitas akademika Universitas Negeri Medan khususnya Fakultas Ekonomi dalam melakukan penelitian sejenis.