

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aktivitas belajar merupakan setiap kegiatan yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang dipelajari sebanyak mungkin. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari pencapaian kemampuan belajar siswa. Kompetensi belajar siswa meliputi proses dan hasil belajar. Pembelajaran dianggap berhasil dan berkualitas ketika semua atau setidaknya sebagian besar siswa secara fisik, mental dan sosial terlibat aktif dalam pembelajaran, disertai dengan kegembiraan yang besar dalam belajar, antusiasme yang besar untuk belajar dan rasa percaya diri dalam diri siswa.

Aktivitas belajar akan berpengaruh pada hasil belajar karena aktivitas belajar termasuk kedalam proses pembelajaran. Hasil belajar menjadi akibat dari proses belajar. Model pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa seperti yang telah disebutkan sebelumnya.

Meskipun terdapat faktor eksternal lain yang berpengaruh seperti lingkungan teman sebaya, suasana, dan prasarana belajar serta faktor internal seperti motivasi, keadaan jasmani, dan psikis siswa (Nashiroh, 2020). Penggunaan model pembelajaran yang diterapkan oleh seorang guru merupakan salah satu faktor yang menentukan ketercapaian hasil belajar siswa, karena penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disajikan mempengaruhi minat dan

aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar Amin et al., (2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 29 Januari 2024 dikelas X AKL 1 SMKN 1 Pantai Cermin pada pembelajaran akuntansi dasar diketahui bahwa siswa kelas X AKL 1 pada mata Pelajaran Akuntansi Dasar cenderung pasif dalam kegiatan belajar. Dalam pengamatan tersebut, terungkap bahwa sebagian besar siswa kurang terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut terlihat ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, siswa hanya mendengarkan kemudian mencatat. Saat diberikan kesempatan untuk bertanya siswa tidak ada yang berani untuk bertanya atau mengemukakan pendapatnya, namun Ketika diberikan pertanyaan terkait materi pembelajaran, siswa tidak mampu menjawab pertanyaan tersebut. Sebagian siswa juga tidak ikut dan tidak mampu terlibat dalam pemecahan masalah serta tidak berusaha dalam mencari informasi yang relevan dalam penyelesaian masalah. Bahkan Ketika proses diskusi, siswa cenderung pasif dan sangat sedikit dari siswa yang memberikan komentar terhadap hasil diskusi mereka. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil pada tabel observasi awal penulis mengenai aktivitas siswa.

Tabel 1.1
Data Hasil Observasi Awal Aktivitas Belajar Siswa

Kategori Aktivitas Belajar Siswa	Observasi I		Observasi II		Observasi III	
	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
Sangat Aktif	3	9,0%	2	6,1%	2	6,2%
Aktif	12	36,3%	10	30,3%	10	30,3%
Cukup Aktif	5	15,1%	7	21,2%	9	27,2%
Kurang Aktif	12	36,3%	14	42,4%	12	36,3%
Tidak Aktif	1	3,0%	-	-	-	-
X AKL 1	33 Siswa					

Sumber :Data Hasil Observasi awal aktivitas belajar di kelas X AKL 1 SMKN 1 Pantai Cermin T.A 2023/2024

Dari tabel tersebut terlihat bahwa aktivitas belajar mata pelajaran akuntansi dasar kelas X AKL 1 SMKN 1 Pantai Cermin masih rendah dimana dari 33 siswa, pada observasi aktivitas I, sebanyak siswa (36,3%) yang kurang aktif, pada observasi aktivitas belajar siswa II, sebanyak siswa (42,4%) yang kurang aktif, dan pada observasi aktivitas belajar siswa III, sebanyak siswa (36,3%) yang kurang aktif. Dimana masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan sebesar ≥ 14 .

