

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia, baik di tingkat dasar, menengah, maupun tinggi agar lulusannya mumpuni dalam bidangnya senantiasa diupayakan baik oleh pemerintah maupun pihak swasta. Pada tingkat perguruan tinggi terutama, peningkatan mutu pendidikan sangat berpengaruh kepada para lulusan yang siap menghadapi tuntutan para pencari kerja, atau bahkan dapat menciptakan lapangan pekerjaan sendiri.

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), hingga Agustus 2013, sebanyak 11,51% dari angka pengangguran di Indonesia berasal dari pengangguran intelektual. Kemenakertrans mendefinisikan tenaga kerja intelektual sebagai lulusan diploma atau universitas. Dari data tersebut dapat kita simpulkan bahwa ada yang tidak sesuai dan tidak berhasil dalam pendidikan di tingkat tinggi, dapat diduga bahwa daya analisis, evaluasi, kreativitas, rasa percaya diri, kemandirian dan keberanian mengambil risiko serta kemampuan pemecahan masalah para lulusan Perguruan Tinggi baik Diploma maupun Universitas masih rendah. Selain itu juga hal tersebut menandakan standar kualifikasi tenaga kerja di negara kita belum cukup kuat untuk menyikapi perubahan dunia bisnis dalam era globalisasi sekarang ini.

Salah satu cara yang dilakukan oleh Pemerintah melalui Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan untuk meminimalisir keadaan tersebut adalah menyusun Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) atau yang juga dikenal sebagai *Indonesian Qualification Framework* (IQF). Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2011) mengemukakan bahwa KKNI adalah kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur

KHAIRANINGRUM MULYANTI, 2014

*PENERAPAN PEMBELAJARAN KOLABORATIF TEKNIK THINK ALOUD PAIR PROBLEM SOLVING (TAPPS) UNTUK MENINGKATKAN KEBIASAAN BERPIKIR DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH*

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

pekerjaan di berbagai sektor. KKNI ini merupakan perwujudan mutu dan jati diri Bangsa Indonesia terkait dengan sistem pendidikan dan pelatihan nasional yang dimiliki Indonesia.

KKNI terdiri dari Sembilan jenjang kualifikasi, dimulai dari tingkat SD sampai dengan S3. Jenjang pendidikan S1/D4 berada pada level kualifikasi 6 (enam). Deskriptor kualifikasi SDM level 6 (enam) pada KKNI terdiri dari empat paragraf. Paragraf yang pertama yaitu mampu memanfaatkan IPTEKS dalam bidang keahliannya dan mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dalam penyelesaian masalah, paragraf kedua berbunyi menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural, paragraf ketiga mendeskripsikan untuk mampu mengambil keputusan strategis berdasarkan analisis informasi dan data, juga memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi, serta paragraf keempat yaitu bertanggungjawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi.

Dari keempat paragraf mengenai deskripsi kualifikasi SDM level enam pada KKNI tersebut, dua paragraf menitikberatkan pada kemampuan dalam penyelesaian masalah. Pemecahan masalah atau yang sering disebut *problem solving* merupakan tujuan yang prinsipal dalam proses pembelajaran. Dengan kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki oleh mahasiswa, dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan sejumlah kemampuan dirinya sendiri. Pemecahan masalah merupakan suatu kegiatan manusia yang menggabungkan konsep-konsep dan aturan-aturan yang telah diperoleh sebelumnya, dan bukan merupakan keterampilan genetik.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu keterampilan intelektual tingkat tinggi. Menurut Gagne (1985) pemecahan masalah didefinisikan sebagai “...*the synthesis of other rules and concepts into higher order rules which can be applied to a constrained situation*”. Kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki oleh mahasiswa ditandai dengan

KHAIRANINGRUM MULYANTI, 2014

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOLABORATIF TEKNIK THINK ALOUD PAIR PROBLEM SOLVING (TAPPS)  
UNTUK MENINGKATKAN KEBIASAAN BERPIKIR DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH

