

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran bagi setiap individu untuk mendapatkan pengetahuan dan mencapai pemahaman yang lebih tinggi mengenai objek tertentu dan spesifik. Di Indonesia pendidikan dapat ditempuh berjenjang secara formal dimulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sampai pendidikan Perguruan Tinggi. Sekolah merupakan tempat penyelenggaraan pendidikan yang paling utama dan tempat terjadinya proses belajar.

Di dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana 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.

Di dalam undang-undang ini pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia salah satunya melalui pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang lebih maju guru harus mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik dan terencana agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya dan mampu memberikan manfaat khususnya bagi dirinya sendiri dan umumnya bagi masyarakat.

Pendidikan yang berjalan harus menerapkan fungsi dan tujuannya. UU No.20 Tahun 2003 (Sisdiknas, pasal 3) mengenai fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah sebagai berikut :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan

Fakhrul Ramadhan, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN

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

Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan tersebut harus sesuai dengan standar nasional pendidikan, hal ini ditegaskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pasal 19 ayat 1 mengenai standar nasional pendidikan bahwa:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang sehingga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar di kelas.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2014:75). Artinya jika motivasi belajar tinggi akan memunculkan rasa keingintahuan yang tinggi, menimbulkan pertanyaan-pertanyaan ataupun pendapat selama pelaksanaan belajar mengajar di dalam kelas sehingga membuat suasana kelas menjadi hidup dan bersemangat. Sebaliknya jika motivasi belajar rendah maka akan ada penolakan dari otak untuk mencerna pada setiap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif, tidak ada komunikasi dua arah antara siswa dengan guru.

Motivasi belajar siswa dapat dilihat dari beberapa indikator motivasi belajar. Menurut Sardiman (2014:83) motivasi yang ada pada diri setiap orang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).

Fakhrul Ramadhan, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN

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

- f. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- g. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Selain dari Sardiman terdapat indikator yang memperjelas timbulnya motivasi belajar siswa, menurut Uno (2015:31) indikator motivasi belajar meliputi :

(1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik..

Berikut ini adalah data motivasi belajar siswa SMK PGRI 1 Cimahi kelas X program keahlian Akuntansi tahun ajaran 2016/2017 pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan

Tabel 1.1
Tingkat Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di Kelas X Akuntansi SMK PGRI 1

Kriteria Penilaian	Kelas X Akuntansi		
	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	55-86	27	45,7627%
Sedang	87-118	18	30,5085%
Tinggi	119-150	14	23,7288%
Jumlah		59	100%

Sumber: data diolah (lampiran)

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa tingkat motivasi siswa kelas X Akuntansi di SMK PGRI 1 Cimahi menunjukkan tingkat rendah sebesar 45,7627%; sedang sebesar 30,5085%; dan tinggi sebesar 23,7288%. Dengan demikian bahwa tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan di kelas X Akuntansi SMK PGRI 1 Cimahi memiliki motivasi yang rendah.

Berdasarkan wawancara kepada siswa rendahnya motivasi belajar siswa di kelas X Akuntansi SMK PGRI 1 Cimahi dikarenakan tidak adanya kegiatan yang menarik dalam belajar sehingga menyebabkan lingkungan belajar yang tidak bergairah dan membuat motivasi belajar siswa menurun, sehingga mengakibatkan siswa tidak memiliki tujuan belajar yang hendak dicapai dan kurangnya ketekunan belajar. Selain itu, hal ini disebabkan oleh materi Akuntansi Keuangan yang cukup sulit terutama pada materi jurnal penyesuaian, kertas kerja, dan laporan

Fakhrul Ramadhan, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN

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

keuangan. Jika hal ini dibiarkan, lulusan siswa SMK PGRI 1 Cimahi khususnya pada jurusan Akuntansi Keuangan menjadi kurang kompeten di bidangnya. Oleh karena itu motivasi memiliki peranan penting dalam belajar dan pembelajaran, menurut Uno (2015:27) “ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain dalam (a) menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar, (b) memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, (c) menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar, (d) menentukan ketekunan belajar.”

B. Identifikasi Masalah

Menurut Purwanto (2011:71) “Motivasi adalah dorongan suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu”. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.

Motivasi dapat disebabkan dari dua sumber yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri atau internal dan motivasi yang berasal dari luar atau yang disebut eksternal. Seperti yang diungkapkan Dimiyati dan Mudjiono (2013 : 90) bahwa “Motivasi seseorang dapat bersumber dari (i) dalam diri sendiri, yang dikenal sebagai motivasi internal, dan (ii) dari luar diri seseorang yang dikenal sebagai motivasi eksternal”.

