

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Penerapan model-model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik telah terbukti menjadi kunci dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru sangat berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam belajar, hal ini disebabkan oleh adanya perbedaan gaya belajar di antara mereka. Menurut Nashiroh & Sukirno (2020), dalam aktivitas belajar apabila terdapat kegiatan belajar yang cenderung monoton dan satu arah akan mengakibatkan peserta didik mudah bosan dan sulit memahami materi yang belum pernah didapatkan sebelumnya. Oleh karena itu, guru harus memilih dan mengadopsi model pembelajaran yang mendorong aktivitas peserta didik dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Ini penting untuk menciptakan hasil belajar optimal, terutama dalam mata pelajaran seperti akuntansi, di mana pemahaman materi pada pelajaran ini bisa sulit tanpa penyampaian yang efektif.

Namun selama ini masih banyak ditemukan guru yang belum menerapkan model pembelajaran yang tepat. Masih sering ditemukan kondisi di mana guru lebih aktif sementara peserta didik bersikap pasif. Ini membatasi partisipasi peserta didik, yang sering kali hanya terlibat dalam kegiatan seperti mendengarkan, mencatat, dan menghafal, tanpa banyak kesempatan untuk memahami secara aktif. Dampaknya, kelas menjadi kurang menarik bagi peserta didik, dan aktivitas belajar mereka menjadi cenderung menurun.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada mata pelajaran akuntansi keuangan di kelas XI AKL SMK Swasta Brigjen Katamso II Medan, penulis menyimpulkan bahwa aktivitas belajar peserta didik masih belum dikatakan aktif. Penulis menemukan bahwa tidak semua peserta didik mencatat poin-poin penting selama pembelajaran. Sebaliknya, mereka cenderung hanya mendengarkan penjelasan materi dan menyelesaikan soal yang disediakan oleh guru dari buku paket yang biasa digunakan dalam pelajaran tersebut. Selain itu, masih banyak peserta didik yang enggan untuk bertanya, mengeluarkan pendapat serta menjawab pertanyaan selama penyampaian materi, hal ini mungkin disebabkan oleh metode ceramah yang masih dominan digunakan oleh guru. Dari wawancara dengan beberapa peserta didik, terungkap bahwa proses pembelajaran jarang melibatkan kegiatan berkelompok, dan proses pembelajaran yang dilakukan dianggap kurang menarik dan membosankan. Penulis juga menemukan bahwa peserta didik cenderung hanya berinteraksi dengan kelompok pertemanan mereka sendiri selama proses pembelajaran. Kondisi-kondisi tersebut mengakibatkan kurangnya motivasi pada peserta didik dan suasana kelas terasa monoton selama pembelajaran.

Tabel 1.1

### Rekapitulasi Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik

Kategori Aktivitas Belajar Peserta didik	Hasil Observasi		% Tuntas	% Tidak Tuntas
	Jumlah Peserta didik	%		
Sangat Aktif (SA)	4	9,52	40,48%	-
Aktif (A)	13	30,95		
Cukup Aktif (CA)	12	28,57	-	59,52%
Kurang Aktif (KA)	8	19,05		
Tidak Aktif (TA)	5	11,91		

Sumber : Observasi awal di kelas XI AKL SMK Swasta Brigjen Katamso II Medan T.A 2023/2024 pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan

Dari tabel 1.1, maka dapat dilihat bahwa hanya 17 orang peserta didik atau 40,48% yang mencapai ketuntasan aktivitas belajar pada mata pelajaran tersebut, sedangkan 25 peserta didik lagi atau 59,52 % belum tuntas.

Putri (2023) mengemukakan bahwa rendahnya aktivitas belajar secara tidak langsung turut mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Setelah melakukan wawancara dengan guru yang bersangkutan dan mengumpulkan data mengenai hasil belajar peserta didik, penulis juga menemukan hasil belajar peserta didik yang belum optimal. Bukti dari hal tersebut dapat disorot dari jumlah peserta didik yang belum mencapai nilai minimal dari yang ditetapkan (KKM) sebesar 75 dalam ulangan harian, sesuai kebijakan yang berlaku di SMK Swasta Brigjen Katamso II Medan.

