

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Sejak lahir manusia mulai melakukan kegiatan belajar untuk memenuhi kebutuhan sekaligus mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Belajar merupakan suatu proses kegiatan yang sangat penting untuk kemajuan perubahan manusia. Belajar memiliki peranan penting dalam perkembangan kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, sehingga seseorang harus mampu memahami bahwa kegiatan belajar itu memegang peran penting dalam proses psikologis sejak lahir dan sampai akhir hayatnya. Karena belajar merupakan wujud eksistensi manusia secara aktif untuk menjadi manusia yang ideal dan mampu mewujudkan potensinya secara optimal.

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa dalam pasal 1 ayat 1 adalah sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Secara tersirat dari pengertian di atas menjelaskan bahwa suasana belajar dan proses belajar merupakan esensi dalam pelaksanaan pendidikan. Oleh sebab itu, suasana belajar dan proses belajar merupakan suatu usaha dalam mewujudkan efektivitas mutu dan kegunaan hasil belajar.

Pendidikan merupakan salah satu alternatif untuk menciptakan sumber daya manusia yang diharapkan mampu bersaing sehat atau berkompetisi. Ini berarti pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting di dalam menumbuh

kembangkan potensi sumber daya manusia yang menjadi lebih berkualitas, yang dapat dilakukan melalui kegiatan pengajaran di sekolah.

Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari yang tidak bisa menjadi bisa yang diperoleh dari proses kegiatan belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai yang diperoleh pada saat Ulangan Harian (UH), Ujian Tengah Semester (UTS), ataupun Ujian Akhir Sekolah (UAS) yang diperoleh siswa.

Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 6 Bandung merupakan sekolah yang sama pada umumnya dengan SMA lain di Indonesia. SMA Negeri 6 Bandung adalah objek penelitian yang akan diteliti berkaitan dengan nilai hasil belajar siswa. SMA Negeri 6 Bandung ini terakreditasi A yang memiliki daya tampung sebanyak 231 siswa yang merupakan salah satu lembaga pendidikan formal, berada pada *cluster 2* dengan *passing grade* mencapai 30,85. Dalam hal kualitas pendidikan sama dengan SMA pada umumnya, SMA Negeri 6 Bandung terdiri dari dua program/jurusan yaitu IPA dan IPS. Pada program IPS, mata pelajaran akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa yang mulai dipelajari pada saat kelas XI yang masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2007 yang menyebutkan bahwa:

Salah satu prinsip penilaian dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan adalah beracuan kriteria. Hal ini berarti bahwa penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu, satuan pendidikan harus menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk setiap mata pelajaran sebagai dasar dalam menilai pencapaian kompetensi peserta didik.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya dilihat dari satu mata pelajaran, akan tetapi dari semua mata pelajaran yang dipelajari siswa. Mata

Yoppi Andrianti, 2014

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Akuntansi

pelajaran akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai dengan baik oleh siswa. Namun pada kenyataannya sebagian besar siswa di SMA Negeri 6 Bandung masih memperoleh nilai yang rendah dalam mata pelajaran akuntansi. Hal ini dapat terlihat dari perolehan nilai UH siswa SMA Negeri 6 Bandung pada mata pelajaran akuntansi yang masih di bawah KKM yakni sebesar 75,00. Berikut daftar nilai rata-rata siswa hasil UH di SMA Negeri 6 Bandung pada mata pelajaran akuntansi:

**Tabel 1.1**  
**Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XII IPS**  
**Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian (UH)**  
**Tahun Ajaran 2014/2015**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata Siswa	Jumlah Siswa >KKM (persentase)	Jumlah Siswa <KKM (persentase)
1	XII IPS 1	45	67,82 %	11 Siswa (24,44%)	34 Siswa (75,56%)
2	XII IPS 2	45	71,33 %	17 Siswa (37,78%)	28 Siswa (62,22%)
3	XII IPS 3	45	65,27 %	9 Siswa (20,00%)	36 Siswa (80,00%)
<b>Jumlah</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>135</b>	<b>68,14 %</b>	<b>37 Siswa (27,41%)</b>	<b>98 Siswa (72,59%)</b>

(Sumber: Guru mata pelajaran akuntansi SMA Negeri 6 Bandung yang telah diolah).

Dari informasi di atas dapat dilihat perolehan nilai UH pada mata pelajaran akuntansi berada di bawah KKM bahwa dari jumlah keseluruhan 135 siswa ternyata persentase siswa yang belum mencapai nilai KKM adalah sebesar 72,59% sedangkan siswa yang telah mencapai nilai KKM sebesar 27,41%. KKM tersebut ditetapkan berdasarkan tingkat rata-rata kemampuan siswa, kompleksitas indikator serta kemampuan sumber daya pendukung yang dimiliki oleh masing-masing sekolah.

Rendahnya rata-rata capaian nilai UH SMA Negeri 6 Bandung mengindikasikan adanya masalah yang perlu mendapatkan perhatian serius. Apalagi jika diberlakukannya sistem belajar tuntas, siswa akan mengalami kesulitan belajar dalam memahami konsep-konsep dan persoalan yang akan

Yoppi Andrianti, 2014

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Akuntansi

diberikan pada kompetensi dasar berikutnya. Karena pada hakikatnya materi pada mata pelajaran akuntansi saling berhubungan. Sehingga hal ini dikhawatirkan akan banyak siswa yang tidak lulus dan harus tinggal kelas karena tidak memenuhi KKM yang telah ditetapkan.

