

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu cara untuk membenahi dan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang. Namun pendidikan tidak hanya dimaksud untuk mengembangkan kepribadian semata melainkan juga sebagai akar dari pembangunan bangsa. Pengaruh pendidikan terhadap pembentukan pribadi dan kualitas manusia sangat besar, sehingga tidak heran hampir setiap hari manusia berusaha untuk merubah hidupnya menjadi lebih baik melalui proses belajar mengajar. Belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, wawasan, tingkah laku, ketrampilan dan sikap. Dalam kaitan ini, maka antara proses belajar dan perubahan adalah dua gejala yang terkait, yakni belajar sebagai proses dan perubahan sebagai bukti dari hasil proses.

Dalam kegiatan belajar mengajar yang terjadi dewasa ini guru selalu memiliki peranan yang sangat dominan, tanpa melibatkan siswa secara langsung. Sehingga siswa menjadi pasif dan tidak bersemangat dalam mengikuti proses belajar di kelas. Hal ini disebabkan model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Dalam model konvensional biasanya seluruh kegiatan belajar mengajar di kelas berpusat pada guru sedangkan siswa hanya sebagai subjek belajar yang bersifat pasif, sehingga proses pembelajaran hanya berlangsung satu arah saja. Misalnya guru mendikte, siswa mencatat, guru menerangkan di papan tulis; siswa mendengar, guru memberikan tugas; siswa mengerjakan, maka sering ditemui minimalnya keterlibatan siswa dalam belajar di kelas dan pada akhirnya para siswa pun menjadi jenuh dan

merasa bosan dalam mengikuti pelajaran tersebut. Dengan kata lain peserta didik tidak diberikan untuk mandiri dan berkembang melalui penemuan dan proses berpikirnya, sehingga siswa menjadi bosan, kurang berminat dan kurang menyerap materi yang diberikan guru.

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan agar diperoleh peningkatan hasil belajar siswa sangat ditentukan oleh berbagai faktor atau komponen diantaranya: guru, siswa, kurikulum, metode, sarana dan prasarana, serta lingkungan sekolah. Pendidikan merupakan proses yang sangat menentukan dalam pencapaian kualitas terbaik sumber daya manusia karena cukup disadari bahwa kemajuan masyarakat dapat dilihat dari perkembangan pendidikan. Guru merupakan salah satu unsur dalam proses pembelajaran karena walaupun kurikulum disajikan secara sempurna, sarana dan prasarana terpenuhi dengan baik, apabila guru belum berkualitas maka proses pembelajaran belum dikatakan baik. Guru mempunyai tanggung jawab dalam keberhasilan siswa dalam menerima pelajaran yang di sampaikan terkait dengan kualitas ilmu yang diberikan oleh seorang guru serta proses belajar siswa diharapkan meningkat.

Kondisi ini terjadi di SMA Mardi Lestari Medan yang menunjukkan adanya indikasi rendahnya hasil belajar siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya perolehan hasil belajar mata pelajaran Akuntansi siswa kelas XII IS di SMA Mardi Lestari Medan. Berdasarkan observasi penulis dengan guru akuntansi, bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil ulangan siswa kelas XII IS yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa menyelesaikan soal-soal akuntansi secara keseluruhan belum tuntas. Dari 32 orang siswa hanya 12 siswa (37,5%) yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran akuntansi sedangkan 20 siswa (62,5%) masih belum tuntas, dimana kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran akuntansi di sekolah tersebut adalah 75. Untuk mengetahui mengapa prestasi siswa tidak seperti

yang diharapkan, tentu guru perlu merefleksikan diri untuk dapat mengetahui faktor-faktor penyebab ketidakberhasilan siswa dalam mata pelajaran akuntansi.

Tabel. 1.1

Data Hasil Belajar Akuntansi Siswa Semester Genap
Tahun Pembelajaran 2013/2014

No	Ulangan	KKM	Siswa Memperoleh Nilai diatas KKM		Siswa Memperoleh Nilai dibawah KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	KD 1	75	11	34,37	21	65,62
2	KD 2	75	13	40,62	19	59,37
3	KD 3	75	12	37,5	20	62,5
JUMLAH			36	112,49	60	187,49
RATA-RATA			12	37,49	20	62,49

Untuk meningkatkan hasil belajar salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Seorang guru harus dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran yang tergantung pada kebutuhan dan situasi yang dihadapi, sehingga siswa merasa tertarik dengan mata pelajaran akuntansi dalam situasi yang menyenangkan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat. Dalam hal ini guru selaku tenaga pendidik mampu mengubah metode pengajaran konvensional (ceramah, Tanya jawab dan tugas) dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan aktivitas siswa.