Permasalahan aktivitas belajar pada kelas X AKL 1 SMKN I Pantai Cermin yang paling dominan antara lain, *visual activities* (memperhatikan penjelasan materi oleh guru), *oral activities* (bertanya mengenai materi pembelajaran yang diajarkan guru), *motor activities* (kecepatan dan ketepatan menyelesaikan soal terkait materi pembelajaran yang diberikan guru), *writing activities* (mencatat materi yang diajarkan guru), *emosional activities* (bersemangat dalam menerima pembelajaran dari guru). Menurut Sutrisno (2021) menyatakan bahwa siswa yang memiliki aktivitas belajar yang baik cenderung semakin baik hasil belajar yang diperoleh. Sebaliknya, siswa yang memiliki aktivitas belajar yang buruk berdampak buruk terhadap hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan guru mata pelajaran akuntansi dasar Ibu Sri Hartati, S.Pd., di kelas X AKL 1 SMKN 1 Pantai Cermin menjelaskan bahwa masih terdapat permasalahan dengan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian siswa, Dimana masih banyak siswa yang mendapat nilai ulangan yang belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Fakta ini disebabkan oleh

beberapa faktor, seperti siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran, siswa yang belum sepenuhnya memahami materi yang diajarkan, siswa kurang memberikan respon terhadap pertanyaan yang diberikan guru bahkan ada siswa yang melakukan kegiatan lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran serta tidak ikut terlibat aktif dalam diskusi kelompok.

Fakta lainnya adalah pembelajaran yang terjadi hanya berfokus pada peran guru yang masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Dimana peran guru hanya menyampaikan materi dengan arus informasi hanya mengalir dari guru ke siswa, meskipun demikian, metode konvensional tidak memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak memperoleh pemahaman yang maksimal. Hal ini dapat diperkuat dengan hasil rekapitulasi nilai hasil ulangan siswa kelas X AKL 1 di SMKN 1 Pantai Cermin:

Tabel 1.2
Rekapitulasi Persentase Ulangan Harian Kelas X AKL 1

Kelas	Tes	Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
X AKL 1	UH 1	33	13	39,40%	20	60,60%
	UH 2		14	42,43%	19	57,57%
	UH 3		11	33,34%	23	69,69%
Jumlah			37		62	
Rata-Rata			12	36,37%	21	63,63%

Sumber: Daftar nilai ulangan harian akuntansi dasar siswa kelas X AKL 1 SMKN 1 Pantai Cermin 2023/2024

Dari hasil rekapitulasi belajar, masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM pada mata pelajaran akuntansi dasar. Terlihat bahwa persentase rata-rata dari ulangan 1-3 hanya 13 siswa mencapai nilai KKM sebanyak 36,37% , sedangkan 21 siswa dengan persentase sebanyak 63,63% masih belum mencapai

nilai KKM. Dapat disimpulkan, data tersebut memperlihatkan hasil belajar akuntansi dasar siswa masih rendah.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMKN 1 Pantai Cermin dibutuhkan solusi untuk memecahkan segala permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran akuntansi dasar di kelas X AKL 1. Model dan media yang tepat diperlukan untuk mendukung dan membantu guru dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, salah satu diantaranya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok para siswa dengan metode bermain *games*. Dengan menerapkan strategi kelompok tipe pembelajaran ini melibatkan semua aktivitas siswa tanpa membedakan status sosial. Dengan tujuan memberikan konsep, pemahaman, kemampuan, dan pengetahuan yang dibutuhkan siswa agar mereka dapat memberikan kontribusi pada kelompoknya.

Model *Team Games Tournament* juga dapat melatih siswa agar punya rasa tanggung jawab, meningkatkan rasa percaya diri, mengasah keterampilan komunikasi, menghargai pendapat siswa lain, menumbuhkan kerja sama dan tolong menolong, melatih siswa untuk dapat berpikir kritis dalam permasalahan materi pelajaran atau tugas yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran berbasis TGT memberikan peluang kepada siswa untuk aktif, dan bekerjasama untuk meningkatkan keterampilan komunikasi yang nantinya diperlukan dalam aspek

kehidupan nyata khususnya di dunia kerja (Toifur et al., 2022). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini menawarkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dikemas dalam bentuk turnamen atau kompetisi sehingga pada akhirnya diharapkan aktivitas dan hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan.

