

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

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. Ini berarti pendidikan mempunyai peranan penting di dalam menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia menjadi lebih berkualitas, yang dapat dilakukan melalui kegiatan pengajaran di sekolah. Apalagi pengajaran disekolah sangat menentukan kualitas peserta didik untuk dapat lulus ketika menghadapi ujian nasional kelak.

Ujian nasional menjadi syarat kelulusan siswa pada sekolah tingkat menengah maupun kejuruan. Hal ini sangat menentukan apakah siswa dapat bekerja ataupun melanjutkan ke perguruan tinggi. Pada tingkat satuan sekolah kejuruan selain dilakukan ujian nasional, juga dilakukan ujian kompetensi praktek yang sesuai dengan jurusannya. Apalagi mulai tahun ini, pemerintah membuat peraturan baru bahwa selain mengikuti ujian nasional dan ujian kompetensi praktek, siswa SMK juga harus mengikuti ujian teori kompetensi keahlian sebagai syarat mutlak

kelulusan siswa sekolah menengah kejuruan (SMK). Dan syarat minimal nilai yang harus diperoleh siswa dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

TABEL 1.1

Standar Nilai Kelulusan UN SMK

| Nilai Batas Minimal (untuk masing-masing pelajaran yang diujikan) | | |
|---|-----------------------------|------------------------------------|
| Ujian Nasional | Ujian Kompetensi Praktek | Ujian Teori Kompetensi Kejuruan |
| 5,50 | 7,0 | 4,0 |

(Sumber: *Pikiran Rakyat*, 5 Maret 2009)

Berdasarkan tabel diatas tentunya standar tersebut menjadi salah satu patokan setiap sekolah untuk berusaha agar seluruh siswanya dapat mencapai angka tersebut. Apalagi menurut hasil sementara sebanyak 2.393 siswa (atau mencakup 2,04%) sekolah menengah kejuruan (SMK) dinyatakan tidak lulus dari jumlah peserta Ujian Nasional (UN) SMK se-Jawa Barat sebanyak 117.438 siswa (sumber: www.pikiran-rakyat.com). Tentunya informasi tersebut menambah keyakinan setiap sekolah untuk berusaha lebih baik lagi dalam hal mengajar sehingga potensi siswa dari sekolah yang bersangkutan untuk tidak lulus semakin kecil.

Bila dilihat dari hasil penelitian awal menunjukkan bahwa nilai harian yang diperoleh siswa kelas X Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2008/2009 sebagian besar siswa belum dapat dikatakan tuntas dalam mata pelajaran siklus akuntansi. Dikatakan demikian karena dari 73 siswa sebanyak 38% siswa tuntas dalam belajar sedangkan sebanyak 62% siswa belum tuntas. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran siklus

akuntansi (mata pelajaran produktif) adalah 70. Berikut rekapitulasi nilai harian siswa kelas X Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung :

TABEL 1.2
Rekapitulasi Nilai Harian Siswa Kelas X Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung

| Interval Nilai | Frekuensi Akt-1 | Persentase (%) | Frekuensi Akt-2 | Persentase (%) |
|----------------|-----------------|----------------|-----------------|----------------|
| 80 – 91 | 4 | 11 | 7 | 18 |
| 68 – 79 | 9 | 26 | 8 | 21 |
| 56 – 67 | 7 | 20 | 7 | 18 |
| 44 – 55 | 3 | 9 | 6 | 16 |
| 32 – 43 | 5 | 14 | 6 | 16 |
| 20 - 31 | 7 | 20 | 4 | 11 |
| Jumlah | 35 | 100 | 38 | 100 |