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran akuntansi disebabkan karena siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep teori akuntansi dan karena faktor lain. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Djamarah (2011 : 177) faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu:

1. Faktor dari luar (Eksternal)
  - a. Lingkungan (Alami, budaya)
  - b. Instrumen (Kurikulum, program, sarana dan fasilitas, guru)
2. Faktor dari dalam (Internal)
  - a. Fisiologis (Kondisi fisiologis, kondisi panca indra)
  - b. Psikologis (Minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif)

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut teori di atas salah satunya adalah faktor eksternal yaitu guru. Didalam kegiatan belajar mengajar guru harus mampu memahami konsep materi pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa sebagai cara untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa dan mampu memahami berbagai macam model pembelajaran yang akan membantu merangsang kemampuan siswa untuk memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Selain itu, guru dalam pemilihan penerapan model pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan materi ajar dan mampu memahami karakteristik siswanya. Jika tidak ada penguasaan materi maka penyampaian materi ajar tidak akan maksimal.

Menurut Trianto (2009 : 28) teori konstruktivisme menyatakan bahwa:

Yoppi Andrianti, 2014

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Akuntansi

Siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha menjadi susah payah dengan ide-ide.

Berkaitan dengan karakteristik mata pelajaran akuntansi, maka pembelajaran akuntansi menuntut pengelolaan yang spesifik, yang terorganisir secara sistematis serta pembelajaran difokuskan pada pembentukan pengetahuan dan keterampilan sebagai dasar memasuki tahap siklus akuntansi berikutnya, sehingga perlu dilakukan pembelajaran akuntansi pada keterampilan siswa, salah satunya adalah penggunaan dan pemilihan model-model pembelajaran yang inovatif, sehingga hasil yang diperoleh siswa memuaskan.

Jurnal merupakan pencatatan akuntansi pertama dari transaksi yang terjadi. Fungsi jurnal adalah menyediakan catatan yang lengkap dari semua transaksi perusahaan yang disusun secara kronologis berupa pendebitan dan pengkreditan. Jurnal umum merupakan salah satu siklus akuntansi sebagai kegiatan pencatatan sebelum posting atau pemindahbukuan ke buku besar. Apabila terjadi kesalahan dalam pencatatan jurnal yaitu pendebitan dan pengkreditan, mengakibatkan akun di buku besar juga terjadi kesalahan sehingga laporan keuangan pun akan mengalami kesalahan dalam pencatatan. Dengan demikian, hal dasar yang harus dipahami oleh siswa adalah materi tentang jurnal umum sehingga dapat memudahkan siswa dalam mempelajari langkah-langkah atau siklus akuntansi selanjutnya yang lebih kompleks.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan menghasilkan pengaruh baik untuk siswa. Dengan menggunakan model yang kreatif dan inovatif akan membuat siswa tidak jenuh, terpacu untuk belajar dan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran yang menentukan siswa dalam sebuah kelompok belajar

Yoppi Andrianti, 2014

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Akuntansi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang lebih dikenal dengan istilah pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif dilakukan dengan cara menempatkan para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Dengan pembelajaran kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu untuk mengasah ilmu pengetahuan yang mereka kuasai dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, dapat melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Alasan mengapa peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena berdasarkan penelitian sebelumnya model pembelajaran kooperatif ini telah diterapkan pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi, IPA, ekonomi dan akuntansi. Hasil penelitian tersebut pada dasarnya menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa.

Dalam jurnal penelitian yang diteliti oleh Dedi, Heri, dan Nopiyanti yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi” menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran TIK dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT berbasis multimedia lebih baik secara

Yoppi Andrianti, 2014

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi

signifikan dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis multimedia.

Jurnal penelitian selanjutnya yang diteliti oleh Ratelit Tarigan dan Veicmen Gultom yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika di SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan” dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar IPA-Fisika siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan pada konsep pengukuran.

Berdasarkan dari pokok permasalahan, teori dan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi.”

### **C. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).”

Agar rumusan masalah tersebut lebih terarah maka dirumuskan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan nilai *post test* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?
2. Bagaimana perbedaan indeks peningkatan (N-Gain) siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?

### **D. Maksud dan Tujuan Penelitian**

#### **1. Maksud Penelitian**

Yoppi Andrianti, 2014

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti agar dapat menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

## **2. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).”

## **E. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini, peneliti mengharapkan adanya suatu manfaat yang berguna khususnya bagi peneliti sendiri dan umumnya bagi masyarakat. Terdapat dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian yaitu:

### **1. Manfaat Secara Teoritis**

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan atau pengetahuan mengenai model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif pada bidang pendidikan serta dapat dijadikan sebagai bahan kajian terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dalam hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran akuntansi.

### **2. Manfaat Secara Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Dengan penelitian ini diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam pengembangan kegiatan belajar mengajar dan dapat memaksimalkan aktivitas

Yoppi Andrianti, 2014

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Akuntansi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa saat belajar yang pada akhirnya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

**b. Bagi Siswa**

Dengan adanya model baru yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar membuat siswa merasa senang dengan variasi model tersebut sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, meningkatkan pemahaman, hasil belajar siswa serta dapat menumbuhkan keberanian dalam diri siswa karena dalam tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini siswa dituntut untuk aktif dan berani demi meningkatkan poin tim mereka masing-masing.

**c. Bagi Peneliti**

Dengan penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi dalam proses pembelajaran akuntansi khususnya serta dapat menambah wawasan dan masukan bagi peneliti untuk kegiatan belajar mengajar selanjutnya.