

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terutama tentang informasi terbaru dengan seiring berkembangnya zaman. Bukan hanya tentang informasi terbaru tetapi menyangkut juga dengan kualitas diri yang semakin lama akan semakin berkembang. Salah satu hal yang mendukung yaitu pendidikan. Pendidikan merupakan wadah yang kelak akan melahirkan tunas-tunas penerus bangsa yang mampu membawa negara Indonesia ke gerbang pembaharuan. Oleh karena itu pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan Nasional. Upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia.

Tujuan pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kualitas kehidupan manusia maka tujuan pendidikan akan berhasil melalui bentuk pengajaran. Pengajaran tidak lepas diterima dari proses pembelajaran di sekolah dimana guru sangat berperan penting dalam mencapai tujuan pendidikan itu. Pengajaran yang dilakukan oleh guru merupakan suatu proses dalam membimbing, membantu dan mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar. Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasyarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik. Salah satu tolak ukur bahwa siswa telah belajar dengan baik ialah jika siswa itu dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari, sehingga indikator hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa (Trianto, 2014:19).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis menunjukkan masih banyaknya hasil belajar siswa yang kurang optimal. Hal tersebut dapat terlihat dari nilai rata-rata ulangan siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI Ak yang belum memenuhi KKM, sebagai mana yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 75. Secara rinci hasil belajar siswa kelas X Ak SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis T.P 2019/2020 ditunjukkan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Nilai Ulangan Harian Akuntansi
Kelas XI Ak SMK SWASTA TUNAS KARYA
Di BATANG KUIS

Kelas	KKM	Rata-Rata Nilai Diatas KKM	Tuntas Siswa	%	Rata-Rata Nilai Dibawah KKM	Tidak Tuntas	%
AK 2							
UH 1	75	83,2	11	34,37%	73,3	21	65,62%
UH 2	75	84,5	10	31,25%	71,2	22	68,75%
UH 3	75	81	9	28,12%	70	23	71,87%
Rata-Rata		82,9	30	31,24 %		66	68,74%
AK 3							
UH 1	75	83,4	12	48%	69,4	13	52%
UH 2	75	80	10	40%	72,2	15	60%
UH 3	75	82,6	8	32%	71,5	17	68%
Rata-Rata		82	30	40%		45	60%

Sumber; Daftar Nilai Akuntansi Siswa Kelas X Ak Tunas Karya Batang Kuis

Dari tabel 1.1 dapat dilihat persentase jumlah siswa yang tidak lulus KKM sebanyak 68,74% untuk XI AK 2 sedangkan XI AK 3 persentase yang tidak lulus KKM sebanyak 60% tidak sebanding dengan jumlah siswa yang lulus KKM yaitu hanya 31,24 % untuk XI AK 2 dan 40% untuk XI AK 3. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI Ak SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis memperlihatkan persentase ketuntasan siswa dibawah 50%. Tentunya bahwa hasil belajar akuntansi siswa masih tergolong rendah dan belum mencapai

keberhasilan dalam pembelajaran sesuai dengan yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar akuntansi siswa harus ditingkatkan.

Menurut Munadi (dalam Rusman 2017:130) “Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu eksternal (dari luar diri anak didik) dan internal (dari dalam diri anak didik).” Faktor eksternal salah satunya adalah faktor instrumental seperti metode atau model pembelajaran yang digunakan, sedangkan faktor internal salah satunya adalah kreativitas.

Rendahnya hasil belajar siswa di kelas XI Ak SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis disebabkan kurangnya kreativitas pada mata pelajaran akuntansi, serta disebabkan pelaksanaan pembelajaran kegiatan di kelas guru masih menggunakan metode konvensional. Menurut Lubis (2015:42) “Metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran yang sering digunakan guru dalam proses pembelajarannya sehari-hari”. Pada metode ini, materi pembelajaran disampaikan secara lisan oleh guru. Guru biasanya mengajar dengan bepedoman pada buku teks dengan mengutamakan metode ceramah dan tanya jawab.

