

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Persoalan yang dikaji dalam penelitian adalah aktivitas belajar siswa rendah, hal ini ditunjukkan dengan orientasi pendidikan dan pembelajaran di Indonesia lebih condong pada dimensi kognitif yang didukung oleh hasil pengamatan Mursidin (2011: 64) yang mengatakan bahwa isi kurikulum menekankan pada pencapaian ranah kognitif 65%-80%, pencapaian ranah afektif 15%-25%, dan pencapaian ranah psikomotorik 10%-25%. Ketidakseimbangan dalam pencapaian dan pengembangan potensi kognitif, afektif dan psikomotorik dikhawatirkan menyebabkan tumpulnya emosi dan timpangnya dunia afektif, apabila dunia pendidikan terlalu menitikberatkan kepada aspek intelektualisme saja (McLuhan dalam Purwaningsih: 2013). Pembelajaran yang baik dan berkualitas adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran, hal ini sejalan dengan E.Mulyasa (2002: 32) yang mengatakan bahwa “pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri”. Dalam hal ini pembelajaran di kelas harus melibatkan aktivitas siswa baik secara fisik, mental maupun sosial dalam menghadapi bahan ajar ataupun masalah yang diberikan oleh guru.

Tidak terkecuali pada proses pembelajaran akuntansi yang menekankan pada pencapaian kognitif yaitu hasil dari pencatatan, pengikhtisaran, penganalisisan dan pelaporan, siswa dituntut untuk menyelesaikan siklus akuntansi dengan tepat dan benar, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep namun juga mampu mengaplikasikan konsep tersebut. Persepsi siswa mengenai sulitnya mempelajari akuntansi diduga karena proses pembelajaran belum dilakukan secara aktif, padahal keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat

menjadikan belajar lebih bermakna. Makna dalam hal ini merupakan hasil bentukan siswa sendiri yang bersumber dari apa yang mereka lihat, rasakan, dan alami (Aunurrahman, 2009: 19). Pembelajaran akuntansi akan lebih bermakna jika siswa dapat beraktivitas selama proses pembelajaran di kelas sehingga mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip dan prosedur akuntansi yang benar. Menurut Depdiknas (2003: 6) fungsi dan tujuan mata pelajaran Akuntansi adalah sebagai berikut:

Fungsi mata pelajaran akuntansi yaitu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap rasional, teliti, jujur dan bertanggungjawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokkan, pengikhtisaran transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan dan penafsiran perusahaan berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan (SAK). Tujuan mata pelajaran akuntansi yaitu membekali siswa lulusan SMA dalam berbagai kompetensi dasar, agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip dan prosedur akuntansi yang benar, baik untuk kepentingan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi ataupun untuk terjun ke masyarakat sehingga memberikan manfaat bagi kehidupan siswa.

Fungsi dan tujuan mata pelajaran akuntansi di atas dapat dikatakan bahwa melalui pembelajaran akuntansi siswa diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap rasional, teliti, jujur dan bertanggungjawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokkan, pengikhtisaran transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan dan penafsiran perusahaan berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan (SAK) kemudian menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip dan prosedur akuntansi yang benar, baik untuk kepentingan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi ataupun untuk terjun ke masyarakat sehingga memberikan manfaat bagi kehidupan dalam menghadapi tantangan global dan permasalahan yang terjadi di masyarakat.

Dalam mewujudkan fungsi dan tujuan pembelajaran akuntansi guru diharapkan mampu mengelola kelas dengan efektif dan efisien menggunakan metode pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, gembira dan berbobot, media yang menarik guna menunjang aktivitas pembelajaran yang dapat mengaktifkan seluruh siswa di dalam kelas. namun pada kenyataannya aktivitas di dalam kelas hanya berorientasi pada aspek kognitif saja padahal sesuai dengan fungsi dan tujuan pembelajaran akuntansi di atas aspek afektif dan psikomotorpun

Nurhalimah, 2015

Pengaruh Model Cooperative Learning Metode Teams Games Tournament Dan Numbered Heads Together Terhadap Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS di SMA N 1 Cilimus
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

harus secara simultan ditingkatkan sehingga pembelajaran akuntansi masih memerlukan upaya peningkatan–peningkatan ke arah berkembangnya kemampuan siswa baik secara kognitif, afektif dan psikomotor.