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

kemampuannya mengurai masalah menjadi tujuan-tujuan, dan satu persatu tujuan tersebut dipecahkan mengikuti siklus dari proses tersebut. Gagne et-al (1992) dalam Purba (2010) menyatakan untuk keterampilan pemecahan masalah, mahasiswa dituntut terampil menggunakan kaidah-kaidah yang sesuai untuk memecahkan masalah. Dalam hal ini mahasiswa mampu mengidentifikasi dan memahami permasalahan serta terampil dalam memilih, menggunakan, mengembangkan, dan mengorganisasikan kaidah atau aturan tingkat tinggi untuk memecahkan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah tersebut sejalan dengan KKNi pada level 6 (enam) yang sudah dibahas sebelumnya. Hal ini menandakan bahwa pada level tersebut output pendidikan harus memiliki kemampuan pemecahan masalah yang memadai, begitu juga dalam Program Studi Akuntansi. Sesuai dengan deskripsi kualifikasi SDM dalam KKNi yang ditetapkan oleh Ditjen Dikti Republik Indonesia, lulusan dari program akuntansi harus memiliki beberapa kualifikasi yang terkait dengan kemampuan pemecahan masalah khususnya pada bidang akuntansi. Diantaranya adalah mampu memilih dan mengembangkan solusi yang tepat dan benar menurut kaidah akuntansi untuk menyelesaikan masalah dibidang akuntansi dan mampu melakukan riset yang dapat digunakan dalam memberikan berbagai alternatif penyelesaian masalah di bidang akuntansi.

Begitupun dengan Program Studi D4 Akuntansi Keuangan Politeknik Pos Indonesia yang bertujuan untuk menghasikan lulusan yang memiliki kemampuan teknis dalam bidang Akuntansi Keuangan yang salah satunya ditandai dengan keterampilan mahasiswa dalam pemecahan masalah. Tetapi pada kenyataannya tujuan tersebut belum sepenuhnya tercapai. Hal tersebut terlihat pada tabel 1.1 yang menyajikan data hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh penulis melalui tes pemecahan masalah dalam mata kuliah Pengantar Akuntansi yang diberikan kepada mahasiswa tingkat dua Program Studi D4 Akuntansi Keuangan (soal tes telampir pada lampiran 21)

Tabel 1. 1  
 Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa  
 Mata Kuliah Pengantar Akuntansi  
 Program Studi D4 Akuntansi Keuangan  
 Politeknik Pos Indonesia

| No     | Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah |            | Frekuensi (Orang) | Persentase (%) |
|--------|-----------------------------------|------------|-------------------|----------------|
|        | Rentang Angka Mutu                | Huruf Mutu |                   |                |
| 1      | 81-100                            | A          | 2                 | 3              |
| 2      | 61-80                             | B          | 13                | 18             |
| 3      | 41-60                             | C          | 29                | 35             |
| 4      | 21-40                             | D          | 22                | 36             |
| 5      | 0-20                              | E          | 6                 | 8              |
| Jumlah |                                   |            | 72                | 100            |

*Sumber: Hasil pengolahan data prasurvey (2014)*

Penilaian hasil belajar mahasiswa sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 232/U/2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa dinyatakan dengan huruf A,B,C,D, dan E yang kriterianya dapat ditentukan sendiri oleh Institusi atau Dosen yang mengajar mata kuliah yang bersangkutan. Dalam penilaian hasil belajar mahasiswa di atas, penulis menggunakan metode Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan tingkat kompetensi tinggi. Berdasarkan data dalam Tabel 1.1 terlihat mahasiswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah dengan sangat baik jumlahnya sangat kecil, hanya 15 orang atau sekitar 21% dari seluruh mahasiswa yang mendapatkan Huruf Mutu A dan B dengan rentang nilai yang didapatkan antara 61-100. Dari 72 orang mahasiswa yang diberikan tes ini, 35% diantaranya mendapatkan nilai C, 36 % mendapatkan nilai D, dan 8% mahasiswa mendapatkan nilai E.

Golongan mahasiswa yang mendapatkan nilai C dan D menandakan golongan yang cukup dan kurang, serta golongan E termasuk golongan kurang sekali. Dari tabel 1.1 diatas total mahasiswa yang termasuk dalam golongan-golongan tersebut berjumlah 57 orang mahasiswa atau sekitar 79%. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan mahasiswa tingkat dua Program Studi D4 Akuntansi Politeknik Pos Indonesia memiliki kemampuan pemecahan yang tidak cukup baik.

