

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat dibutuhkan dalam kelangsungan dan kesejahteraan hidup seseorang bahkan dalam kesejahteraan suatu bangsa. Dengan pendidikan seseorang akan terhindar dari kebodohan dan kemiskinan, karena dengan modal ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya melalui proses pendidikan ia mampu mengatasi berbagai problem kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan mempunyai peran penting membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental seorang anak, yang nantinya tumbuh menjadi seorang manusia dewasa yang akan berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungannya, baik sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial.

Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan masyarakat, mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, dengan pendidikan pula tercipta kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab dalam kemasyarakatan. Kritikan dan sorotan tajam masyarakat tentang kualitas pendidikan yang masih rendah di Indonesia ditunjukkan kepada lembaga pendidikan, baik secara langsung maupun media massa. Dalam hal ini pemerintah telah melakukan berbagai usaha untuk memperbaiki mutu pendidikan antara lain dengan melakukan perbaikan kurikulum pendidikan, perbaikan sarana dan prasarana, serta penyediaan tenaga-tenaga pendidik yang profesional sesuai dengan tingkat pendidikan dan kebutuhan yang semakin kompleks. Walaupun demikian usaha pemerintah bukan mencapai hasil yang memuaskan.

Dalam situasi masyarakat yang selalu berubah, idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini, tetapi sudah seharusnya merupakan proses yang mengantisipasi dan membicarakan masa depan. Pendidikan hendaknya melihat jauh ke depan dan memikirkan apa yang akan dihadapi di masa yang akan datang. Pendidikan adalah usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sagala, 2003).

Pendidikan juga berkaitan erat dengan bagaimana proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah. Dalam hal ini guru mempunyai peran penting dalam pengelolaan kelas, dan guru juga harus mampu memilih atau mencari metode pembelajaran yang cocok dalam penyampaian materi akuntansi.

Berdasarkan pengamatan penulis di MAN 1 MEDAN pada kegiatan belajar mengajar akuntansi di sekolah tersebut, masih banyak siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran akuntansi karena menganggap bahwa akuntansi adalah pelajaran yang cukup rumit, susah dimengerti karena merupakan pelajaran yang bersifat proses perhitungan apalagi harus memahami siklus-siklus akuntansi yang sangat membingungkan dan saling berkaitan dan kurangnya motivasi belajar siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar di kelas. Dalam kegiatan belajar mengajar guru sering memakai metode pembelajaran konvensional sehingga hasil belajar siswa masih rendah. Pembelajaran ini lebih didominasi oleh guru sehingga menimbulkan aktivitas belajar siswa rendah

dimana siswa menjadikan guru sebagai sumber informasi untuk mempelajari akuntansi. Dalam proses belajar mengajar di kelas guru kurang melibatkan siswa hanya untuk mendengar dan mencatat penjelasan guru dan tugas yang akan dikerjakan dirumah. Dan ini bisa dilihat dari hasil belajar akuntansi siswa MAN 1 MEDAN yang diperoleh dari guru akuntansi. Dari 41 siswa dikelas XI IS 1 hanya 22 orang (53,66 %) siswa yang tuntas dalam belajar dan 19 orang (46,34 %) yang belum tuntas dalam belajar, sementara Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Akuntansi yaitu 77. Ini disebabkan karena pada saat belajar siswa cenderung pasif dan tidak ada usaha menyelesaikan materi yang diajarkan guru. Wawancara yang dilakukan penulis dengan beberapa siswa juga dapat disimpulkan bahwa siswa sebenarnya masih bingung dan belum mengerti dengan materi yang diberikan. Hal ini dikarenakan akuntansi merupakan pelajaran yang baru bagi mereka dan sebagian materi pelajarannya menuntut pemahaman dan ketelitian.

Memperhatikan masalah diatas penulis merasa perlu adanya suatu perbaikan dari proses pembelajaran dikelas. Oleh karena itu guru sebagai tokoh utama di dalam kelas dituntut untuk dapat mengatur suasana pembelajaran menjadi lebih efektif, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran yang membangkitkan aktifitas belajar siswa sehingga siswa bersemangat dan tidak bosan dalam belajar. Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai suatu model pembelajaran yang berbeda dari biasanya, menitikberatkan pada keaktifan dan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran serta sekiranya tepat dilaksanakan untuk digunakan pada mata pelajaran akuntansi. Oleh karena itu peneliti ingin mencoba menerapkan Model

pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Dengan tournament ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di MAN 1 MEDAN untuk berusaha jadi lebih baik lagi bagi dirinya maupun kelompoknya pada mata pelajaran Akuntansi.