Pendidikan tradisional dengan “Sekolah Dengar”-nya tidak mengenal, bahkan sama sekali tidak menggunakan asas aktivitas dalam proses belajar mengajar. Para siswa hanya mendengarkan hal-hal yang dipompakan oleh guru. Pada cara itu cara mengajar yang populer adalah metode imposisi yaitu para siswa menelan saja hal-hal yang direncanakan dan disampaikan oleh guru (Oemar Hamalik, 2006: 170). Kegiatan mandiri dianggap tidak ada maknanya, karena guru adalah orang yang serba tahu dan menentukan segala hal yang dianggap penting bagi siswa. Sistem penugasan lebih mudah pelaksanaannya bagi guru dan tidak ada masalah atau kesulitan, guru cukup mempelajari materi dari buku lalu disampaikan kepada siswa. Di sisi lain siswa hanya bertugas menerima dan menelan, mereka diam dan bersikap pasif atau tidak aktif. Pembelajaran tradisional yang tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dan kreatif harus segera ditinggalkan dan diganti dengan pendekatan-pendekatan atau metode-metode pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Maka dari itu, konsep pembelajaran saat ini harus berubah dari guru mengajar menjadi siswa belajar. Siswa tidak lagi diposisikan sebagai objek belajar, melainkan siswa diposisikan sebagai subjek yang belajar sesuai bakat, minat, dan kemampuan yang dimilikinya. Proses pembelajaran seperti inilah yang disebut pembelajaran berpusat kepada siswa (*student centered*) (Wina Sanjaya, 2008: 99).

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang penuh dengan aktivitas siswa untuk mengembangkan minat dan bakat siswa, karena salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa di sekolah adalah aktivitas belajar siswa, sejalan dengan hal tersebut Kunandar (2010: 277) mengemukakan bahwa “aktivitas belajar yaitu keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut”. Namun dalam kenyataannya aktivitas belajar siswa di sekolah belum optimal. Secara umum, kebanyakan guru masih mendominasi memberikan materi

hanya dengan model pembelajaran konvensional yaitu dengan ceramah dan teknik latihan. Siswa kemudian hanya bertugas menerima materi tersebut dan bersikap pasif. Padahal Siswa adalah suatu organisme yang hidup, di dalam dirinya beraneka ragam kemungkinan dan potensi yang hidup yang sedang berkembang. Di dalam dirinya terdapat prinsip aktif, keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri. Prinsip aktif inilah yang mengendalikan tingkah laku dan perbuatan itu menuju ke tingkat perkembangan yang diharapkan. Potensi yang hidup itu perlu mendapat kesempatan yang luas untuk berkembang, tanpa pengarahan dikhawatirkan terjadi penyimpangan perkembangan dari tujuan yang telah ditentukan. Jika terjadi penyimpangan maka berakibat terganggunya bahkan rusaknya perkembangan siswa. Dengan kata lain, para siswa tidak menjadi manusia sebagaimana yang dicita-citakan oleh masyarakat.

Kemudian Paul B. Diedrich (dalam Sardiman A.M, 2014: 101) mengemukakan bahwa “Aktivitas belajar merupakan kegiatan belajar yang harus dilaksanakan dengan giat, rajin, selalu berusaha dengan sungguh-sungguh melibatkan fisik maupun mental secara optimal yang meliputi *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, emosional activities* supaya mendapat prestasi yang gemilang”. Dalam hal ini aktivitas belajar sangat melibatkan seluruh panca indra yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran yang jika kesemuanya itu dilakukan oleh siswa dapat menghasilkan proses pembelajaran yang sangat baik dan optimal yang akhirnya menghasilkan siswa yang berkualitas. Bentuk aktivitas belajar yang lain adalah diskusi di antara teman, mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru, dan lain sebagainya dimana semua aktivitas itu bertujuan untuk memberikan peran aktif kepada siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, besar harapannya seorang siswa yang benar-benar aktif akan memperoleh hasil belajar yang baik.

