

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana pembaharuan untuk meningkatkan kualitas pada diri manusia. Namun hal ini belum dapat berjalan dengan baik di Indonesia melihat dari data survey yang menunjukkan bahwa kualitas pendidikan Indonesia masih rendah. Banyak factor yang membuat fenomena ini terjadi diantaranya rendahnya sarana dan prasarana sekolah, rendahnya kualitas guru dalam proses pembelajaran dan sebagainya.

Pembelajaran atau proses belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi (hubungan timbal balik) antara guru dan siswa atau pembelajar beserta unsur-unsur yang ada didalamnya. Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan, yang di dalamnya ditunjang oleh berbagai unsur-unsur pembelajaran antara lain tujuan, materi pelajaran, sarana prasarana, situasi atau kondisi belajar, media pembelajaran, lingkungan belajar, metode pembelajaran, serta evaluasi. Kesemua unsur-unsur pembelajaran tersebut sangat mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Proses belajar mengajar dipengaruhi oleh dua factor yaitu faktor yang berasal dari dalam (internal) dan faktor yang kedua adalah faktor yang berasal dari luar siswa (eksternal). Guru sebagai pendidik harus dapat memahami kedua factor ini untuk menciptakan keberhasilan dalam proses pembelajaran dalam kelas. Cara yang tepat yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah dengan penggunaan model-model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk memotivasi

siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajarnya. Namun hal ini masih berbeda dengan kenyataannya karena guru masih cenderung menggunakan metode pengajaran yang konvensional yang berpusat pada guru yang cenderung membuat siswa sebagai objek yang pasif. Permasalahan ini timbul karena pendidikan kita masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi kurang bergairah dan tidak termotivasi dalam mengikuti pelajaran termasuk mata pelajaran akuntansi yang tergolong pelajaran pelajaran yang sulit bagi siswa yang berujung pada rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Seperti halnya di dalam kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Parbuluan pada saat penulis melakukan observasi. Guru mata pelajaran akuntansi masih menggunakan metode ceramah selama jam pelajaran berlangsung dan respon siswa terhadap pelajaran menunjukkan rendahnya minat dan motivasi untuk mengikuti pelajaran. Hal tersebut tampak dalam tingkah laku siswa ketika pelajaran akuntansi berlangsung. Ada beberapa kelompok siswa yang tidak memperhatikan dan mengacuhkan penjelasan dari guru yang sedang memberikan penjelasan, bahkan ada siswa cenderung lebih menikmati mengobrol dengan teman-teman mereka dibanding memperhatikan penjelasan dari guru yang ada di depan kelas, serta ada juga yang mengantuk dan menopang dagu. Beberapa diantaranya juga mengemukakan bahwa akuntansi adalah pelajaran yang sulit dan membingungkan sehingga partisipasi dari mereka pun juga kurang. Rendahnya motivasi belajar sangat berdampak pada hasil belajar akuntansi yang diperoleh siswa XI IPS I SMA Negeri 1 Parbuluan yang masih tergolong rendah, dimana dari 39 siswa

hanya 13 orang (13%) yang dinyatakan tuntas dalam ulangan harian sedangkan 26 orang (76%) dinyatakan tidak tuntas dalam ulangan harian tersebut dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70.

Dari masalah diatas, maka diperlukan adanya suatu perbaikan dalam system pengajaran yang digunakan oleh guru. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang kreatif yang dapat membangkitkan kembali motivasi belajar siswa yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi mereka. Agar upaya tersebut berhasil maka harus dipilih model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa serta lingkungan belajar agar siswa dapat aktif, interaktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Untuk itu penulis mencoba menerapkan kolaborasi model pembelajaran Jigsaw dan *Time Token*.

Model pembelajaran Jigsaw disebut juga kelompok tim ahli. Dalam pembelajaran jigsaw siswa dibagi dalam kelompok heterogen yang masing-masing anggota kelompok diberi materi pembahasan yang berbeda. Setelah mempelajari materi masing-masing tiap anggota bergabung dengan anggota kelompok ahli yang memiliki materi yang sama untuk mendiskusikannya dan kembali lagi ke kelompok awal untuk mengajari teman kelompok yang lain. Sedangkan model pembelajaran *Time Token* merupakan pemberian kupon bicara berjangka waktu ± 30 detik sebagai sarana siswa untuk mengemukakan pendapatnya terhadap pendapat guru.

Pengkolaborasian model pembelajaran Jigsaw dan *Time Token* ini digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan dibentuknya kelompok ahli maka masing-masing siswa akan

mamiliki tanggung jawab terhadap materi yang diberikan kepadanya dalam kelompok sehingga dibutuhkan kerjasama yang baik dalam kelompok, dan dengan kupon bicara ini juga meningkatkan keinginan siswa dalam penyampaian pendapatnya untuk memperoleh nilai dari guru.

Berdasarkan uraian diatas, maka masalah diatas perlu untuk diteliti lebih lanjut dengan judul **“Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran Jigsaw dan Time Token Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Parbuluan Tahun Ajaran 2012/2013”**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Parbuluan?
2. Bagaimanakah cara meningkatkan hasil belajar Akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Parbuluan?
3. Mengapa guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional?
4. Apakah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran Jigsaw dan *Time Token* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa SMA Negeri 1 Parbuluan Tahun Ajaran 2011/2012?

1.3 Perumusan Masalah

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

1. Apakah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran Jigsaw dan *Time Token* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Parbuluan T.A 2011/2012?
2. Apakah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran Jigsaw dan *Time Token* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Parbuluan T.A 2011/2012?

1.4 Pemecahan Masalah

Dengan melihat perumusan masalah diatas,maka untuk pemecahan masalah penulis akan mengadakan penelitian dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran Jigsaw dan model pembelajaran *Time Token*.Penelitian ini dilakukan dengan berkonsultasi dengan guru dalam penyajian materi terlebih dahulu.

Model pembelajaran Jigsaw adalah model pembelajaran yang membutuhkan konsentrasi individu dan kerja sama tim yang kompak dalam kelompok. . Penerapan model pembelajaran Jigsaw ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dalam belajar ,motivasi belajar dan akhirnya akan meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa.Dalam model Jigsaw ini,siswa akan dibagi dalam beberapa kelompok yang memiliki materi yang berbeda pada tiap anggota kelompoknya namun masih dalam satu pokok pembahasan.Setelah mempelajari materi masing-masing,tiap anggota dalam kelompok akan bergabung dengan anggota kelompok lain yang memiliki materi yang sama (tim ahli) untuk mendiskusikan materi mereka secara mendalam.Setelah itu mereka kembali ke kelompok asal untuk membagikan informasi ke anggota kelompok secara

bergantian..Dengan penerapan model ini ,siswa dituntut untuk dapat bekerjasama dengan baik baik dalam kelompok asal maupun kelompok ahli dalam penggalaian informasi maupu pembagian informasi.Disamping itu,model ini juga membuat siswa menjadi lebih aktif karena memiliki tanggung jawab masing-masing.

Model pembelajaran *Time Token* adalah model pembelajaran yang demokratis yang menuntut keaktifan tiap siswa dalam kegiatan belajar mengajar.Model ini diawali dengan pemberian kupon bicara pada tiap siswa.Kupon ini digunakan oleh tiap siswa sebagai tiket penyampaian pendapat maupun menjawab yang memiliki jangka waktu tertentu.Kupon ini menjadi tanggung jawab tiap siswa karena harus digunakan oleh tiap siswa sehingga kegiatan belajar akan lebih aktif dengan partisipasi semua siswa dan tidak ada pendorinasian oleh beberapa siswa saja namun secara keseluruhan. Model pembelajaran *Time Token* ini mampu meningkatkan motivasi siswa.

Dalam penerapan kolaborasi model pemebelajaran Jigsaw dan *Time Token* ini diawali dengan guru menerapkan model pembelajaran Jigsaw yaitu dengan membentuk kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari -6 orang yang bersifat heterogen dimana terjadi percampuran antara siswa yang memiliki kemampuan intelektual tinggi,sedang,dan rendah.Selanjutnya guru membagi materi yang berbeda pada masing-masing anggota kelompok untuk dipelajari selama ± 5 menit.Setelah selesai mempelajari materi masing-masing,maka setiap anngota kelompok bergabung membentuk kelompok ahli yang memiliki materi pembahasan yang sama dan mendiskusikan masalah-maalah yang mereka hadapi sewaktu mempelajarinya dan memecahkannya secara bersama selama ± 5 menit

dan kembali lagi ke kelompok asal untuk mengajari anggota kelompok lain secara bergantian sesuai dengan materi masing-masing sehingga seluruh siswa mengetahui keseluruhan isi materi pembahasan. Selanjutnya untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam diskusi kelompok yang telah dicapai, maka guru memberikan latihan kepada siswa mengenai materi pembahasan dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token*, dimana guru terlebih dahulu membagikan kupon bicara pada tiap siswa yang harus digunakan oleh tiap siswa untuk menjawab, mengungkapkan pendapat atas pertanyaan yang diberikan guru. Siswa yang telah menggunakan kuponnya akan mendapatkan penilaian dari guru dan tidak boleh lagi menjawab sebelum semua siswa menggunakan kuponnya.

Penerapan model pembelajaran Jigsaw dan *Time Token* dimaksudkan untuk membantu guru dalam penyampaian materi dimana siswa langsung diberikan tanggung jawab masing-masing yang membuat siswa akan terdorong untuk mampu menguasai materi. Dengan pengkolaborasi model pembelajaran ini juga akan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga nantinya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari uraian di atas maka pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran Jigsaw dan *Time Token* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa kelas

XI IPS SMA N Parbuluan T.A .

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

1. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Parbuluan Kabupaten Dairi T.A 2011/2012 melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran Jigsaw dan *Time Token*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Parbuluan Kabupaten Dairi T.A 2011/2012 melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran Jigsaw dan *Time Token*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di harapkan dari hasil peneltiuan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis dalam meningkatkan pengetahuan dalam bidang pendidikan mengenai penerapan kolaborasi model pembelajaran Jigsaw dan *Time Token* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah terutama bagi guru mata pelajaran akuntansi agar dapat menerapkan kolaborasi model pembelajaran Jigsaw dan *Time Token* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa.
3. Sebagai referensi dan masukan bagi mahasiswa Fakultas Ekonomi UNIMED khususnya Jurusan Pendidikan Akuntansi dan berbagai pihak yang melakukan penelitian yang sejenis.