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa selama proses belajar mengajar untuk bekerja sama sebagai suatu tim dalam memecahkan masalah, menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan bersama yang mengandung unsur permainan dimana siswa belajar dalam kelompok kecil (4-5 orang) secara heterogen. Dalam TGT ini keberhasilan kelompok bergantung pada keberhasilan individu sehingga setiap anggota kelompok akan termotivasi dalam belajar dalam rangka mengembangkan nilai pada saat dilakukannya pertandingan sehingga siswa merasakan adanya kemampuan yang ada pada dirinya. Dengan demikian terjadi hubungan timbal balik yang positif antara guru dan siswa guna mencapai tujuan bersama yaitu menciptakan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IS MAN 1 MEDAN T.P 2011/2012”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dikemukakan beberapa indentifikasi masalah yaitu :

1. Faktor apakah yang menyebabkan rendahnya aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI IS MAN 1 Medan dalam mengikuti proses belajar mengajar?
2. Faktor apakah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS MAN 1 Medan dalam mengikuti proses belajar mengajar?
3. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran yang digunakan guru terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI IS MAN 1 Medan?
4. Apakah dengan menerapkan Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS MAN 1 Medan?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah dengan menerapkan Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI IS MAN 1 Medan?
2. Apakah dengan menerapkan Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS MAN 1 Medan?

3. Apakah ada hubungan antara aktivitas dengan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS MAN 1 Medan?

1.4 Pemecahan Masalah

Rendahnya hasil belajar siswa merupakan masalah pokok yang dihadapi saat ini. Pola pembelajaran yang biasa digunakan guru dalam mengajar akuntansi adalah dengan metode pembelajaran konvensional. Pembelajaran berpusat pada guru, sementara siswa hanya bersifat pasif di dalam kelas. Untuk memecahkan masalah di atas, penulis bekerjasama dengan guru akuntansi menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran ini digunakan untuk membangkitkan aktivitas belajar siswa supaya lebih semangat dan tidak mudah putus asa setiap mengikuti proses belajar mengajar akuntansi.

Dalam Metode pembelajaran kooperatif ini seluruh siswa di kelas ikut terlibat selama proses belajar mengajar untuk bekerjasama sebagai suatu tim dalam memecahkan masalah, menyelesaikan tugas atau untuk mencapai tujuan bersama yang mengandung unsur permainan. Dengan demikian siswa akan lebih merasa rileks dan lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Model TGT ini terdapat lima tahapan dalam proses belajar mengajar. Pada tahap penyajian kelas siswa harus memperhatikan dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru karena akan membantu siswa dalam kerja kelompok dan pada saat dilakukannya permainan. Pada tahap team siswa dibagi ke dalam kelompok yang mana berfungsi untuk mendalami materi bersama teman kelompoknya dalam memecahkan

masalah. Pada game disini guru merancang pertanyaan-pertanyaan yang dapat menguji kemampuan siswa setelah dilakukannya pembelajaran. Pada tahap turnamen berbasis tata cara/aturan dalam mengikuti permainan dan pada tahap penghargaan kelompok guru akan membacakan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapatkan hadiah jika memenuhi kriteria yang ditentukan.

Dengan diterapkannya Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat merubah situasi pembelajaran yang sebelumnya bersifat pasif menjadi pembelajaran yang menarik dan merangsang siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa kelas XI IS MAN 1 Medan melalui penerapan Model pembelajaran *Team Games Tournament*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS MAN 1 Medan melalui penerapan Model pembelajaran *Team Games Tournament*.
3. Untuk mengetahui hubungan aktivitas dengan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS MAN 1 Medan melalui penerapan Model pembelajaran *Team Games Tournament*.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai :

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis dalam penerapan Model pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas XI IS MAN 1 Medan.
4. Sebagai informasi bagi pihak sekolah dan guru bidang akuntansi dalam upaya meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS MAN 1 Medan melalui penerapan Model pembelajaran *Team Games Tournament*.
5. Sebagai bahan referensi bagi peneliti berikutnya yang ingin mengadakan penelitian yang selanjutnya.