Dr. Maria Montessori (Oemar Hamalik, 2006: 171) secara panjang lebar mengemukakan tentang “mengapa seorang anak menangis, karena dilarang oleh pembantu yang mengasuhnya, karena sang anak mau mengisi sendiri gerobak mainannya dengan pasir. Pembantu melarangnya dengan alasan pasir itu kotor

dan menyebabkan kelelahan. Menurut Montessori, sang anak menangis karena anak itu ingin aktif sendiri (auto aktivitas) sehingga pada waktunya dia mampu berdiri sendiri”. Dalam hal ini anak memiliki berbagai kebutuhan, meliputi kebutuhan jasmani, rohani, dan sosial. Kebutuhan menimbulkan dorongan untuk berbuat. Perbuatan-perbuatan yang dilakukan, termasuk perbuatan belajar dan bekerja, dimaksudkan untuk memuaskan kebutuhan tertentu dan untuk mencapai tujuan tertentu pula. Setiap saat kebutuhan dapat berubah dan bertambah, sehingga variasinya semakin banyak dan semakin luas. Dengan sendirinya perbuatan yang dilakukan semakin banyak dan beraneka ragam pula. Keadaan tersebut didukung juga oleh seorang ahli biologi, Berson menemukan suatu konsep atau teori yang disebut Elan Vital pada manusia. Elan Vital adalah suatu daya hidup dalam diri manusia yang menyebabkan manusia berbuat segala sesuatu. Seorang yang memiliki elan vital yang besar/kuat memiliki kemampuan berbuat lebih banyak dan luas. Sebaliknya orang yang memiliki elan vital yang kecil/lemah maka daya gerakanya dan ruang gerakanya juga kecil dan sempit.

Adanya berbagai temuan dan pendapat pada gilirannya menyebabkan pandangan anak (siswa) berubah. Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Kalaulah dalam pengajaran tradisional asas aktivitas juga dilaksanakan namun aktivitas tersebut bersifat semu (aktivitas semu). Pengajaran modern tidak menolak seluruhnya pendapat tersebut namun lebih menitikberatkan pada asas aktivitas sejati. Anak (siswa) belajar sambil bekerja (*learning by doing*). Dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat. Untuk lebih memperkuat pendapat di atas, ada baiknya kita kutip pendapat dari Mehl-Mills-Douglass, yang mengemukakan tentang *the principle of activity*, sebagai berikut: *one learns only by some activities in the neural system: seeing, hearing, smelling. Feeling, thinking, physical or motor activity. The learner must actively engage in the “learning”, whether it be of information a skill, an understanding, a habit, an ideal, an attitude, an interest, or the nature of task.* Dalam hal ini pembelajaran adalah beberapa aktivitas seperti melihat,

mendengar, merasakan, berfikir, aktivitas fisik dan motorik. Pelajar harus aktif dalam pembelajaran karena akan mendapatkan informasi, keterampilan, pemahaman, kebiasaan yang ideal, sikap yang baik, dan keterampilan lainnya. Dalam kemajuan metodologi dewasa ini asas aktivitas lebih ditonjolkan melalui satuan program *unit activity*, sehingga kegiatan belajar siswa menjadi dasar untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang lebih memadai.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, peneliti melihat bahwasanya seorang guru perlu mengupayakan peningkatan aktivitas belajar siswa agar terjadinya pembelajaran yang berkualitas. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru Akuntansi SMA N 1 Cilimus Kuningan menunjukkan terdapat beberapa masalah yang sering muncul sebagai berikut:

1. Siswa kurang berperan secara aktif karena hanya beberapa orang saja yang mendominasi pembelajaran
2. Siswa merasa cemas dan takut jika ditunjuk untuk maju ke depan kelas mengerjakan soal atau mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompoknya
3. Semangat dan antusias siswa juga masih kurang dalam aktivitas pembelajaran sehingga membutuhkan aktivitas belajar yang menantang dan membuat siswa semangat untuk belajar.
4. Guru akuntansi belum menggunakan metode yang dapat menarik siswa agar senang dan nyaman dalam proses pembelajaran berlangsung.
5. Sudah terdapat kelompok belajar dalam kelas tetapi siswa masih mengerjakan soal dengan diskusi antar siswa yang kurang optimal karena hanya beberapa siswa saja yang melakukan diskusi dan belajar bersama namun yang lainnya bebas berkeliaran atau bahkan mengobrol. Guru hanya terlihat menunggu dan mengawasi siswa atau bahkan meninggalkannya, sehingga pembelajaran dengan kelompok belum berjalan dengan optimal.

