

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika seluruh komponen proses pembelajaran terdapat di dalamnya. Dolong (2016) menyebutkan hal-hal seperti tujuan pembelajaran, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pembelajaran, metode, media, dan evaluasi merupakan komponen pembelajaran. Tingkat kondusifnya pembelajaran yang dipraktikkan di kelas juga menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran. Ketika guru dan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, maka kelas tersebut dianggap kondusif. Lingkungan belajar yang kondusif ditandai dengan aktivitas belajar siswa yang bermakna. Aktivitas siswa dalam lingkungan pembelajaran yang kondusif akan membuat siswa terlibat dalam proses pembelajaran, merasa termotivasi, dan mampu memahami materi pelajaran dengan baik.

Untuk membantu siswa lebih memahami pelajaran yang diajarkan guru, model dan media pembelajaran yang menarik dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikannya. Hasil belajar siswa akan meningkat dengan adanya proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik, sehingga memungkinkan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nia Pratiwi dkk (2023) yaitu “Analisis Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Jurusan Akuntansi PSDKU POLNEP Di Kabupaten Sanggau” yang menyatakan penggunaan model pembelajaran *Think*

Pair Share dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil Pre-Tes dari 20 siswa menunjukkan hanya sedikit yang memenuhi Standar Kelulusan Minimal (SKM). Dua puluh siswa telah mencapai SKM dengan nilai ketuntasan kelas 84% pada Post-Test siklus I.

Banyak guru masih kesulitan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, sehingga membuat siswa kurang berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa belum termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan karena guru tidak mampu memilih model dan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam hal ini, dapat memicu siswa melakukan aktivitas lain yang mengganggu ketentraman kelas serta dapat mengakibatkan siswa tidak sepenuhnya berhasil dalam menerima pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Akibatnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa akan rendah dan tujuan pembelajaran akan tidak tercapai dengan baik.

Berdasarkan temuan dari observasi, terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi siswa kelas Akuntansi Dasar SMK Negeri 7 Medan selama proses pembelajaran. Dibuktikan dengan mayoritas siswa kelas X AKL belum mampu memperoleh nilai yang dipersyaratkan dalam KKM. Tabel 1.1 memberikan informasi lebih lanjut mengenai hal ini.

Tabel 1. 1

Nilai Ulangan Harian Kelas X Ak1 SMK Negeri 7 Medan

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Ulangan Harian 1			
			Mencapai KKM	Rata-Rata	Tidak Mencapai KKM	Rata-Rata
X Ak1 – 1	70	36	17	81,47	19	65,67
X Ak1 – 2	70	36	21	81,38	15	65,33
X Ak1 – 3	70	35	15	81,86	20	64,2
X Ak1 – 4	70	32	11	76,36	21	58,33
X Ak1 – 5	70	33	16	79,68	17	68,52
X Ak1 – 6	70	32	16	80	16	58,43
Jumlah		204	96		108	
Rata-rata			47%		53%	

Sumber: Daftar Nilai kelas

Setelah melakukan tinjauan langsung di sekolah, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran akuntansi dasar. Guru menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga siswa menjadi tidak tertarik, tidak tanggap terhadap guru, kehilangan motivasi, dan merasa materi pelajaran sulit untuk dipahami. Dalam proses pembelajaran, siswa sering kali kehilangan fokus dan melakukan aktivitas di luar pembelajaran, seperti makan, bermain ponsel, dan berbicara dengan teman.

Dalam mengupayakan hasil belajar yang baik, guru harus mengidentifikasi situasi yang menyebabkan kesulitan dan merancang solusi. Mengubah kegiatan belajar di kelas merupakan suatu cara yang dapat dilakukan pendidik, hal ini memerlukan konsep pembelajaran yang kreatif, supaya proses belajar mengajar mencapai hasil yang diinginkan. Guru harus mampu memilih model pembelajaran yang memungkinkan partisipasi aktif siswa jika ingin meningkatkan hasil belajar siswa.

Saat ini telah diidentifikasi beberapa model pembelajaran yang berbeda dalam aktivitas siswa. *Think Pair Share* (TPS) adalah salah satu dari berbagai ragam model pembelajaran kooperatif. Aris Shoimin (2016: 208) menyatakan Siswa diberi kesempatan untuk mempertimbangkan suatu ide atau pertanyaan, mendiskusikan pendapatnya dengan teman sebayanya, dan saling menanggapi melalui model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share*. Siswa dapat bekerja sama dengan teman sebayanya dan belajar sendiri dengan menggunakan model pembelajaran ini.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* mampu meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi pelajaran pada setiap tahapannya. Penelitian yang dilakukan oleh Elya Suryani (2023) sesuai dengan pernyataan tersebut, ia mengadakan penelitian tentang “Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa SMKN 1 Tebo Tahun Pelajaran 2021/2022 Melalui Model Pembelajaran Koopeatif Tipe *Think Pair Share*”. Temuan penelitian ini menunjukkan peningkatan persentase orang yang termotivasi untuk belajar akuntansi. Selain itu, dengan secara aktif mengungkapkan pemikirannya dan menerima pendapat anggota dalam kelompok, gaya belajar ini dapat mendorong siswa untuk dapat berkolaborasi dengan orang lain. Siswa yang menggunakan gaya belajar ini juga mampu mengungkapkan pikirannya secara bertanggung jawab dan mampu mempertahankan pendapatnya. Ketika siswa mampu melaksanakan setiap tahap model pembelajaran tersebut, maka proses belajar akan berpusat kepada siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, siswa akan didorong untuk berpartisipasi aktif dalam menjelaskan dan memahami materi pelajaran.