Tabel 1.2

**Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Peserta Didik**

Kelas	Keterangan	KKM	Jumlah Peserta didik	Peserta didik yang tuntas		Peserta didik yang tidak tuntas	
				Jlh	%	Jlh	%
XI AKL	UH 1	75	42	15	35,71 %	27	64,29 %
	UH 2			17	40,48 %	25	59,52 %
<b>RATA-RATA</b>				16	38,10 %	26	61,90 %

Sumber : Daftar Nilai Ulangan Harian Akuntansi Keuangan Kelas XI AKL SMK Swasta Brigjen Katamso II Medan T.A 2023/2024

Berdasarkan tabel 1.2, maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata dari ulangan harian 1-2 hanya 16 orang peserta didik dengan presentase ketuntasan sebesar 38,10 % yang mendapatkan ketuntasan belajar akuntansi keuangan, sedangkan 26 orang peserta didik lainnya yaitu sebesar 61,90 % belum tuntas dalam mata pelajaran tersebut.

Berpijak pada penelitian yang dilakukan oleh Rasyidi & Agusti (2021), yang membahas penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Team Games Tournament*. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan klasikal sebelum diterapkan kolaborasi kedua model pembelajaran tersebut adalah 63,16%. Setelah diterapkan kolaborasi kedua model pembelajaran tersebut mengalami peningkatan sebesar 15,79% yaitu menjadi 78,95%. Akan tetapi 78,95% belum mencapai ketuntasan sehingga dilaksanakan siklus II. Dalam siklus II hasil tes dengan menggunakan kolaborasi kedua model pembelajaran tersebut diperoleh ketuntasan klasikal 89,48% dan mengalami peningkatan sebesar 10,53%. Peningkatan ini dikarenakan model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan bukan pada guru. Model pembelajaran PBL juga dapat membantu meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah dengan mengenali, menganalisis, menemukan esensi masalah, dan menerapkan strategi dalam pembelajaran bidang ekonomi. Kemudian dibantu dengan model pembelajaran TGT yang memasukkan unsur-unsur keterlibatan peserta didik secara langsung dan kegiatan pembelajaran ini dilakukan berkelompok yang dibentuk secara heterogen. Selain penelitian yang dilakukan oleh Rasyidi & Agusti, masih banyak penelitian yang mengemukakan bahwa dengan menerapkan salah satu dari model tersebut dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi.

Berdasarkan problematika di atas, penulis ingin menerapkan kolaborasi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament* untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi di kelas tersebut dengan materi Metode Perhitungan Persediaan Barang Dagang. Namun, penelitian yang akan dilakukan ini tentu saja memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Perbedaan bukan hanya terdapat pada lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, tetapi juga terlihat pada potensi kolaborasi antara kedua model tersebut. Sebelumnya, kedua model tersebut telah banyak diterapkan dalam pembelajaran akuntansi, dan hasilnya telah terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar serta hasil belajar akuntansi yang sebelumnya rendah. Namun, hingga saat ini, upaya untuk mengkolaborasikan kedua model tersebut dalam pembelajaran akuntansi belum pernah dilakukan.

Maka dari itu penelitian ini akan dilakukan oleh penulis dengan judul **“Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Keuangan”**.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Rendahnya aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan di kelas XI AKL SMK Swasta Brigjen Katamso II Medan T.A 2023/2024 seperti mencatat, bertanya, mengemukakan pendapat serta menjawab pertanyaan.

2. Rendahnya hasil belajar Akuntansi Keuangan di kelas XI AKL SMK Swasta Brigjen Katamso II Medan T.A 2023/2024 seperti memahami materi dan menganalisis soal.
3. Guru masih menggunakan metode ceramah dengan pendekatan *Teacher Centered Learning* (TCL) dalam proses penyampaian materi Akuntansi Keuangan di kelas XI AKL SMK Swasta Brigjen Katamso II Medan T.A 2023/2024.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan di kelas XI AKL SMK Swasta Brigjen Katamso II Medan T.A 2023/2024?
2. Apakah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Akuntansi Keuangan di kelas XI AKL SMK Swasta Brigjen Katamso II Medan T.A 2023/2024?