Menurut Yuniarti (2023) Media pembelajaran yakni keseluruhan objek yang mampu membantu siswa dalam memperoleh pemahaman atau pengetahuan tentang suatu materi. Media pembelajaran bisa berupa gambar, audio, video, atau benda nyata yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dan pesan siswa. Tujuannya adalah supaya siswa lebih tertarik dan termotivasi buat belajar. *Quiziz* merupakan sebuah aplikasi berbasis *game*, yang didalamnya terdapat permainan yang tidak biasa, karena didalamnya dapat digunakan sebagai edukasi dalam pembelajaran yang menyenangkan (Mujahidin et al., 2021).

Dengan menggunakan media *quiziz* yang dipadukan dengan sintaks model pembelajaran *team games tournament* dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran seperti mampu bertanya tentang materi pembelajaran yang ingin diketahui, yang sejalan dengan *visual activities* yaitu memperhatikan. Dapat membuat siswa lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan guru maupun teman yang bertanya karena akan ada *games* yang akan diikuti siswa setelah guru selesai memaparkan materi, *oral activities* yaitu bertanya. Dapat memotivasi siswa untuk mencatat penjelasan guru sebagai bahan bacaan sebelum bermain *games*, yang sejalan dengan *writing activities* yaitu mencatat. Dapat melatih siswa untuk cepat dan tepat dalam mengerjakan soal yang diberikan guru, karena media *quiziz* menggunakan fitur pengaturan waktu dan poin jika jawaban benar yang sejalan

dengan aktivitas *motor activities* yaitu kecepatan dan ketepatan menyelesaikan soal terkait materi yang diajarkan. Mampu melatih siswa mengutarakan tanggapan terkait kegiatan selama pembelajaran yang sejalan dengan *emosional activities* yaitu tenang dan bersemangat menerima pembelajaran. Maka kombinasi antara model *team games tournament* dengan media *quiziz* dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dikelas X AKL 1 SMKN 1 Pantai Cermin. Salah satu model pembelajaran yang diprediksi untuk dijadikan upaya memperbaiki pola pembelajaran ini adalah *Team Games Tournament (TGT)* dengan *Quizizz* yang dapat menjadi solusi efektif (Ngarviyanto, 2023).

Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyelesaikan permasalahan aktivitas dan hasil belajar adalah model *team games tournament*. Tentunya dikombinasikan dengan penggunaan media yang sesuai dengan model pembelajaran juga materi yang diajarkan serta kebutuhan siswa, salah satu media yang dapat digunakan adalah media *quizizz*. Model pembelajaran *Team Games Tournament* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Mufidah et al., 2023).

Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Maryuni et al., (2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar akuntansi siswa kelas X AKL 1 SMK Karanganyar. Dan penelitian yang dilakukan Ngarviyanto (2023) menunjukkan bahwa penerapan *Team Games Tournament* berbantuan media *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi di SMAN 2 Tegal. Dan juga penelitian yang dilakukan oleh Mawarni et

al., (2023) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz*. Selain itu didukung oleh penelitian yang dilakukan Nashiroh et al., (2020) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar akuntansi setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa kelas X AKL 2 SMKN 1 Pengasih.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *quizizz* dapat diterapkan pada mata Pelajaran Akuntansi Dasar terkhusus materi laporan keuangan pada Perusahaan dagang. Hal ini dikarenakan pada materi laporan keuangan terdapat beberapa jenis laporan keuangan yang membutuhkan pemikiran kritis dan ketelitian dalam menganalisis transaksi dan memindahkannya kedalam format laporan keuangan. Hal ini, sering menjadi masalah bagi siswa saat proses pembelajaran materi laporan keuangan berlangsung. Materi laporan keuangan juga menjadi salah satu materi yang cukup rumit untuk peserta didik terutama menganalisis dan mengelompokkan akun yang sesuai dengan format laporan keuangan

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dipaparkan tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X AKL SMKN 1 Pantai Cermin T.P 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka masalah yang dapat diidentifikasi pada penelitian ini adalah:

1. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam pelaksanaan proses pembelajaran akuntansi dasar.
2. Siswa dikelas X AKL 1 SMKN 1 Pantai Cermin T.A 2023/2024 kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran akuntansi dasar.
3. siswa dikelas X AKL 1 SMKN 1 Pantai Cermin T.A 2023/2024 memiliki hasil belajar yang rendah, yaitu dengan persentase sebesar 63,63% siswa belum mencapai nilai KKM yakni 75 pada mata pelajaran akuntansi dasar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Quizizz* dapat meningkatkan aktivitas belajar pada siswa kelas X AKL di SMKN 1 Pantai Cermin TP. 2023/2024?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi pada siswa kelas X AKL di SMKN 1 Pantai Cermin TP. 2023/2024?

1.4 Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, menunjukkan bahwa baik aktivitas pembelajaran maupun hasil belajar siswa masih relatif rendah dan belum mencapai KKM. Pemecahan masalah yang digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil

belajar siswa yakni mengimplementasikan suatu model belajar yang mampu berdampak pada aktivitas belajar siswa dan mampu membuat siswa memahami materi dengan baik, sehingga akan memperoleh hasil belajar yang optimal. Pemecahan masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Quizizz*.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang interaktif karena berbasis *games* yang akan membuat peserta didik lebih antusias dalam menerima pembelajaran dari guru. Model pembelajaran *Team Games Tournament* juga membuat siswa jauh lebih memaknai pembelajaran karena pembelajaran yang dilakukan menyenangkan.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* yang diterapkan dengan berbantuan media *Quizizz*, ini adalah perpaduan strategi pembelajaran yang tepat sebab model TGT sendiri adalah model yang dijalankan dengan basis turnamen *games* maka akan sangat cocok bila dipadukan dengan media *quizizz* yang berisi *games* kuis. Oleh karena itu, siswa akan menjadi interaktif dalam proses pembelajaran yang akan berdampak baik pula pada hasil belajar siswa.

Dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *quizizz* siswa dituntut untuk berpikir kritis dan kreatif, mampu memecahkan masalah, mampu menggunakan teknologi, berkomunikasi, bekerja sama, memahami materi, bersikap adil dan bertanggung jawab, dan saling menghargai. Langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *quizizz* yaitu: penyampaian tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran serta materi pembelajaran oleh guru, penyampaian cara

penggunaan media *quizizz* oleh guru serta pembagian kelompok, guru memberikan panduan kepada siswa untuk melakukan diskusi kelompok, guru mengarahkan siswa untuk mengikuti turnamen *games* menggunakan media *quizizz* dan mengarahkan seluruh siswa untuk berpartisipasi dalam turnamen, kemudian guru mengadakan refleksi atas pembelajaran dan memberikan *reward* kepada kelompok yang memenangkan turnamen.

Berdasarkan uraian diatas maka penting diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Quizizz* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X AKL 1 SMKN 1 Pantai Cermin.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa kelas X AKL1 SMKN 1 Pantai Cermin TP. 2023/2024 melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Quizizz*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AKL SMKN 1 Pantai Cermin TP. 2023/2024 melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Quizizzl*.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini maka diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan informasi yang didapat dari penelitian ini bermanfaat bagi peneliti dalam rangka mengembangkan konsep pendidikan pada umumnya

serta terkhusus terkait model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Quizizz*.

b. Dapat menjadi acuan serta bahan pertimbangan untuk penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis yaitu untuk menambah wawasan terkait penggunaan Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Quizizz* pada mata Pelajaran akuntansi dasar dan sebagai syarat penyelesaian program sarjana Pendidikan Akuntansi di Universitas Negeri Medan.

b. Bagi SMK Negeri 1 Pantai Cermin dapat menjadi bahan masukan dalam upaya peningkatan aktivitas serta hasil belajar Akuntansi siswa dengan implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Quizizz*.

c. Bagi Mahasiswa yaitu untuk masukan bagi calon guru khususnya pada jurusan Pendidikan Akuntansi agar dapat menggunakan model pembelajaran yang beragam, supaya pembelajaran tidak monoton.

THE
Character Building
UNIVERSITY