Salah satunya ialah penerapan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan strategi pembelajaran *Index Card Match (ICM)*, dimana model pembelajaran TGT ialah salah satu model pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung untuk bekerjasama satu tim dalam memecahkan masalah atau untuk mencapai tujuan bersama. Siswa akan dibagi dalam beberapa kelompok, kemudian mereka mengadakan diskusi bersama lalu mengadakan tournament setelah itu mengadakan kuis secara

individu dan terakhir penghargaan kepada tim yang menang. Dengan demikian terjadi hubungan timbale balik yang positif antara guru dan siswa guna mencapai tujuan bersama yaitu pembelajaran efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Strategi pembelajaran *Index Card Match* (ICM) merupakan suatu strategi pembelajaran pengulangan (peninjauan kembali). Dalam strategi pembelajaran ini siswa dituntut untuk menguasai dan memahami konsep melalui pencarian kartu yang terdiri dari kartu indeks. Kartu indeks terdiri dari dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh satu buah kartu, siswa diminta mencari pasangan dari kartu yang diperolehnya, siswa yang mendapat kartu soal mencari siswa yang memiliki kartu jawaban, demikian sebaliknya. Strategi pembelajaran ini mengandung unsure permainan.

Berdasarkan uraian diatas, masalah ini menarik untuk diteliti, menjadi suatu penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Dengan Strtaegi Pembelajaran *Index Card Match (ICM)* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IS Mardi Lestari Medan T.P 2012/2013”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Mengapa dalam pembelajaran dikelas guru cenderung menggunakan metode konvensional ?
2. Apakah yang menyebabkan rendahnya aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IS di SMA Mardi Lestari Medan ?

3. Apakah dengan penerapan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan strategi pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi kelas XII IS SMA Mardi Lestari Medan ?
4. Apakah ada perbedaan peringkat hasil belajar akuntansi siswa antar siklus?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diungkapkan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan strategi pembelajaran *Index Card Match (ICM)* dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi kelas XII IS SMA Mardi Lestari Medan T.P.2012/2013 ?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan strategi pembelajaran *Index Card Match (ICM)* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IS SMA Mardi Lestari Medan T.P.2012/2013 ?
3. Apakah ada perbedaan peringkat hasil belajar akuntansi siswa antar siklus?

1.4 Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka alternative pemecahan masalah yang dilakukan untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran akuntansi adalah dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan strategi pembelajaran *Index Card Match (ICM)*.

Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* seluruh siswa di kelas ikut terlibat selama KBM untuk bekerjasama sebagai satu tim dalam memecahkan masalah dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bekerjasama dalam bentuk kerja

individual dan diskusi. Selain bekerja sama dalam tim, siswa juga akan mewakili timnya dengan anggota tim yang lain yang kinerja akademiknya setara untuk menambah skor bagi timnya. Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang menyenangkan dalam bentuk permainan dan dapat menumbuhkan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.

Kegiatan belajar dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dalam penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match (ICM)* dimana guru menyiapkan potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa berupa kartu indeks dan kartu tersebut menjadi dua bagian yang sama, satu bagian kartu soal dan satu bagian lagi kartu jawaban, guru mencampurkan dua kumpulan kartu tersebut dan mengocok kartu tersebut beberapa kali agar benar-benar tercampur anatar soal dan jawaban. Sebagian siswa akan mendapatkan kartu soal dan sebagian lagi mendapatkan kartu jawaban. Setiap siswa diberi satu kartu, guru menjelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan.

Siswa diminta untuk menentukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, guru mengarahkan kepada mereka untuk duduk berdekatan, dan mengarahkan untuk tidak memberitahukan materi (jawaban) yang sudah mereka dapatkan kepada teman yang lain dan secara bergantian untuk membacakan soal dan jawaban yang diperolehnya demikian sebaliknya, kemudian guru mengakhiri proses ini dengan membuat kesimpulan dan mengadakan evaluasi.

Dalam penerapan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan strategi pembelajaran *Index Card Match* merupakan penggabungan antara dua model pembelajaran kooperatif, dimana siswa secara aktif terlibat dalam proses belajar dan berfikir

kritis dalam memecahkan masalah bersama kelompoknya yang dapat mengembangkan sikap teliti, merangsang siswa untuk berfikir kritis. Menciptakan interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan siswa lainnya. Di dalam kelas pertama guru akan membagi siswa dalam beberapa kelompok kemudian mereka mengadakan diskusi kelompok lalu diadakan tournament kemudian diadakan kuis secara individu untuk melihat kemampuan siswa secara pribadi tanpa bantuan dari temannya. Kemudian guru membuat potongan-potongan kartu berupa kartu indeks yang terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban, guru mencampurkan dua kumpulan kartu tersebut dan mengocok kartu tersebut beberapa kali agar benar-benar tercampur antara soal dan jawaban. Tiap siswa mencari pasangan sesuai kartunya masing-masing sesuai dengan kartu yang diperolehnya, kemudian mendiskusikannya dengan pasangannya. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran sebagai bentuk penguatan dan yang terakhir guru memberikan tugas kepada siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka pemecahan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan strategi pembelajaran *Index Card Match* (ICM) diharapkan dapat meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IS SMA Mardi Lestari Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui, dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan strategi pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XII IS SMA Mardi Lestari Medan.

2. Untuk mengetahui dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan strategi pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IS SMA Mardi Lestari Medan.
3. Untuk mengetahui perbedaan peringkat hasil belajar akuntansi siswa antar siklus.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah :

1. Untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan kemampuan penulis dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan strategi pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Akuntansi siswa di SMA Mardi Lestari Medan.
2. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah khususnya bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan strategi pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi di SMA Mardi Lestari Medan.
3. Sebagai bahan referensi sumbangan penulis bagi pihak lain yang melakukan penelitian sejenis.