Permasalahan yang terjadi di atas membuat peneliti merasa tertarik untuk meneliti aktivitas belajar akuntansi. Penelitian ini penting dilakukan karena hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi pengelola pendidikan dalam

meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk memperbaiki proses pembelajaran. Jika tidak dilakukan penelitian aktivitas belajar maka akan berdampak pada rendahnya aktivitas belajar secara berkesinambungan.

Berdasarkan fenomena di atas, maka diperlukan metode pembelajaran yang mampu melibatkan peran serta siswa secara menyeluruh sehingga kekuatan belajar mengajar tidak hanya didominasi oleh siswa-siswa tertentu saja. Pemilihan metode pembelajaran tersebut di harapkan dapat meningkatkan peran serta dan keaktifan siswa dalam mempelajari dan menelaah ilmu. Dalam hal ini pembelajaran kooperatif diyakini sebagai praktik pedagogis untuk meningkatkan proses pembelajaran, gaya berfikir tingkat tinggi, perilaku sosial, sekaligus kepedulian terhadap siswa-siswa yang memiliki latar belakang kemampuan, penyesuaian dan kebutuhan yang berbeda-beda (Miftahul Huda, 2014:27). Bahkan Johnson, dkk (2000) menegaskan bahwa “kecuali pembelajaran kooperatif tidak ada satupun praktik pedagogis yang secara simultan mampu memenuhi tujuan yang beragam seperti ini”. Pembelajaran kooperatif juga sudah banyak diteliti lebih dari tiga dekade yang lalu. Penelitian-penelitian pada saat itu umumnya berfokus pada perbedaan antara pembelajaran yang menekankan pada kerja sama siswa (*cooperative learning*) dan pembelajaran yang mengikutsertakan seluruh siswa dalam satu intruksional yang terpusat (*traditional whole class*) baik itu yang bersifat kompetitif maupun individualistik (Johnson, dkk., 2000: Slavin, 1995).

Pembelajaran kooperatif dipandang sebagai *a powerful tool to motivate learning and has a positive effect on the classroom climate which leads to encourage greater achievement, to foster positive attitude and higher self esteem, to develop collaborative skills and to promote greater social support* (Ministry Of Education, 1997). Maksudnya adalah pembelajaran kooperatif dipandang sebagai sarana ampuh untuk memotivasi pembelajaran dan memberikan pengaruh positif terhadap iklim ruang kelas yang pada saatnya akan turut mendorong pencapaian yang lebih besar, meningkatkan sikap-sikap positif dan harga diri yang lebih dalam, mengembangkan skill-skill kolaboratif yang lebih baik dan mendorong motivasi sosial yang lebih besar kepada orang lain yang membutuhkan.

Sebagaimana menurut Isjoni (2010: 16) dalam bukunya yang berjudul *Cooperative learning* mengatakan bahwa:

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak bekerjasama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia.

Dalam hal ini siswa belajar dalam kelompok dengan sistem saling membantu sehingga setiap siswa dapat menjadi tutor sebaya dan akhirnya semua anggota dalam kelompok dapat memahami konsep dalam pelajaran yang telah dipelajari, dengan demikian model *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student oriented*) namun tidak terlepas dari bimbingan dan arahan guru, karena walau bagaimanapun guru yang memberikan tugas dan penilaian di akhir pembelajaran.

Miftahul huda (2014: 111) menyebutkan bahwa “hingga saat ini, ada sekitar 19 metode, 14 teknik, dan 15 struktur pembelajaran kooperatif yang telah dikembangkan oleh berbagai pakar di belahan dunia”. Sehingga dalam hal ini sebagai guru yang profesional harus bisa memilih metode yang baik dan benar serta tepat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas.

Metode pembelajaran kooperatif yang cocok untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa yaitu dengan metode *teams games tournaments* yang dipadukan dengan *numbered heads together*. Slavin (2009) menyebutkan bahwa TGT (*Teams Games Tournaments*) menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam permainan itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim-tim yang setara bertanding mewakili timnya dengan anggota tim yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Dalam TGT (*Teams Games Tournaments*) guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim telah menguasai pelajaran. Sedangkan Iqbal (2009) mengemukakan “*Number head together* adalah suatu model pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan di depan kelas.”

