

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dijalankan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan meningkatkan kemampuan berfikir seseorang untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk itu diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang merupakan tanggung jawab profesional setiap guru. Masalah utamanya adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rerata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih konvensional. Dengan kata lain, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih didominasi oleh guru (*Teacher Centered Learning*) dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri.

Dalam kegiatan belajar mengajar, seorang guru sangatlah berperan penting dalam hal mencerdaskan anak didik demi tercapainya prestasi baik di sekolah maupun di luar sekolah. Oleh sebab itu, seorang guru harus mampu merancang suatu pembelajaran yang inovatif yang mampu menumbuhkan semangat serta aktivitas siswa di dalam kelas agar anak didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pelajaran. Sebaik apapun sebuah kurikulum, kepemimpinan, serta sarana dan prasarana terpenuhi dengan baik, apabila guru belum melaksanakan proses pembelajaran secara optimal maka proses belajar mengajar belum dikatakan baik dan tidak akan berjalan lancar sesuai yang diharapkan.

Oleh sebab itu, seorang guru harus memiliki kompetensi yang tinggi untuk melakukan perubahan paradigma pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu perubahan paradigma pembelajaran tersebut adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru beralih berpusat pada murid. Perubahan tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh seorang guru bagaimana ia menyampaikan materi kepada anak didik dan bagaimana ia menumbuhkan semangat dan aktivitas siswa saat proses belajar berlangsung. Guru yang profesional yang dapat menumbuhkan semangat dan aktivitas siswa di dalam kelas akan mempengaruhi hasil belajar yang baik. Dalam hal ini dikhususkan pada mata pelajaran akuntansi.

Akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang terkandung didalamnya. Akuntansi sebagai salah satu mata pelajaran yang sangat mengutamakan ketelitian dalam penulisannya serta seni yang terkandung didalamnya mengingat pentingnya peranan akuntansi sebagai ilmu terapan, yaitu ilmu yang dipakai dalam praktek bisnis dan dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, penguasaan mata pelajaran akuntansi bagi peserta didik sangatlah penting untuk mengembangkan serta meningkatkan ilmu pengetahuan sebagai bekal mereka di masa yang akan datang. Dengan demikian, maka diperlukan bagi guru untuk mengembangkan proses pembelajarannya, yaitu dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang inovatif serta menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan satu model saja dalam kegiatan

belajar mengajar akan membuat anak didik merasa bosan dan jenuh yang akan membuat aktivitas dan hasil belajar anak didik menurun.

Kondisi ini juga terjadi di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa khususnya kelas XI IS 2. Penulis telah melakukan observasi di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa khususnya di kelas XI IS 2 dan mendapat keterangan bahwa hasil belajar akuntansi di kelas tersebut tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswanya, yaitu lebih dari 50% dari 40 siswa dalam kelas tersebut belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dimana KKM mata pelajaran akuntansi di sekolah tersebut adalah 65. Siswa yang mencapai tingkat ketuntasan hanya sebanyak 15 orang atau 37,5%, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 25 orang atau 62,5%.

Rendahnya hasil belajar siswa di sekolah tersebut diduga dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti rendahnya kemampuan intelektual siswa atau kurangnya perhatian serta aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Namun dalam hal ini, faktor yang paling dominan yang diduga penyebab rendahnya hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS 2 SMA Negeri 1 Tanjung Morawa adalah pemakaian model pembelajaran yang konvensional, yaitu ceramah, tanya jawab, latihan dan pemberian tugas. Selain rendahnya hasil belajar siswa, aktivitas siswa dalam mata pelajaran akuntansi di kelas tersebut juga tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya keberanian siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapat.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, diperlukan pembelajaran yang inovatif dan kreatif demi tercapainya hasil belajar yang memuaskan. Untuk itu, guru harus mengubah metode pembelajaran konvensional menjadi metode

pembelajaran inovatif, yaitu dengan merubah model pembelajaran. Seorang guru harus mampu menguasai model-model pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk itu penulis tertarik untuk mengkolaborasikan dua model untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, yaitu penerapan kolaborasi model pembelajaran *Problem Posing* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Dalam model pembelajaran *Problem Posing* setiap siswa akan dibentuk dalam beberapa kelompok dan setiap anggota kelompok berperan aktif dalam mengajukan soal/masalah yang belum mereka pahami dan didiskusikan secara berkelompok sehingga mereka terbiasa menyelesaikan suatu masalah secara bersama-sama dalam sebuah kelompok diskusi. Sedangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, siswa diajak bermain secara berkelompok melalui pertandingan permainan tim dengan cara memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Dengan demikian, penggunaan penerapan kolaborasi kedua model tersebut dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas sehingga kecil kemungkinan siswa yang pasif. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Napitupulu yang menerapkan model pembelajaran *problem posing* terdapat peningkatan hasil belajar siswa antara siklus I dengan siklus II sebesar 25,00%. Begitu juga dengan Pasaribu yang mengadakan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* adanya peningkatan hasil belajar antara siklus I dengan siklus II sebesar 42,2%.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran *Problem Posing* dengan *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IS 2 di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2011/2012.**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Mengapa guru cenderung memakai metode konvensional dalam memberikan pengajaran?
2. Bagaimana cara meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI IS 2 di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa?
3. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS 2 di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa?
4. Apakah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Problem Posing* dengan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS 2 di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan kolaborasi model pembelajaran *Problem Posing* dengan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI IS 2 SMA Negeri 1 Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2011/2012?

2. Apakah penerapan kolaborasi model pembelajaran *Problem Posing* dengan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS 2 SMA Negeri 1 Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2011/2012?

1.4 Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka pemecahan masalah yang akan digunakan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa adalah memperbaiki cara belajar mengajar. Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dan berkonsultasi dengan guru mata pelajaran akuntansi untuk menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Problem Posing* dengan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penyampaian materi pelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok belajar. Penerapan berbagai model pembelajaran yang inovatif merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik bagi peserta didik sehingga tidak membuat peserta didik bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran khususnya pelajaran akuntansi.

Model pembelajaran *Problem Posing* merupakan salah satu pendekatan belajar nonkonvensional yang dalam proses kegiatannya membangun struktur kognitif siswa agar berfikir secara kritis sekaligus dialogis, kreatif dan interaktif.

Dalam model ini siswa akan dibentuk dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok dianjurkan mengajukan masalah-masalah dalam bentuk pertanyaan.

Kemudian pertanyaan-pertanyaan tersebut diupayakan untuk dicari jawabannya secara berkelompok. Kemudian guru menugaskan setiap kelompok untuk meresume beberapa buku yang berbeda, kemudian setiap kelompok mencari

pertanyaan, mendiskusikannya, lalu setiap kelompok mempresentasikan hasil rangkuman dan pertanyaan yang telah mereka buat pada kelompok lain. Dengan model pembelajaran *Problem Posing* diharapkan memancing siswa untuk menemukan pengetahuan yang bukan diakibatkan dari ketidaksengajaan melainkan dari upaya mereka untuk mencari hubungan-hubungan dalam informasi yang dipelajarinya.

Sedangkan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan turnamen yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. *Teams Games Tournament* sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Dalam model ini, seluruh siswa ikut berpartisipasi aktif selama KBM berlangsung dalam bekerja sama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah dalam sebuah pertandingan akademik yang diperlombakan untuk menambah skor bagi tim mereka dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Oleh karena itu, setiap siswa harus mampu menguasai materi yang akan dipertandingkan agar dapat menjawab setiap pertanyaan yang diberikan kepada mereka untuk mencapai hasil yang memuaskan.

Dari uraian diatas, maka diharapkan dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Problem Posing* dengan *Teams Games Tournament* dapat merangsang keaktifan siswa dan semangat belajar siswa serta dapat meningkatkan

aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS 2 di SMA N 1 Tanjung morawa.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