### 1.4 Pemecahan Masalah

Berdasarkan konteks masalah yang telah diperinci dalam latar belakang, ditemukan bahwa rendahnya tingkat aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik merupakan faktor penghambat yang signifikan bagi pelaku pembelajaran dalam

meraih tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini dikarenakan dominannya seluruh kegiatan pembelajaran yang lebih condong kepada pendekatan yang berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*), dan bukan pada peserta didik yang seharusnya lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, komunikasi hanya mengalir satu arah, yaitu dari guru kepada peserta didik, sementara peserta didik hanya mengikuti penjelasan guru tanpa banyak berpartisipasi. Hal ini terlihat jelas pada proses penyampaian materi, di mana guru masih menggunakan metode ceramah.

Permasalahan ini dapat ditangani dengan menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student Centered Learning*). Salah satu model yang berpusat pada peserta didik adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (Fredik Melkias & Sinaga, 2021). Melalui model pembelajaran ini, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dengan mengidentifikasi, menganalisis, menemukan inti masalah, dan menerapkan strategi dalam pembelajaran akuntansi. Lagipula model pembelajaran PBL relevan dengan materi Metode Perhitungan Persediaan Barang Dagang karena PBL mendorong peserta didik untuk aktif memecahkan masalah terkait perhitungan persediaan di perusahaan, melibatkan mereka dalam pembelajaran yang kolaboratif, dan memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep Metode Perhitungan Persediaan Barang Dagang.

Beralih dari permasalahan sebelumnya, proses pembelajaran yang kurang menarik serta jarang membuat pembelajaran berkelompok juga menjadi penyebab rendahnya tingkat aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik. Karena hal itu

membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan, serta membuat peserta didik merasa tidak terpacu dalam pembelajaran. Selain itu, permasalahan peserta didik yang hanya berinteraksi dalam kelompok pertemanan mereka dalam proses pembelajaran juga harus mendapatkan penanganan. Maka penggunaan pembelajaran berkelompok dengan kelompok yang dibentuk secara heterogen adalah metode yang paling efektif untuk mengatasi masalah tersebut.

Dalam permasalahan tersebut, model *Team Games Tournament* dapat menjadi solusinya. Hal tersebut dikarenakan model TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang merujuk kepada turnamen atau kompetisi yang melibatkan permainan tim. Masing-masing tim terdiri dari 4 orang peserta didik atau lebih dan kelompok dibentuk secara heterogen (Nashiroh, 2020). Model ini mendorong peserta didik bekerja dalam tim kecil, saling mendukung, berbagi pengetahuan, dan bersaing dalam turnamen. Ini memacu mereka untuk berpartisipasi aktif dan bersemangat dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament*, yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar akuntansi keuangan peserta didik kelas XI AKL SMK Swasta Brigjen Katamso II Medan TA 2023/2024.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditelaah dijabarkan, maka dari itu tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran

Akuntansi Keuangan di kelas XI AKL SMK Swasta Brigjen Katamso II Medan T.A 2023/2024 dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament*.

2. Untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi Keuangan di kelas XI AKL SMK Swasta Brigjen Katamso II Medan T.A 2023/2024 dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament*.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diinginkan dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman dan pengetahuan tentang kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament* dalam konteks meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik dalam bidang akuntansi.

Selain itu, tujuan penelitian ini juga mencakup kontribusi teoritis yang dapat mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dalam konteks perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan penulis pemahaman yang lebih luas, pengetahuan yang lebih mendalam, serta keterampilan dan alat yang berguna dalam mengimplementasikan kolaborasi model pembelajaran *Problem*

*Based Learning* dan *Team Games Tournament* guna meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi guru, penelitian ini dapat membantu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran yang dihadapi, memperkaya metode pembelajaran, dan keterampilan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi peserta didik, dengan penelitian yang menggabungkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament* ini dapat dijadikan untuk meningkatkan semangat, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi peneliti yang akan datang, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan apabila ingin mengambil permasalahan yang berkaitan dengan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament*.

e. Bagi Universitas Negeri Medan, penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk memperkaya koleksi literatur di perpustakaan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan (UNIMED).

f. Bagi Perkembangan IPTEK, penelitian ini diharapkan mampu memperkuat kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah secara kritis, yang menjadi elemen penting dalam dunia IPTEK.