Agar pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif maka penggunaan media sebagai alat bantu dapat dipadukan dengan penggunaan model pembelajaran. Hal ini diperlukan karena dalam pelaksanaan observasi awal, penulis juga memperhatikan banyak siswa yang lebih suka berbicara atau berdiskusi dengan teman sekitarnya. Ketika guru menjelaskan dan beberapa siswa kurang paham terhadap penjelasan tersebut, siswa lebih memilih bekerja sama dengan teman untuk kembali memahami materi. Melihat fakta yang terjadi membuat penulis ingin menerapkan media belajar yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Dalam penelitian ini *Index Card Match* menjadi alat bantu belajar yang dapat digunakan.

Diharapkan siswa dapat menangkap dan memahami materi pelajaran dengan menggunakan alat pencarian kartu indeks ini. Akan ada dua bagian pada kartu indeks ini yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Adanya media ini diharapkan dapat menambah antusias peserta didik dan berdampak pada keberhasilan belajar para siswa. Alasan dipilihnya media *index card match* sebagai media pembelajaran dikarenakan media tersebut menggunakan pendekatan permainan kartu. Agar siswa tetap terlibat dan tidak bosan selama proses belajar mengajar, media pembelajaran ini mengikuti struktur seperti permainan.

Dari pemaparan masalah di atas, penulis memilih melaksanakan sebuah penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) Berbantuan *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Di SMKN 7 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Konsentrasi siswa yang kurang baik dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.
2. Rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui hasil nilai ulangan yang belum memenuhi KKM.

1.3 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menerapkan model kooperatif tipe *think pair share* berbantuan *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI AKL 4 SMKN 7 Medan tahun pelajaran 2024/2025?”

1.4 Pemecahan Masalah

Guru harus mempunyai strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran yang sesuai merupakan salah satu pendekatan yang dapat membantu memecahkan permasalahan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang dipilih perlu memungkinkan siswa mampu memperoleh hasil belajar yang baik. Model pembelajaran *Think Pair Share* merupakan pendekatan yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) merupakan model pembelajaran yang membuat siswa lebih mampu berinteraksi dan berdiskusi untuk memecahkan masalah yang melibatkan tiga tahap yaitu berpikir mandiri (*think*), berpasangan /diskusi dengan satu kelompok yang ditentukan (*pair*), lalu berbagi

dengan semua kelompok di kelas (*share*). Model pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk menyuarakan pemikirannya sambil memberikan kesempatan kepada mereka untuk bekerja sendiri ataupun dalam kelompok. Selain model pembelajaran, suasana belajar yang menyenangkan akan terbantu dengan penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Media belajar juga dapat membantu agar model pembelajaran yang digunakan dapat berjalan dengan lebih optimal. Dengan demikian, untuk membantu model pembelajaran maka *Index Card Match* dipilih sebagai media alat bantu.

Media pembelajaran "*Index Card Match*" melibatkan pencarian pasangan kartu yang memiliki pertanyaan dan jawaban untuk memecahkan tantangan pembelajaran. Adanya kegiatan siswa yang tidak berhubungan dengan proses belajar mengajar seperti berbicara dan bermain dengan teman, memainkan gadget akan teratasi dengan adanya media pasangan kartu ini. Dengan bantuan permainan kartu indeks ini, anak-anak akan didorong untuk berpartisipasi dalam pendidikan mereka, bekerja sama, dan bertanggungjawab atas pembelajaran mereka dengan cara yang menyenangkan.

Dari uraian di atas, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) berbantuan *Index Card Match* menjadi upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI AKL 4 SMK Negeri 7 Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajarann kooperatif tipe *think pair share* berbantuan *index card match* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI AKL 4 SMKN 7 Medan tahun ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
Untuk meningkatkan kemampuan penulis dalam menghadapi permasalahan yang muncul dalam lingkup sekolah.
2. Bagi Sekolah
Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif dan inovatif
3. Bagi Siswa
untuk mendorong semangat belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar.

THE *Character Building*
UNIVERSITY