Nurhalimah, 2015

Pengaruh Model Cooperative Learning Metode Teams Games Tournament Dan Numbered Heads Together Terhadap Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS di SMA N 1 Cilimus
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Metode *teams games tournaments* dan *numbered heads together* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa karena aktivitas belajar merupakan cikal bakal dari tingginya hasil belajar maupun prestasi siswa. Metode *teams games tournament* dan *numbered heads together* sangat cocok untuk mengatasi masalah pembelajaran yang individual dan ketidakaktifan siswa, mengatasi kebosanan dan kejenuhan serta meningkatkan aktivitas belajar yang bermakna di kelas, kemudian akan membuat siswa percaya diri, kerjasama yang baik dan saling membantu memecahkan persoalan dari yang mudah sampai yang sulit sehingga dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa yang efektif dan efisien. hal ini telah dibuktikan dengan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Siti Maftukhah, Suhartono, Tri Saptuti S.dalam penelitiannya menyebutkan bahwa model *cooperative learning* teknik *numbered heads together* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SD N 2 Sidoluhur.
2. Penelitian lain juga mendukung yang dilakukan oleh Istiningrum dan Sukanti yang menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *numbered heads together* dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi pada siswa kelas X AK 2 SMK YPKK 2 Sleman.
3. Model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa hal ini ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Febrian Widya Kusuma dan Mimin Nur Aisyah menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *numbered heads together* dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Wonosari.
4. Hasil penelitian Akmal Reza juga menunjukkan kolaborasi model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Problem Possing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS 1 SMA Swasta Cerdas Murni Medan Tahun Pelajaran 2013/2014.
5. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Soviatun Hasanah , dkk menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *numbered*

head together dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 05 Metro Selatan Tahun pelajaran 2012/2013.

6. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada materi redoks, penelitian ini dilakukan oleh Novita Sari, dkk di kelas X TKR D SMK Khatulistiwa Pontianak pada materi reaksi redoks.
7. Kemudian penelitian lain tentang TGT yang dilakukan oleh Juli Maya Sari menunjukkan bahwa model kooperatif *teams games tournament* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VC SD Negeri 18 Pontianak Barat dengan kategori peningkatan aktivitas belajar siswa “Tinggi”.
8. Lia Nurdiana, dkk. Juga menunjukkan hasil penelitiannya yaitu pembelajaran menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) aktivitas belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran seni musik di SMP Negeri 1 Padang.
9. Endhika Haries, dkk. Juga menunjukkan hasil penelitiannya yaitu Aktivitas belajar biologi dengan penerapan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) disertai Teka – teki Silang (*Crossword Puzzles*) pada siswa kelas VII A di SMP Mitra Jember semester genap tahun pelajaran 2012/2013 terjadi peningkatan secara klasikal mulai dari pra siklus aktivitas siswa mencapai 37%, setelah dilakukan siklus 1 secara klasikal meningkat menjadi 62,8% dengan jumlah siswa aktif dan sangat aktif sebesar 22 siswa dari jumlah 35 siswa, karena hasil aktivitas siswa belum optimal maka dilakukan perbaikan pada siklus 2 yang menghasilkan aktivitas secara klasikal sebesar 82,8% dengan jumlah siswa aktif dan sangat aktif sebesar 29 siswa dari jumlah 35 siswa.

Hasil penelitian di atas memberikan gambaran bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *numbered heads together* dan *teams games tournament* memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa

di kelas, selain dapat memberikan pembelajaran yang aktif juga dapat meningkatkan semangat dan antusias siswa baik dalam diskusi, interaksi, persaingan dalam permainan juga dapat memberikan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga peneliti perlu membandingkan keefektifan model pembelajaran kooperatif teknik *numbered heads together* dan *teams games tournament* pada aktivitas belajar akuntansi siswa.