Tujuan yang paling penting dari pendidikan sebenarnya adalah mengembangkan kebiasaan mental yang memungkinkan individu untuk belajar mengenai segala hal yang mereka inginkan atau mereka butuhkan untuk memahami segala sesuatu yang berkaitan dengan hidupnya. Seringkali individu tidak dapat merespon masalah yang dihadapinya, artinya individu tersebut tidak mengetahui apa dan bagaimana masalah itu terjadi dan bagaimana mengatasinya. Dalam situasi tersebut, diperlukan perilaku cerdas dalam arti tidak hanya mengetahui informasi, tetapi juga mengetahui bagaimana harus bertindak. Kemampuan berperilaku cerdas tersebut disebut sebagai *Habits of Mind* (Costa & Kallick, 2000). Selain kemampuan pemecahan masalah, mahasiswa juga dituntut untuk memiliki kebiasaan berpikir atau yang selanjutnya dalam penelitian ini juga disebut sebagai *habits of mind* yang baik. Memiliki kebiasaan berpikir (*habits of mind*) yang baik berarti memiliki watak berperilaku cerdas (*to behave intelligently*) ketika menghadapi masalah atau jawaban yang tidak segera diketahui (Costa & Kallick, 2000). *Habits of mind* terbentuk ketika merespon jawaban pertanyaan atau masalah yang jawabannya tidak segera diketahui, sehingga kita bisa mengobservasi bagaimana mahasiswa mengingat sebuah pengetahuan dan bagaimana mahasiswa menghasilkan sebuah pengetahuan. Kecerdasan manusia dilihat dari pengetahuan yang dimilikinya dan terlebih penting dilihat dari cara bagaimana seorang individu bertindak (Costa & Kallick, 2000). Marzano (1992) membagi *habits of mind* ke dalam tiga kategori yaitu: (1) *self regulation*, (2) *critical thinking*, dan (3) *Creative thinking*.

Selain kurangnya kemampuan pemecahan masalah, permasalahan yang ada di lingkungan Politeknik Pos Indonesia adalah rendahnya *habits of mind* yang dimiliki oleh mahasiswa. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil survey pendahuluan yang dilakukan oleh penulis dengan membagikan kuesioner kepada para mahasiswa Program Studi D4 Akuntansi mengenai *habits of mind* yang dimilikinya (soal kuesioner terlampir pada lampiran 22).

Tabel 1. 2  
Kebiasaan Berpikir (*Habits Of Mind*) Mahasiswa  
Program Studi D4 Akuntansi Keuangan  
Politeknik Pos Indonesia

| Kategori & Aspek<br><i>Habits Of Mind</i> | Selalu |        | Sering |        | Kadang-Kadang |        | Jarang |        | Tidak Pernah |        | Total |      |
|---|--------|--------|--------|--------|---------------|--------|--------|--------|--------------|--------|-------|------|
|   | F      | %      | F      | %      | F             | %      | F      | %      | F            | %      | F     | %    |
| <b><i>Self Regulation</i></b>             |        |        |        |        |               |        |        |        |              |        |       |      |
| 1   | 3      | 3.00%  | 23     | 23.00% | 37            | 37.00% | 30     | 30.00% | 7            | 7.00%  | 100   | 100% |
| 2   | 1      | 1.00%  | 9      | 9.00%  | 33            | 33.00% | 38     | 38.00% | 19           | 19.00% | 100   | 100% |
| 3   | 13     | 13.00% | 37     | 37.00% | 35            | 35.00% | 15     | 15.00% | 0            | 0.00%  | 100   | 100% |
| <b><i>Critical Thinking</i></b>           |        |        |        |        |               |        |        |        |              |        |       |      |
| 4   | 14     | 14.00% | 28     | 28.00% | 43            | 43.00% | 14     | 14.00% | 1            | 1.00%  | 100   | 100% |
| 5   | 10     | 10.00% | 30     | 30.00% | 47            | 47.00% | 13     | 13.00% | 0            | 0.00%  | 100   | 100% |
| 6   | 9      | 9.00%  | 29     | 29.00% | 51            | 51.00% | 10     | 10.00% | 1            | 1.00%  | 100   | 100% |
| <b><i>Creative Thinking</i></b>           |        |        |        |        |               |        |        |        |              |        |       |      |
| 7   | 8      | 8.00%  | 26     | 26.00% | 34            | 34.00% | 32     | 32.00% | 0            | 0.00%  | 100   | 100% |
| 8   | 4      | 4.00%  | 20     | 20.00% | 32            | 32.00% | 40     | 40.00% | 4            | 4.00%  | 100   | 100% |
| 9   | 1      | 1.00%  | 12     | 12.00% | 16            | 16.00% | 32     | 32.00% | 39           | 39.00% | 100   | 100% |
| Rata-Rata                                 |        | 7.00%  |        | 23.78% |               | 36.44% |        | 24.89% |              | 7.89%  |       | 100% |

Sumber: Hasil pengolahan data prasurvey (2014)

Penulis menyebarkan kuesioner mengenai *habits of mind* kepada 100 orang mahasiswa Program Studi D4 Akuntansi Politeknik Pos Indonesia.

Kuesioner tersebut mencakup tiga kategori *habits of mind* dan beberapa aspek

KHAIRANINGRUM MUYANTI, 2014

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOLABORATIF TEKNIK THINK ALOUD PAIR PROBLEM SOLVING (TAPPS) UNTUK MENINGKATKAN KEBIASAAN BERPIKIR DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH

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

pembentuk yang dikemukakan oleh Marzano, yaitu : (1) *self regulation* meliputi (a) menyadari pemikirannya sendiri, (b) membuat rencana secara efektif, (c) menyadari dan menggunakan sumber-sumber informasi yang diperlukan. (2) *critical thinking* meliputi (a) akurat dan mencari akurasi, (b) bersifat terbuka, (c) menahan diri dari sifat impulsif. (3) *Creative thinking* meliputi: (a) dapat melibatkan diri dalam tugas meski jawaban dan solusinya tidak segera nampak, (b) melakukan usaha semaksimal kemampuan dan pengetahuannya, (c) menghasilkan cara baru melihat situasi yang berbeda dari cara biasa yang berlaku pada umumnya. Dari Tabel 1.2 tersebut dapat kita lihat presentase rata-rata mahasiswa yang memiliki *habits of mind* yang sangat baik sekitar 30,78%, nilai yang lebih kecil jika dibandingkan dengan rata-rata mahasiswa memiliki tingkat *habits of mind* yang rendah yaitu sekitar 32,78%. Sedangkan sisanya sebesar 36,44% masuk ke dalam kategori cukup.

Dari hasil survey pra penelitian yang dilakukan oleh penulis di atas mengenai kemampuan pemecahan masalah dan *habits of mind* yang dimiliki oleh para mahasiswa masih berada pada batas yang cukup. Walaupun masuk kedalam kategori cukup, tetapi pada kenyataannya para mahasiswa tersebut masih jarang menggunakan kebiasaan berpikir dengan baik. Begitupun dengan kemampuan pemecahan masalah yang mereka miliki, rentang nilai dari 41-60 yang masuk ke dalam kategori Cukup menandakan hasil yang mereka capai belum maksimal. Kedua hal tersebut mengindikasikan adanya permasalahan, salah satunya adalah permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara yang juga dilakukan oleh penulis diperoleh jawaban menurut mahasiswa bahwa keadaan tersebut paling besar disebabkan oleh cara penyampaian dosen yang kurang jelas dan kurang menarik, interaksi yang dilakukan antara dosen dan mahasiswa hanya pada saat perkuliahan berjalan, dan proses perkuliahan yang monoton.

Dari sudut pandang para dosen, tidak cukup baiknya kemampuan pemecahan masalah dan *habits of mind* yang dimiliki oleh mahasiswa disebabkan oleh rendahnya motivasi para mahasiswa untuk belajar, para mahasiswa sangat

mudah menyerah ketika mereka dihadapkan oleh tugas yang diberikan oleh dosen, pola belajar para mahasiswa juga tidak terstruktur, seringkali mereka tidak membuat rencana dalam proses belajar. Kurangnya interaksi antara teman sebayanya berkaitan dengan proses pembelajaran juga menjadi faktor pemicu permasalahan tersebut, seringkali mereka pasif dan tidak berusaha untuk bekerjasama. Dari penjelasan tersebut, dapat kita temukan beberapa hal yang menyangkut aspek-aspek *habits of mind*.

