

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa agar siswa mendapatkan pengalaman belajar dari kegiatan tersebut. Pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari proses pendidikan. Jika pelaksanaan pembelajaran di kelas bermutu maka akan menghasilkan output yang berkualitas. Guru memiliki peran yang sangat besar dalam mengorganisasikan kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran dan siswa sebagai subyek yang sedang belajar. Kemampuan guru dalam mengemas suatu rancangan pembelajaran yang bermutu tentu diawali dengan persiapan mengajar yang matang.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis pada siswa kelas XI IS 1 SMA Swasta YPK Medan diperoleh keterangan bahwa hasil belajar akuntansi siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa pada semester ganjil masih banyak yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata

pelajaran Akuntansi adalah 70. Dari 35 siswa dikelas tersebut hanya sebanyak 12 siswa (34,29%) yang mencapai tingkat ketuntasan dan sebanyak 23 siswa (65,71%) yang masih berada dibawah nilai KKM.

Keadaan diatas terjadi diduga karena kurang kreatifnya guru dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih menarik dan disukai oleh peserta didik sehingga penyampaian informasi dalam belajar menjadi satu arah yaitu dari guru kepada siswa. Pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menarik minat siswa untuk belajar sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi fakum, pasif dan tidak ada interaksi belajar yang optimal.

Selain rendahnya hasil belajar akuntansi siswa di sekolah tersebut, di sisi lain terdapat kecenderungan kurangnya siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran akuntansi. Hal ini terlihat dari, siswa kurang giat dalam mengerjakan tugas, dan kurang memperhatikan guru saat menerangkan pelajaran sehingga berdampak pada penurunan hasil belajar Akuntansi siswa di sekolah.

Apabila fenomena diatas dibiarkan terus menerus maka kualitas belajar siswa akan menurun dan hasil belajar pun akan rendah, dan siswa akan tetap menganggap pelajaran Akuntansi merupakan pelajaran yang sulit. Dengan demikian guru harus mampu memotivasi siswa agar dapat berpikir, menganalisis, memahami, menulis dan berpikir kreatif dalam alokasi waktu yang tersedia. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru harus mampu mendesain terobosan-terobosan pengajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa lebih kreatif dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Akuntansi.

Untuk itu penulis tertarik menerapkan kolaborasi antara model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan *Course Review Horay* yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan seluruh siswa

Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* adalah suatu model pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen mingguan untuk mengganti tes individu. Sehingga siswa tidak merasakan bosan karena ada unsur turnamen. Dalam model pembelajaran ini pengelompokan siswa berdasarkan prinsip heterogen baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun ras.

Sedangkan model pembelajaran *Course Review Horay* adalah suatu model pembelajaran dengan pengujian pemahaman menggunakan soal, dimana jawaban soal tersebut dituliskan pada kartu yang telah dilengkapi oleh nomor dan nomor soal telah ditentukan oleh guru. Setelah itu jawaban langsung didiskusikan bersama. Apabila jawaban siswa benar maka akan mendapatkan tanda (√) dan langsung berteriak horay. Ciri khas yel-yel dalam metode ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan demikian terjadi hubungan timbal balik yang positif antara guru dan siswa, guna mencapai tujuan bersama yaitu menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IS 1 Melalui Model Pembelajaran *Teams Game***

***Tournament Kolaborasi dengan Course Review Horay di SMA Swasta YPK Medan Tahun Ajaran 2011/2012***".

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa kelas XI IS 1 di SMA Swasta YPK Medan?
2. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS 1 di SMA Swasta YPK Medan?
3. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* kolaborasi dengan *Course Review Horay* dapat meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa kelas XI IS 1 di SMA Swasta YPK Medan?
4. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* kolaborasi dengan *Course Review Horay* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS 1 di SMA Swasta YPK Medan?

**1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* kolaborasi dengan *Course Review Horay* dapat meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa kelas XI IS 1 di SMA Swasta YPK Medan?

2. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* kolaborasi dengan *Course Review Horay* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS 1 di SMA Swasta YPK Medan?

#### 1.4 Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka untuk memecahkan masalah tersebut penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan berkonsultasi terlebih dahulu dengan guru mata pelajaran akuntansi dalam menyajikan materi pelajaran kepada siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* kolaborasi dengan *Course Review Horay*. Pada saat proses belajar berlangsung, penulis akan bertindak sebagai observer dan mengamati permasalahan yang timbul saat pembelajaran berlangsung serta kelebihan dan kelemahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* diawali dengan menyampaikan materi pelajaran, membagi siswa dalam kelompok kooperatif yang beranggotakan 5 atau 6 orang siswa, menjelaskan langkah-langkah kerja kelompok, membimbing

siswa dalam kerja kelompok, membantu siswa dalam memecahkan masalah, dan membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran.

Sedangkan model pembelajaran *Course Review Horay* adalah suatu model pembelajaran kooperatif dengan pengujian pemahaman menggunakan soal, dimana jawaban soal tersebut dituliskan pada kartu yang telah dilengkapi oleh nomor, dan nomor soal yang ditentukan oleh guru. Setelah itu jawaban langsung didiskusikan bersama. Apabila jawaban siswa benar maka akan mendapatkan tanda (✓) dan langsung berteriak horay. Ciri khas yel-yel dalam metode ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Kolaborasi kedua model ini sama-sama berorientasi pada siswa agar siswa menjadi lebih aktif dalam belajar. Dalam pelaksanaannya model pembelajaran *Teams Game Tournament* diterapkan bersamaan dengan model pembelajaran tipe *Course Review Horay*. Kolaborasi model pembelajaran ini diterapkan dengan cara guru membagi siswa dalam kelompok dengan anggota 5-6 orang secara heterogen. Masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk memahami materi yang telah disajikan, kemudian setiap kelompok diberikan lembar tugas berupa LKS. Untuk memastikan bahwa siswa menguasai materi pelajaran maka siswa akan diberi permainan akademik. Siswa diminta membuat nomor sembarangan dan dimasukkan ke dalam kotak. Siswa yang mempunyai nomor sama dengan nomor soal yang dibacakan guru, berhak menjawab. Apabila jawaban benar maka diberi tanda (✓), siswa yang sudah mendapat tanda (✓) vertikal atau horisontal, atau diagonal maka diberi skor dan kelompok menyambutnya dengan yel-yel horay. Selanjutnya diberikan penghargaan

kelompok /reward atas perolehan skor terbanyak. Setelah selesai, guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan atas materi yang telah dibahas.

Dengan demikian terjadi hubungan timbal balik yang positif antara guru dan siswa, guna mencapai tujuan bersama yaitu menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa.

Dari uraian diatas maka pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kolaborasi model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan *Course Review Horay* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS 1 di SMA Swasta YPK Medan.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pemecahan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar akuntansi siswa kelas XI IS 1 di SMA Swasta YPK Medan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* kolaborasi dengan *Course Review Horay*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS 1 di SMA Swasta YPK Medan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* kolaborasi dengan *Course Review Horay*.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menambah pengetahuan, wawasan, kemampuan penulis dalam penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* kolaborasi dengan *Course Review Horay* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa pada saat mengajar nanti.
2. Sarana informasi dan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah khususnya bagi guru akuntansi di SMA Swasta YPK Medan dalam rangka perbaikan pembelajaran dan dapat menjadi strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui model pembelajaran *Teams Game Tournament* kolaborasi dengan *Course Review Horay*.
3. Sebagai referensi dan masukan bagi akademik dan pihak lain dalam melakukan penelitian selanjutnya.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY