

**BAB I**  
**PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM), Sejalan dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi manusia dituntut untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikannya. Kritikan dan sorotan tajam masyarakat tentang kualitas pendidikan yang masih rendah di Indonesia ditujukan kepada lembaga pendidikan, baik secara langsung maupun melalui 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 professional sesuai dengan tingkat pendidikan dan kebutuhan yang semakin kompleks. Walaupun demikian usaha pemerintah belum 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 kedepan dan memikirkan apa yang akan dihadapi dimasa yang akan datang.

Pendidikan juga berkaitan erat dengan bagaimana proses belajar mengajar yang dilakukan disekolah. 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. Namun pada kenyataan bahwa proses belajar mengajar disekolah masih berorientasi kepada guru dalam arti, kurangnya kemampuan guru dalam memilih metode pengajaran dan siswa masih cenderung tersebut bersifat pasif. Dengan kata lain guru tidak memberikan akses kepada siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berfikirnya, dan guru kurang dalam membangkitkan aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajar siswa yang di dapat menjadi rendah.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di XI SMK Swasta Laksmana Martadinata Medan diperoleh informasi bahwa hasil belajar di kelas tersebut kurang memuaskan. Pada Ujian semester ganjil tahun 2011/2012 didapati siswa yg mencapai ketuntasan yaitu 10 orang, dan dibawah ketuntasan yaitu 25 orang ini belum termasuk remedial. Dari hasil diatas dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum ( KKM ), dimana KKM sekolah tersebut adalah 70. Salah satu factor yang menyebabkan rendahnya daya serap siswa adalah karena umumnya guru menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi yang dalam hal ini lebih sering menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional ini bersifat satu arah, serta prosesnya cepat. Hal ini dapat berdampak pada kurang berkembangnya sikap kemandirian belajar siswa sehingga siswa tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan daya nalarnya dan kesulitan memahami apa yang diajarkan oleh guru padahal penalaran dan pemahaman merupakan kemampuan yang sangat penting pada mata pelajaran akuntansi. Adapun factor lain penyebab rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kurangnya aktivitas

belajar,rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh kurangnya aktivitas belajar siswa. Hal ini terlihat dari siswa kurang memiliki keberanian dalam penyampaian pendapat, takut untuk bertanya, dan kurang memiliki kemampuan merumuskan gagasan sendiri sehingga siswa cenderung menerima materi pelajaran dari guru saja.

Rendahnya aktivitas siswa ini berpengaruh pada rendahnya pada hasil belajar siswa. Seperti yang dinyatakan Nyeneng ( 2008 : 191 ) bahwa “ rendahnya hasil belajar disebabkan oleh kurangnya aktivitas siswa dalam interaksi pembelajaran baik dengan guru maupun dengan sesama siswa”. Kurangnya aktivitas siswa dalam setiap pembelajaran dapat dilihat yaitu setelah penyajian materi oleh guru, siswa diberi tugas mengerjakan latihan soal ternyata banyak siswa yang hanya menunggu dan menyalin pekerjaan teman yang telah selesai.Kemudian jika siswa diberi pertanyaan oleh guru, hanya sedikit yang dapat menjawab dan meskipun ada yang menjawab terbatas pada siswa-siswa tertentu.

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* 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 model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar sehingga dapat melatih keterampilan-keterampilan siswa untuk membantu sesama temannya dan bekerja sama dengan baik.

Menurut pengamat penulis, pada saat guru mengajar bahwa aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi masih rendah. Siswa kurang termotivasi untuk belajar sehingga kurang dapat memaksimalkan kemampuan yang dimiliki untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik. Dalam hal ini siswa cenderung menjadi pasif, hanya menerima pelajaran, kurang memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapat, tidak bertanya jika ada materi yang kurang jelas.

Fenomena di atas terjadi disebabkan oleh kurang kreatifitasnya guru sebagai pendidik dalam bervariasi metode-metode pembelajaran sehingga pencapaian informasi dalam belajar menjadi satu arah yaitu dari guru kepada siswa. Pembelajaran cenderung menjadi membosankan dan kurang menarik minat siswa sehingga membuat suasana proses belajar mengajar menjadi faduk, pasif, tidak ada interaksi belajar yang optimal.

Banyak kritik yang ditujukan pada cara guru mengajar. Untuk itu guru harus mampu meramu model pembelajaran yang lebih menarik dan disukai oleh peserta didik dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Untuk itu, guru harus bijaksana dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai yang dapat menciptakan suatu proses belajar mengajar yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Inovasi yang menarik mengiringi perubahan paradigma yaitu ditemuan dan diterapkannya model-model pembelajaran dan strategi yang tepat mampu mengembangkan dan menggali pengetahuan peserta didik dan mengkondisikan peserta didik untuk lebih aktif dan saling memberi dukungan dalam

belajar. Melalui model pembelajaran ini siswa berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling member pendapat.

Untuk itu penulis menganggap perlu suatu upaya penerapan model pembelajaran yang tepat, agar hasil belajar siswa lebih baik sehingga terjadi peningkatan. Untuk itu penulis mencoba menerapkan kolaborasi antara model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan strategi *Beachball*. Kolaborasi merupakan bentuk kerja sama antara model pembelajaran *Team Games Tournament* dan strategi *Beachball* yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan seluruh siswa.