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar menurut Hadis (2008:33) adalah:

Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain faktor metode atau model pembelajaran yang digunakan guru, sifat materi pelajaran, media pengajaran yang digunakan, metode penilaian, dan kondisi lingkungan belajar berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan faktor-faktor motivasi belajar yang disampaikan oleh Dimiyati dan Mudjiono salah satu faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar yaitu upaya guru dalam membelajarkan siswa. Upaya guru dalam membelajarkan siswa menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:100) meliputi “(i) pemahaman tentang diri

siswa dalam rangka tertib belajar, (ii) pemanfaatan penguatan berupa hadiah, kritik, hukuman, secara tepat guna, dan (iii) mendidik cinta belajar”.

Dalam teori belajar konstruktivisme pembelajaran bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta suatu makna dari apa yang dipelajari atau diperoleh berdasarkan pengalaman dirinya sendiri. Seperti yang diungkapkan Trianto (2012:75) :

Belajar adalah kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan mencoba memberi makna pada pengetahuan sesuai pengalamannya. Dengan demikian pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Belajar bermakna tidak akan terwujud Hanya dengan mendengar ceramah atau membaca buku tentang pengalaman orang lain.

Dalam pembelajaran contoh aplikasi teori belajar konstruktivisme menurut Trianto (2012:75) yaitu sebagai berikut :

Siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 siswa, dalam kelompoknya selama beberapa Minggu. Mereka diajarkan keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, selama kerja dalam kelompok tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang ditugaskan guru dan saling membantu teman sekelompok mencapai ketuntasan belajar. Pada saat siswa sedang bekerja dalam kelompok guru berkeliling memberikan pujian kepada kelompok yang bekerja dengan baik dan memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan.

Berdasarkan uraian tersebut bahwa interaksi belajar sangat perlu untuk ditingkatkan, karena dengan meningkatnya interaksi belajar akan mudah mendapatkan informasi dalam pembelajaran serta siswa akan termotivasi untuk belajar, seperti yang disampaikan oleh Uno (2015:23) “kegiatan belajar yang menarik dapat menimbulkan motivasi belajar”. Oleh sebab itu guru harus menciptakan kegiatan belajar yang menarik, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Dengan menerapkannya model pembelajaran diharapkan interaksi antara siswa dan guru dalam kelas menjadi terarah, maka guru diperlukan pemahaman mengenai model-model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran yang dapat membuat siswa bersemangat dan meningkatkan fokus pada materi salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki beberapa keunggulan yaitu (1) siswa dibentuk ke dalam kelompok belajar yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya; (2) terdapat permainan berupa turnamen, di mana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya sehingga siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik.

Adapun jurnal yang terkait dengan pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap motivasi belajar siswa yang dilakukan oleh Rifka Anisaunafi'ah (2015) mengungkapkan bahwa model PBL berpengaruh pada motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Grojogan. Pan et al (2013) mengungkapkan bahwa motivasi belajar peserta kursus di kelas eksperimen setelah menerima *treatment* lebih tinggi dari kelas kontrol, sehingga ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif berpengaruh positif untuk meningkatkan motivasi.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) akan berpengaruh pada motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Akuntansi Keuangan Keuangan di SMK PGRI 1 Cimahi. Maka judul dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan (Penelitian Kuasi Eksperimen Di Kelas X Akuntansi SMK PGRI 1 Cimahi)”**.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang penelitian dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran motivasi belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah penerapan model pembelajaran kooperatif

Fakhrul Ramadhan, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN

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

tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas X Akuntansi SMK PGRI 1 Cimahi.

2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di kelas X Akuntansi SMK PGRI 1 Cimahi.

D. Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk memperoleh data serta menganalisis mengenai motivasi belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas X Akuntansi SMK PGRI 1 Cimahi.
2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas X Akuntansi SMK PGRI 1 Cimahi.
3. Untuk mengetahui perbedaan motivasi siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas X Akuntansi SMK PGRI 1 Cimahi.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, baik secara teori maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman dan pengetahuan terutama bagi pihak-pihak yang berkontribusi dalam pelaksanaan

model pembelajaran ini, khususnya dalam mengembangkan model pembelajaran dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Akuntansi Keuangan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan di sekolah tempat penelitian ini dilakukan dan sebagai pedoman untuk melakukan bimbingan guru mata pelajaran Akuntansi Keuangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan dan kualitas sumber daya manusia (SDM) di SMK.
- b. Bagi guru, sebagai referensi bagi guru mata pelajaran Akuntansi Keuangan dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan.
- c. Bagi siswa, dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar serta pengalaman baru dalam proses belajar.

Peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi bagi pihak lain yang membutuhkan terutama mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) atau mengenai motivasi belajar siswa.