Salah satu landasan teoritis pertama tentang belajar kelompok atau pembelajaran kooperatif ini berasal dari pandangan konstruktivis sosial Vygotsky (1978). Menurut Vygotsky (dalam Miftahul Huda, 2014: 24) “Mental siswa pertama kali berkembang pada level interpersonal di mana mereka belajar menginternalisasikan dan mentransformasikan interaksi personal mereka dengan orang lain, lalu pada level intra-personal di mana mereka mulai memperoleh pemahaman dan keterampilan baru dari hasil interaksi ini”. Landasan teoritis dan latar belakang masalah inilah yang menjadi alasan mengapa siswa perlu diajak untuk belajar berinteraksi bersama temannya atau orang dewasa yaitu gurunya yang lebih mampu sehingga mereka bisa menyelesaikan tugas-tugas yang tidak bisa mereka selesaikan sendiri. Di pelajaran akuntansi siswa diharapkan saling memberikan informasi, dorongan, atau anjuran pada teman satu kelompok yang membutuhkan bantuan melalui interaksi dan aktivitas belajar yang efektif dan efisien dengan model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dan *numbered heads together*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

- a. Apakah ada perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dengan *numbered heads together* terhadap aktivitas belajar *visual* siswa?
- b. Apakah ada perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dengan *numbered heads together* terhadap aktivitas belajar *oral* siswa?
- c. Apakah ada perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dengan *numbered heads together* terhadap aktivitas belajar *listening* siswa?
- d. Apakah ada perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dengan *numbered heads together* terhadap aktivitas belajar *writing* siswa?
- e. Apakah ada perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dengan *numbered heads together* terhadap aktivitas belajar *drawing* siswa?
- f. Apakah ada perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dengan *numbered heads together* terhadap aktivitas belajar *motor* siswa?
- g. Apakah ada perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dengan *numbered heads together* terhadap aktivitas belajar *mental* siswa?
- h. Apakah ada perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dengan *numbered heads together* terhadap aktivitas belajar *emotional* siswa?
- i. Apakah ada perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* terhadap delapan jenis aktivitas belajar siswa?
- j. Apakah ada perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *numbered heads together* terhadap delapan jenis aktivitas belajar siswa?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dengan *numbered heads together* terhadap aktivitas belajar *visual* siswa
- b. Mengetahui perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dengan *numbered heads together* terhadap aktivitas belajar *oral* siswa
- c. Mengetahui perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dengan *numbered heads together* terhadap aktivitas belajar *listening* siswa
- d. Mengetahui perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dengan *numbered heads together* terhadap aktivitas belajar *writing* siswa
- e. Mengetahui perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dengan *numbered heads together* terhadap aktivitas belajar *drawing* siswa
- f. Mengetahui perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dengan *numbered heads together* terhadap aktivitas belajar *motor* siswa
- g. Mengetahui perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dengan *numbered heads together* terhadap aktivitas belajar *mental* siswa
- h. Mengetahui perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dengan *numbered heads together* terhadap aktivitas belajar *emotional* siswa
- i. Mengetahui perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* terhadap delapan jenis aktivitas belajar siswa

- j. Mengetahui perbedaan pengaruh model *cooperative learning* metode *numbered heads together* terhadap delapan jenis aktivitas belajar siswa

1.3.2. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- 1) Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pengembangan ilmu pengetahuan dan pada dunia pendidikan khususnya.
- 2) Mendukung teori yang telah ada dan memberikan sumbangsih pengetahuan tentang model pembelajaran kooperatif metode *teams games tournament* dan *numbered heads together* sebagai referensi dan sumber acuan untuk peneliti-peneliti yang akan datang
- 3) Memberikan informasi bagi pihak terkait tentang model pembelajaran kooperatif metode *teams games tournament* dan *numbered heads together* untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi bagi para siswa

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

- a) Memberikan konstruktivisme model pembelajaran kooperatif metode *teams games tournament* dan *numbered heads together* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa
- b) Memberikan solusi alternatif siswa untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran akuntansi
- c) Melalui model pembelajaran kooperatif metode *teams games tournament* dan *numbered heads together* diharapkan terjadi transfer dan transmisi sistem nilai yang memungkinkan peserta didik mengalami perubahan sikap dan perilaku serta kerjasama secara lebih efektif.

2) Bagi Guru

- a) Meningkatkan kompetensi pedagogik guru IPS dalam melakukan aktivitas belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien.
- b) Membantu guru IPS dalam melakukan perbaikan metode mengajar yang digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang bermutu dan bermakna.
- c) Memberikan solusi alternatif siswa untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran Akuntansi.

3) Bagi Sekolah

- a) Memberikan masukan terkait dalam mengambil kebijakan, terutama kebijakan pembelajaran
- b) Membantu sekolah dalam meningkatkan profesionalitas para guru
- c) Memberikan sumbangsih pada sekolah dalam menghasilkan guru-guru yang kreatif