*Team Games Tournament* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang memiliki kemampuan yang heterogen untuk bekerja sama sebagai suatu tim dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini siswa diharapkan mampu bekerja di dalam tim masing-masing untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Sedangkan strategi pembelajaran *Beachball* adalah suatu strategi diskusi kelas dimana guru memberikan bola kepada salah seorang siswa untuk memulai diskusi dengan pengertian bahwa hanya siswa yang memegang bola yang boleh berbicara, baik mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan maupun menyampaikan gagasan-gagasan, sementara siswa yang lain mengangkat tangan agar diberikan bola apabila mereka ingin berbicara, sementara sebelum memulai diskusi, setiap kelompok membahas materi yang akan didiskusikan

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Strategi Beachball Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa kelas XI SMK Swasta Laksamana Martadinata Medan T.A 2012-2013”**.

### 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut di atas, maka identifikasi masalah ini adalah sebagai berikut :

1. Faktor apa yang menyebabkan rendahnya hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Swasta Laksamana Martadinata Medan dalam mengikuti proses belajar mengajar ?
2. Bagaimana cara meningkatkan aktivitas siswa kelas XI SMK Swasta Laksamana Martadinata Medan ?
3. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Swasta Laksamana Martadinata Medan ?
4. Apakah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Team Games Tournament* dan strategi *beachball* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Swasta Laksamana Martadinata T.A 2012-2013 ?

### 1.3 Rumusan Masalah

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

1. Apakah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan strategi *beachball* dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Swasta Laksamana Martadinata Medan T.A2012-2013?
2. Apakah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan strategi *Beach ball* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Swasta Laksamana Martadinata Medan T.A 2012-2013 ?
3. Untuk mengetahui hubungan antara aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Swasta Laksamana Martadinata Medan.

### 1.4 Pemecahan Masalah

Rendahnya hasil belajar siswa merupakan masalah pokok yang dihadapi saat ini. Pola pembelajaran yang biasa di gunakan guru dalam mengajar akuntansi adalah dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada guru, sementara siswa hanya bersifat pasif didalam kelas. Untuk pemecahan masalah tersebut penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan terlebih dahulu berkonsultasi dengan guru dalam menyajikan materi kepada siswa, kemudian menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Strategi *Beachball*. Pada saat proses pembelajaran

sedang berlangsung, penulis akan bertindak sebagai observer / pengamat, yakni mengamati permasalahan-permasalahan nyata yang timbul saat pembelajaran berlangsung, respon dan perilaku siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung, serta kelebihan dan kelemahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Penerapan kolaborasi model pembelajaran Teams Games Tournament dengan strategi *Beach Ball*, diharapkan mampu meningkatkan aktivitas siswa baik dalam hal berfikir, menjawab bekerjasama dan memberikan gagasan ataupun pendapat dalam kelompok untuk memahami materi maupun penyelesaian soal, selain meningkatkan aktivitas melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan strategi *Beach Ball* siswa akan lebih memahami materi pelajaran karena siswa dituntut untuk menjawab soal yang tentunya dapat membantu siswa lebih memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar akuntansi siswa dapat meningkat.

Dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* ini dapat memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai materi pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang maksimal. Pembelajaran ini diawali dengan menyampaikan materi pembelajaran, 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 pelajaran. Dengan cara ini diharapkan siswa menjadi aktif, saling

memberi informasi, saling berinteraksi dan mendukung dengan teman sebaya atau kelompok dalam belajar.

Sedangkan Strategi *Beachball* merupakan salah satu dari beberapa strategi diskusi kelas yang ada dimana dalam penerapannya, diskusi dimulai dengan memberikan bola kepada salah seorang siswa secara acak untuk memulai diskusi dengan ada ketentuan bahwa hanya siswa yang memegang bola yang bias berbicara, baik mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan maupun menyampaikan gagasan-gagasan, sementara siswa yang lain mengangkat tangan agar diberikan bola apabila mereka ingin berbicara sementara sebelum memulai diskusi, setiap kelompok materi yang akan di diskusikan.

Dengan strategi *Beachball* diharapkan dapat melatih kerjasama siswa dan siswa terlibat secara langsung karena diberi kesempatan untuk berbicara dengan memberikan bola, dengan berjalannya diskusi adanya pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dan kemampuan siswa menjawab soal tersebut maka siswa akan mengetahui sampai dimana tingkat pengetahuannya mengenai pelajaran yang dibahas. Adapun kedua model dan strategi ini sama-sama berorientasi pada siswa agar siswa menjadi lebih aktif dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan strategi *Beachball* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa SMK Swasta Laksmana Martadinata Medan T.A 2012-2013.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Swasta Laksamana Martadinata Medan T.A 2012-2013 melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Strategi *Beach Ball*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Swasta Laksamana Martadinta Medan T.A 2012-2013 melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan strategi *Beachball*.
3. Untuk mengetahui hubungan antara aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Swasta Laksamana Martadinata Medan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai kolaborasi model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan strategi *Beachball* untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa.
2. Sebagai informasi bagi pihak sekolah dan guru bidang studi akuntansi dalam menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan strategi *Beachball* sebagai salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa.
3. Sebagai bahan referensi bagi peneliti berikutnya yang ingin mengadakan penelitian yang sama.