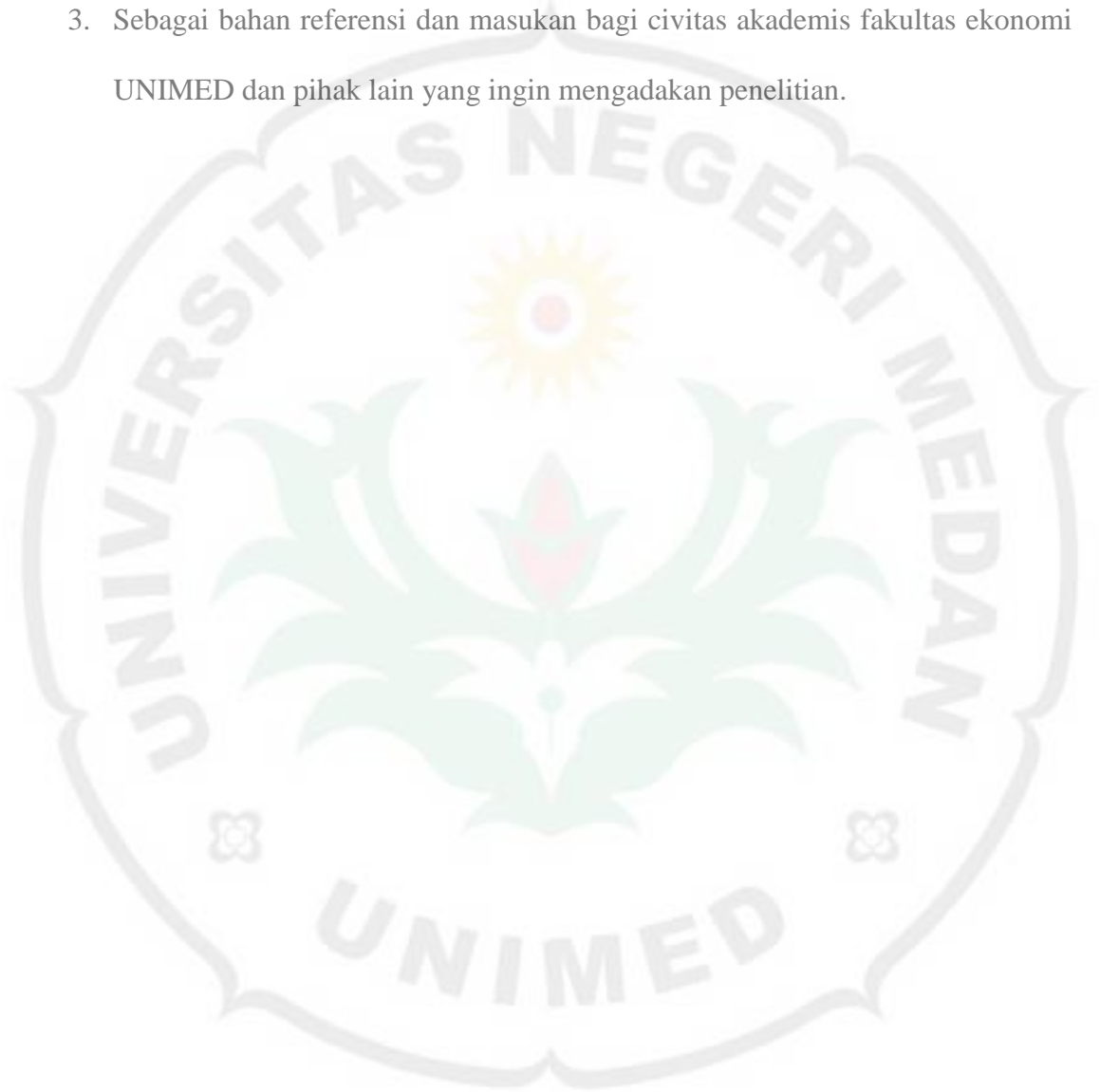
1. Untuk mengetahui peningkatan dengan penerepan kolaborasi model pembelajaran *Problem Posing* dengan *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI IS 2 di SMA N 1 Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran 2011/2012.
2. Untuk mengetahui peningkatan dengan penerepan kolaborasi model pembelajaran *Problem Posing* dengan *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS 2 di SMA N 1 Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran 2011/2012.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan penulis mengenai kolaborasi model pembelajran *Problem Posing* dengan *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.
2. Sebagai bahan masukan bagi SMA Negeri 1 Tanjung Morawa khususnya guru akuntansi mengenai kolaborasi model pembelajaran *problem posing* dengan *teams games tournament (TGT)* sebagai suatu alternatif model pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS 2 di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa.

3. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi civitas akademis fakultas ekonomi UNIMED dan pihak lain yang ingin mengadakan penelitian.



THE
Character Building
UNIVERSITY