Proses pembelajaran yang banyak dipraktikkan sekarang ini sebagian besar berbentuk ekspositori, mahasiswa sebatas mendengarkan sambil membuat catatan. Dosen menjadi pusat peran dalam pencapaian hasil pembelajaran dan seakan-akan menjadi satu-satunya sumber ilmu. Pola pembelajaran dosen aktif dengan mahasiswa pasif ini mempunyai efektivitas pembelajaran yang rendah. Pembelajaran yang diterapkan saat ini berfokus pada penghafalan materi saja. Karena itu, metode pembelajaran yang banyak digunakan saat ini belum dapat mengasah kemampuan analisis mahasiswa, kepekaan terhadap permasalahan, melatih pemecahan masalah serta kemampuan mengevaluasi permasalahan secara holistik.

Pembelajaran yang seharusnya adalah sebuah proses yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk membangun pengalaman nyata di kelas, laboratorium, bahkan melalui diskusi untuk selanjutnya dapat memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan tersebut, bahkan dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata, yang sering disebut sebagai pembelajaran aktif. Pembelajaran itu sebaiknya mengutamakan proses, mengutamakan pembelajaran yang bersifat nyata dalam konteks yang relevan, menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman sosial, dan dilakukan dalam upaya membangun pengalaman. Pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses pembelajaran. "Pembelajaran aktif mengkondisikan agar peserta didik selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa

berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran” (Warsono, 2013: 12).

Pembelajaran aktif dapat dilakukan secara individual maupun berkelompok. Masing-masing pembelajaran tersebut memiliki kebaikannya tersendiri, tetapi dalam pembelajaran aktif secara kolaboratif juga mengembangkan hubungan sosial dengan para pengajar dan pelajar lainnya. Srinivas dalam Warsono (2013:53) menyatakan jika pembelajaran dilakukan secara berkelompok, para siswa akan meraih manfaat yang lebih besar karena mendapatkan informasi yang luas dari berbagai sudut pandang yang berbeda dengan pandangannya sendiri.

Hal tersebut juga sesuai dengan teori konstruktivisme yang diutarakan Vigotsky yang menekankan pada hakikat belajar sosial kultur yang intinya adalah penerapan teknik saling tukar gagasan antar individu. Dalam mengontruksi pengetahuannya, seringkali mahasiswa memerlukan *scaffolding*. *Scaffolding* merupakan pengaturan dan panduan yang diberikan oleh orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Menurut Ormrod (1999:368) “...*scaffolding support mechanism, provide by a more competent individual, that helps a learner successfully perform a task within his or her ZPD*”. Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa *scaffolding* adalah pemberian bantuan yang dapat mendukung mahasiswa agar lebih kompeten dalam usahanya untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan jangkauan kemampuan kognitifnya serta dapat mencapai *zone of proximal development (ZPD)*.

Salah satu model pembelajaran yang menggunakan *scaffolding* sebagai arah pelaksanaannya adalah pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif adalah “... perpaduan dua atau lebih pelajar yang bekerja bersama-sama dan berbagi beban kerja secara setara sembari, secara perlahan, mewujudkan hasil-hasil pembelajaran yang diinginkan” (Barkley, 2012:6). Pembelajaran kolaboratif didasarkan pada asumsi epistemologis yang berbeda dan berasal dari konstruktivisme sosial. Matthews dalam Barkley (2012:8) memotret esensi filosofis yang mendasari pembelajaran kolaboratif dengan menyatakan:

Pembelajaran kolaboratif bisa berlangsung apabila pelajar dan pengajar bekerja sama menciptakan pengetahuan...Pembelajaran kolaboratif adalah sebuah pedagogi yang pusatnya terletak dalam asumsi bahwa manusia selalu menciptakan makna bersama dan proses tersebut selalu memperkaya dan memperluas wawasan mereka.

Berbagai macam teknik dalam model pembelajaran kolaboratif mengakomodir berbagai macam keadaan dan faktor-faktor yang menjadi pembentuk proses pembelajaran tersebut. Teknik-teknik tersebut oleh Barkley (2012:145) dikelompokkan dalam lima kategori yaitu Diskusi, pengajaran resiprokal oleh teman, menyelesaikan masalah, pengelola informasi grafis, dan menulis. Melihat fenomena dan permasalahan yang didapatkan penulis melalui pra penelitian yang dilakukan, maka penulis memilih untuk menggunakan teknik pembelajaran kolaboratif yang termasuk dalam kategori menyelesaikan masalah yang bertujuan agar para mahasiswa fokus pada praktik strategi-strategi penyelesaian masalah.

