

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu proses pembentukan kepribadian. Sebagai suatu proses, pendidikan ini akan berlangsung terus-menerus tanpa dibatasi oleh usia, dengan kata lain pendidikan akan berlangsung seumur hidup. Melalui pendidikan, manusia mendapatkan ilmu pengetahuan, pengalaman, keterampilan dan nilai-nilai moral yang sangat bermanfaat. Oleh karena itu, pendidikan dipandang sebagai suatu proses yang tepat dalam rangka menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 3 dikemukakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Hal ini termasuk ke dalam tujuan pendidikan nasional di negara kita. Untuk mencapai tujuan tersebut, tentunya banyak hal atau cara yang harus dilakukan. Salah satunya adalah dengan memperbaiki kualitas proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berkualitas ditunjukkan dengan hasil belajar yang tinggi dan pengembangan potensi diri seperti kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan. Sebagaimana pernyataan Mulyasa (2012:198) bahwa :

Kualitas proses pendidikan karakter dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses, pendidikan karakter dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (85%) peserta didik terlihat aktif baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pendidikan dan pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri sendiri.

Sedangkan dari segi hasil, proses pendidikan dan pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (85%). Lebih lanjut proses pendidikan karakter dikatakan berhasil berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan output yang banyak dan berkarakter tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat dan pembangunan.

Guru dan siswa mempunyai peranan yang sangat besar terhadap keberlangsungan proses pembelajaran, karena pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan hubungan sebab akibat antara guru dan siswa. Proses pembelajaran harus berlangsung secara optimal agar hasilnya pun dapat optimal. Banyak faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran, salah satunya adalah aktivitas siswa.

Sardiman (2014 :95-96) menyatakan bahwa “aktivitas sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas”. Itulah sebabnya aktivitas merupakan faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal senada juga dikemukakan oleh Rusman (2014 :323) yang menyatakan bahwa “pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran, sehingga siswa mampu mengaktualisasikan kemampuannya di dalam dan di luar kelas”. Hal ini seharusnya menjadi salah satu fokus utama bagi seorang guru dalam mengajar. Tetapi, dalam kenyataan di lapangan, ini seringkali terlupakan. Sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas, aktivitas siswa masih rendah.

SMK Negeri 3 Bandung merupakan salah satu SMK terbaik yang ada di Bandung. SMKN 3 Bandung ini sangat menjunjung tinggi keberhasilan pembelajaran sehingga siswa yang dihasilkan mampu berperan dalam persaingan kemajuan zaman. Usaha ke arah tersebut sudah banyak dilakukan oleh pihak sekolah, seperti pemenuhan sarana dan parasana, guru profesional dan komponen lain yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Namun sangat disayangkan dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran akuntansi, guru masih memakai metode yang biasa digunakan pada umumnya, tanpa dikombinasikan ataupun divariasikan dengan metode-metode yang lain. Metode yang biasa

digunakan tersebut merupakan metode yang pembelajarannya terpusat pada guru. komunikasi yang terjadi satu arah yaitu dari guru kepada siswa. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran, hanya siswa-siswa tertentu saja yang memang berperan aktif selama pembelajaran Akuntansi berlangsung. Hal tersebut sejalan dengan Sanjaya (2010: 92-93) yang menyatakan bahwa “masalah yang sering timbul dalam proses belajar mengajar adalah guru hanya menggunakan komunikasi satu arah sehingga guru tidak berusaha mengajak siswa untuk berpikir”. Komunikasi ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, karena siswa hanya mendengarkan apa yang guru sampaikan.

Sehubungan dengan pembahasan di atas, berikut dapat dilihat persentase aktivitas belajar siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, sebagai observasi pra penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 3 Bandung dengan sampel 2 kelas yaitu kelas X Akuntansi 3 dan kelas X Akuntansi 4, dalam mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa.

Tabel 1.1
Aktivitas Siswa Kelas X Akuntansi 3 dan 4

Aktivitas Siswa	Frekuensi Kelas X AK 3 (Siswa)	Persentase (%)	Frekuensi Kelas X AK 4 (Siswa)	Persentase (%)
Memperhatikan pada saat guru menerangkan dan mendemonstrasikan materi pelajaran akuntansi	32	86,48%	32	86,89%
Mendengarkan penjelasan guru	32	86,48%	32	88,89%
Mencatat penjelasan guru	10	27,02%	5	13,89%
Mengajukan pertanyaan pada guru/siswa lain jika belum mengerti	1	2,70%	2	5,56%
Mengemukakan pendapat,saran kepada guru atau kepada siswa lain	0	0	0	0
Mengerjakan soal latihan akuntansi yang diberikan oleh guru	34	91,89%	33	91,67%
Melakukan diskusi kelompok	0	0	0	0
Mengerjakan soal latihan akuntansi secara berkelompok	0	0	0	0
Jumlah siswa	37		38	
Rata-rata aktivitas siswa	36,82%		35,86%	

Sumber : Pra Penelitian di SMKN 3 Bandung Program Studi Akuntansi (Data Dio5lah)

Untuk mengetahui tingkat aktivitas belajar siswa berdasarkan hasil observasi tersebut, di bawah ini adalah tabel kriteria persentase keaktifan siswa.

Tabel 1.2
Kriteria Persentase Keaktifan Siswa

Skala keaktifan	Kategori
76-99 %	Sangat banyak melakukan
51-75 %	Banyak melakukan
26-50 %	Sedikit melakukan
1-25 %	Sedikit sekali melakukan

Sumber : Dimiyati dan Mudjiono (2009:125)

Dari tabel 1.3 tentang kriteria persentase di atas , dapat dilihat bahwa aktivitas siswa dikatakan baik atau aktif apabila persentasenya berkisar 51-75% dengan kategori banyak melakukan. Sedangkan apabila persentasenya dibawah 51%, maka aktivitas siswa belum dikatakan baik atau siswa kurang aktif/pasif. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan, terlihat bahwa aktivitas memperhatikan guru pada saat menerangkan, mendengarkan penjelasan guru serta mengerjakan soal latihan yang dilakukan oleh siswa kelas X Akuntansi 3 dan kelas X Akuntansi 4 termasuk dalam kriteria banyak melakukan. Untuk aktivitas mencatat penjelasan guru, dari 37 siswa kelas X Akuntansi 3 hanya 10 siswa saja yang mencatat dan dari 36 siswa kelas X Akuntansi 4 hanya 5 siswa saja yang melakukan aktivitas tersebut. Sedangkan untuk aktivitas mengajukan pertanyaan pada guru/siswa lain jika belum mengerti, hanya ada 1 siswa yang mengajukan pertanyaan di kelas X Akuntansi 3, sementara di kelas X Akuntansi 4 hanya ada 2 siswa yang melakukan aktivitas tersebut yaitu mengajukan pertanyaan pada guru. Untuk aktivitas memberikan pendapat tidak ada satu siswa pun di kelas X Akuntansi 3 yang melakukannya, sedangkan di kelas X Akuntansi 4 hanya 1 siswa.

Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru saja tidak cukup menunjukkan tingkat aktivitas belajar siswa yang tinggi. Selain memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, siswa perlu menunjukkan aktivitas lainnya sebagai respon terhadap pembelajaran yaitu aktivitas lisan seperti bertanya, aktivitas menulis misalnya mencatat, dan aktivitas-aktivitas lainnya. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih terbilang rendah.

Hal tersebut sangat disayangkan, mengingat akuntansi sendiri merupakan mata pelajaran yang tidak hanya memerlukan pemahaman konsep akuntansi tetapi juga memerlukan keterampilan. Dimana pemahaman ini tidak akan didapatkan hanya dengan mendengarkan, tetapi siswa harus benar-benar terlibat aktif didalamnya. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Oktaviani (2012 :31), bahwa :

Materi akuntansi di SMK merupakan materi pembelajaran jenis konsep dan praktik keterampilan (Vocational Skills) yaitu segala sesuatu yang berwujud pengertian-pengertian baru yang timbul sebagai hasil pemikiran meliputi definisi, pengertian, ciri khusus, isi dan sebagainya, serta penerapan konsep yang telah didapat di kelas dengan menjalankan praktikum.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Muawanah (2008 :34) bahwa karakteristik pembelajaran akuntansi tidak hanya informasi dan konsep, tapi juga keterampilan.

Dalam pembelajaran akuntansi, diperlukan keterampilan kognitif tingkat tinggi atau keterampilan intelektual. Dalam pembelajaran akuntansi, pengembangan keterampilan intelektual merupakan kelanjutan dari proses pengajaran pengetahuan dan pemahaman. Keterampilan intelektual akan bertambah baik fungsinya apabila diikuti dengan latihan, dalam hal ini untuk pembelajaran akuntansi adalah latihan studi kasus seperti pembuatan jurnal, posting, pembuatan laporan keuangan dan sebagainya.

Sehubungan dengan pendapat di atas, maka aktivitas siswa yang rendah tidak bisa dibiarkan begitu saja. Diperlukan adanya suatu alternatif yang mampu mengoptimalkan aktivitas siswa. Jika masalah tersebut dibiarkan, maka akan berdampak pada hasil dan kompetensi siswa itu sendiri. Proses pembelajaran sebisa mungkin menuntut siswa untuk turut berpartisipasi aktif agar pembelajaran berlangsung secara optimal sehingga benar-benar bisa memberikan hasil yang diharapkan.

B. Identifikasi Masalah

Sardiman (2014:38) mengemukakan bahwa “belajar menurut teori konstruktivisme adalah kegiatan yang aktif dimana si subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya. Subjek juga belajar mencari makna dari sesuatu yang dipelajari”. Hal serupa juga dikemukakan oleh Trianto (2012 :11) bahwa:

Pendekatan konstruktivisme pada dasarnya menekankan pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keterlibatan aktif proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar lebih diwarnai *student centered* daripada *teacher centered*.