Proses pembelajaran di SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis masih didominasi oleh guru sehingga peserta didik hanya memperhatikan guru yang sedang mendemonstrasikan materi pelajaran serta mencatat hal-hal yang penting. Akibatnya siswa tidak berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan membuat mereka jenuh, bahkan megacuhkan materi pembelajaran dari guru.

Dalam hal ini perlu dicari suatu formula pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menerapkan model pembelajaran. Salah satu model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan

menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) (Widhiastuti : 2014). Hal tersebut didukung dari hasil penelitian (Cristiawan : 2015).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) akan membuat suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, materi yang disampaikan lebih menarik bagi siswa, mampu meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran sehingga hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa.

Selain model pembelajaran, guru juga perlu memperhatikan karakteristik siswa yang memiliki pengaruh besar dalam proses belajar mengajar. Karakteristik ini pula yang menjadi salah satu pertimbangan untuk menentukan model pembelajaran, metode pembelajaran serta media pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Salah satu karakteristik siswa adalah kreativitas. Menurut Supriadi (dalam Rachmawati 2012:13) mengemukakan kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, secara rinci kreativitas belajar di SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis ditunjukkan dalam tabel 1.2

Tabel 1.2
Daftar Hasil Kreativitas Belajar Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Kreativitas Tinggi	%	Kreativitas Rendah	%
XI AK 2	32	20	62,5 %	12	62,5%
X IAK 3	25	9	36 %	16	64 %
Rata-Rata		29	50,8 %	28	49,2%

Kreativitas merupakan salah satu faktor internal yang akan berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan untuk menciptakan hal-hal yang baru. Kreativitas belajar menunjukkan kemampuan kreasi siswa dalam mengerjakan sesuatu hal, panjang akal, mampu mengerjakan sesuatu dengan bahan ataupun peralatan yang minim, bertanggung jawab dan cenderung menjadi inspirasi pada orang lain. Maggie Coats (2000), menyimpulkan bahwa siswa yang kreatif dalam belajar (kreativitas tinggi) akan semakin menyadari dirinya akan bertanggung jawab terhadap studinya sehingga akan meningkatkan hasil belajar yang sedang dijalaninya. Demikian halnya dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah akan berdampak kepada hasil belajarnya yang rendah.

Kreativitas sangat penting diterapkan kepada siswa karena dapat mempengaruhi hasil belajar. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan beberapa hasil penelitian antara lain dari Anwar dkk (2012) dan Ijaz dkk (2012) yang mengatakan bahwa kreativitas memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi**

Siswa Kelas XI SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis Tahun Pembelajaran 2019/2020”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis dengan menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)?
3. Apakah hasil belajar akuntansi yang diajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibanding hasil belajar akuntansi yang diajarkan dengan metode konvensional di kelas XI Ak SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis?
4. Bagaimana hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis yang memiliki kreativitas tinggi?
5. Apakah siswa yang memiliki kreativitas tinggi akan memperoleh hasil belajar akuntansi yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah?

1.3 Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas XI Ak SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis T.P 2019/2020
2. Kreativitas belajar siswa Kelas XI SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis T.P 2019/2020
3. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis T.P 2019/2020

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah hasil belajar akuntansi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada mata pelajaran akuntansi Kelas XI Ak SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis T.P 2019/2020?
2. Apakah hasil belajar akuntansi yang memiliki kreativitas tinggi lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah?
3. Apakah terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis T.P 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah hasil belajar akuntansi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada mata pelajaran akuntansi kelas XI Ak SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis T.P 2019/2020.
2. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar akuntansi antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan kreativitas rendah pada kelas XI Ak SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis T.P 2019/2020.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar kelas XI Ak SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis T.P 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Menambah wawasan dan pengetahuan penulis sebagai calon guru dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan kreativitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan masukan pertimbangan bagi sekolah terutama bidang studi akuntansi dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai agar dapat membantu siswa dalam memperoleh hasil belajar yang baik, menarik dan menyenangkan. Yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru-guru di sekolah.

3. Sebagai bahan referensi dan acuan penelitian selanjutnya bagi pihak-pihak yang mau mengadakan penelitian ataupun penelitian yang sama.