Salah satu teknik pembelajaran kolaboratif yang termasuk dalam kategori menyelesaikan masalah adalah *Think-Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) yang dapat diartikan sebagai menyelesaikan masalah berpasangan secara lisan. TAPPS merupakan kombinasi dari *thinking-aloud* dan *teachback techniques*. “TAPPS tidak hanya melihat pemahaman siswa melalui cara berfikirnya dalam memecahkan masalah, tetapi juga melalui cara mengajarkan kembali apa yang telah mereka pelajari kepada orang lain” (Jonassen, et al, 2003: 139).

Barkley dkk (2012:259) menyebutkan dalam TAPPS, pasangan mahasiswa menerima sejumlah masalah dan juga berperan sebagai *problem solver*-penyelesai masalah, dan *listener*- pendengar. *Problem solver* “berpikir lisan”, berbicara berdasarkan langkah-langkah penyelesaian masalah. Mitranya mendengarkan dengan seksama apa yang disampaikan oleh *problem solver*, mengikuti langkah-langkahnya, berusaha memahami penalaran di balik langkah-langkah tersebut, dan memberi saran jika ada langkah yang keliru. Kedua peran tersebut secara bergantian diperankan oleh masing-masing pasangan mahasiswa.

Dari uraian di atas, penulis akan melakukan penelitian eksperimen kepada mahasiswa Program Studi Akuntansi untuk mengetahui sejauh mana penerapan

model pembelajaran kolaboratif teknik TAPPS berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah dan *habits of mind* mahasiswa. Penelitian tersebut berjudul **“Penerapan Pembelajaran Kolaboratif Teknik *Think Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) untuk Meningkatkan Kebiasaan Berpikir dan Kemampuan Pemecahan”**.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan sebelumnya, permasalahan umum dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran kolaboratif tipe TAPPS dapat mempengaruhi kebiasaan berpikir (*habits of mind*) dan kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki mahasiswa dalam pembelajaran akuntansi, dan dapat dirumuskan secara rinci sebagai berikut:

1. Bagaimana kebiasaan berpikir (*habits of mind*) mahasiswa dalam mata kuliah Pengantar Akuntansi sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kolaboratif teknik *Think-Aloud Pair Problem Solving*?
2. Bagaimana peningkatan kebiasaan berpikir (*habits of mind*) mahasiswa dalam mata kuliah Pengantar Akuntansi di kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran kolaboratif teknik *Think-Aloud Pair Problem Solving* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran ekspositori?
3. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam mata kuliah Pengantar Akuntansi sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kolaboratif teknik *Think-Aloud Pair Problem Solving*?
4. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam mata kuliah Pengantar Akuntansi di kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran kolaboratif teknik *Think-Aloud Pair Problem Solving* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran ekspositori?

### **1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1.3.1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana kebiasaan berpikir (*habits of mind*) mahasiswa dalam mata kuliah Pengantar Akuntansi sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kolaboratif teknik *Think-Aloud Pair Problem Solving*?
2. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam mata kuliah Pengantar Akuntansi sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kolaboratif teknik *Think-Aloud Pair Problem Solving*?
3. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan kebiasaan berpikir (*habits of mind*) mahasiswa dalam mata kuliah Pengantar Akuntansi di kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran kolaboratif teknik *Think-Aloud Pair Problem Solving* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran ekspositori?
4. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam mata kuliah Pengantar Akuntansi di kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran kolaboratif teknik *Think-Aloud Pair Problem Solving* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran ekspositori?

#### **1.3.2. Manfaat Penelitian**

Manfaat dilakukannya penelitian ini dapat dilihat secara teoritis maupun empiris. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1.3.2.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai bagaimana penerapan model pembelajaran kolaboratif teknik TAPPS dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah dan kebiasaan berpikir (*habits of mind*) mahasiswa baik di tingkat sekolah ataupun di tingkat perguruan tinggi.

### 1.3.2.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini dapat memberikan informasi bermanfaat untuk pengambilan kebijakan bagi lembaga pendidikan dan pemerintah dalam meningkatkan kebiasaan berpikir (*habits of mind*) dan kemampuan pemecahan masalah dan mahasiswa.
2. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya yang ingin meneliti dengan topik yang sama.