Dari kedua teori di atas dapat dilihat bagaimana pentingnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran karena salah satu ciri proses pembelajaran yang berhasil dapat dilihat dari aktivitas siswa. Terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Purwanto (2011 : 102) faktor-faktor tersebut diantaranya :

1. Faktor internal yaitu seluruh aspek yang terdapat dalam diri individu yang belajar, baik aspek fisiologis (fisik) maupun aspek psikologis (psikhis).
2. Faktor eksternal yang terdiri atas :
 - a) Keadaan keluarga,
 - b) Guru dan cara mengajar
 - c) Alat-alat pelajaran
 - d) Motivasi sosial
 - e) Lingkungan serta kesempatan.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut dapat diidentifikasi bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar adalah guru dan cara mengajar. Seperti yang telah dijelaskan dalam latar belakang masalah bahwa penyebab rendahnya aktivitas belajar akuntansi di SMK N 3 Bandung adalah karena guru yang cara mengajarnya masih menggunakan metode yang biasa digunakan pada umumnya, dimana interaksi terjadi hanya satu arah, kondisi seperti ini cenderung membuat siswa tidak antusias mengikuti pembelajaran akuntansi bahkan menganggap akuntansi menjadi pelajaran yang membosankan. Oleh karena itu perlu adanya perubahan agar pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*) tapi berpusat pada siswa (*student centered*). Perubahan itu dapat dilakukan dengan cara mengganti metode yang biasa digunakan tersebut dengan

metode yang mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga aktivitas belajar pun dapat berlangsung secara optimal.

Dalam pembelajaran, kita mengenal istilah pendekatan, metode, teknik, dan model pembelajaran. Sehubungan dengan masalah ini, penulis menilai bahwa model pembelajaran merupakan salah satu cara yang bisa digunakan untuk membuat suasana belajar di kelas lebih hidup. Model pembelajaran adalah alternatif yang bisa digunakan membuat komunikasi yang terjadi selama proses pembelajaran tidak lagi satu arah tapi multiarah sehingga siswa pun dapat ikut berpartisipasi aktif didalamnya.

Komalasari (2010 :57) menyatakan bahwa :

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Sedangkan menurut Anurrahman (2013: 146) :

Model pembelajaran sebagai perangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta membimbing aktivitas pembelajaran di kelas atau tempat lain yang melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran.

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai bentuk rekayasa interaksi dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi aktivitas siswa di kelas. Oleh karena itu model pembelajaran yang digunakan haruslah model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dengan optimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar adalah model pembelajaran kooperatif. Seperti yang dikemukakan oleh Isjoni (2012:16) bahwa :

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran yang saat ini digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*) terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.

Dari pernyataan di atas dapat dilihat bahwa salah satu model yang bisa menumbuhkan aktivitas siswa adalah dengan *Cooperative Learning*. Model pembelajaran kooperatif sendiri banyak macamnya salah satunya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).. Model *Teams Games Tournament* (TGT) ini merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi sehingga tidak lagi satu arah dan membuat suasana belajar tidak membosankan. Tanireja (dalam Susan, 2015: 21) mengemukakan bahwa salah satu diantara kelebihan model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah “kebebasan mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada pada diri siswa serta meningkatkan kerjasama dengan siswa lain sehingga interaksi belajar mengajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan”.

Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Irfan Dwi Jayanto (2013) dengan judul “Penerapan Pembelajaran TGT Dengan Akuntapoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa MAN Yogyakarta III”, dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan dalam belajar akuntansi dari siklus I ke siklus II. Penelitian lain yaitu dilakukan oleh Susan Mardiana (2014) dengan judul “Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *ludo* akuntansi untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas x ak 2 SMK Negeri 1 Godean”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa sebesar 19,29% dari 69,35% di siklus I menjadi 88,64% pada siklus II.

Berdasarkan uraian di atas bahwa model *pembelajaran Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu guru dalam mengajar terutama yang berorientasi pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Dengan begitu maka aktivitas belajar siswa akan meningkat seiring dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Aktivitas Belajar Akuntansi di SMKN 3 Bandung**”.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berikut ini adalah rumusan masalah penelitian yang penulis rumuskan :
Apakah terdapat perbedaan aktivitas siswa dalam pembelajaran akuntansi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

E. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang akan diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan atas sumbangan dalam kajian pendidikan akuntansi khususnya yang berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme dan *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Secara praktis, manfaat dari penelitian diharapkan dapat dirasakan oleh banyak pihak, diantaranya:
 - a. Bagi guru Akuntansi
 - 1) Mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan mengajar materi akuntansi dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara memadai.
 - 2) Meningkatkan profesionalitas guru akuntansi sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

b. Bagi siswa

Memberikan pemahaman materi akuntansi dalam proses pembelajaran yang optimal sehingga siswa mampu melibatkan diri secara aktif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

- 1) Mampu mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai rujukan bagi sekolah lain
- 2) Mendukung terwujudnya pembelajaran yang bermakna sebagai upaya terwujudnya sekolah yang berkualitas.