Dari fenomena ini jelas menggambarkan adanya suatu masalah yaitu rendahnya hasil belajar siswa. Fenomena ini tentunya menjadi masalah mengingat diberlakukannya sistem *mastery learning* atau belajar tuntas pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dimana peserta didik tidak diperkenankan mengerjakan pekerjaan berikutnya sebelum mereka mampu menyelesaikan pekerjaan dengan prosedur yang benar dan hasil yang baik. Apalagi bagi jurusan akuntansi sendiri materi yang diberikan pada kelas X merupakan materi yang sangat dasar bagi siswa pada jurusan tersebut dan dapat dikatakan menjadi modal utama apabila mereka berada di kelas XII kelak. Sehingga pengajaran pada kelas X harus benar-benar dilakukan dengan baik agar mereka tidak mengalami kesulitan di kelas XII khususnya ketika mereka harus menghadapi ujian nasional dimana terdapat standar nilai kelulusan ujian nasional yang harus mereka capai yang kemudian pencapaian nilai ini berguna bagi mereka ketika harus menghadapi dunia kerja. Sehingga hasil belajar siswa dianggap menjadi fokus utama yang harus ditingkatkan bagi setiap sekolah.

Faktor-faktor yang berpengaruh sebagai penunjang peningkatan hasil belajar siswa, pada intinya berasal dari dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, misalnya motivasi belajar dan faktor yang berasal dari luar diri siswa, diantaranya lingkungan sekolah yang terdiri dari beberapa aspek seperti keadaan gedung, peraturan sekolah (pelaksanaan disiplin), waktu belajar, serta kurikulum.

Kurikulum digunakan sekolah sebagai program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan sehingga kurikulum mempunyai peran utama dalam kegiatan pendidikan di sekolah. Salah satu komponen kurikulum adalah strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran ini menyangkut bagaimana materi pelajaran disusun sehingga siswa dapat dengan mudah memperoleh pengalaman belajar yang relevan untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang masih bersifat konsep sehingga perlu diimplementasikan melalui metode dengan teknik tertentu. Apabila suatu strategi, metode dan teknik sudah terangkai menjadi satu kesatuan, maka terbentuklah model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan gambaran pembelajaran dari awal hingga akhir yang dilakukan oleh guru dengan ciri khas tersendiri. Sehingga dapat dikatakan model pembelajaran merupakan bungkus dari penerapan suatu strategi, metode dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran dipandang paling punya peran strategis dalam upaya meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar. Dikatakan demikian karena dalam perannya sebagai tenaga pengajar, seorang guru mempunyai tugas untuk

menyampaikan materi pelajaran kepada siswanya demi tercapainya tujuan pembelajaran yang selanjutnya tujuan pendidikan akan tercapai. Tentunya tugas ini bukanlah tugas yang mudah karena disini guru dituntut untuk dapat menciptakan output yang berkualitas dari berbagai siswa yang memiliki karakter yang berbeda-beda. Untuk itu guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menciptakan kondisi belajar yang kondusif. Dan kondisi ini akan tercapai ketika seorang guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan tepat dengan suasana yang menyenangkan dalam arti tidak membuat siswa mengalami kebosanan namun sebaliknya, siswa diharapkan dapat tertarik dan terus tertarik mengikuti pelajaran, dengan keingintahuan yang berkelanjutan yang dapat diwujudkan dalam penggunaan model pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena model pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap kualitas kegiatan belajar mengajar yang dilakukannya.

Selama ini kegiatan belajar mengajar seringkali menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher oriented*) yaitu model pembelajaran konvensional. Dalam model pembelajaran ini guru menyampaikan materi dan siswa hanya mendengarkan sehingga mengakibatkan siswa mengalami kebosanan dan mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa akan materi yang disampaikan guru. Padahal banyak model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif bagi guru yang tentunya harus memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia dan kondisi guru itu sendiri. Oleh karena itu pada penelitian ini peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian

mengenai suatu model pembelajaran yang berbeda dari biasanya, menitikberatkan pada keaktifan dan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran serta sekiranya tepat untuk digunakan pada mata pelajaran akuntansi. Model tersebut adalah model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT).

Alasan mengapa peneliti memilih model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) diantaranya karena berdasarkan penelitian sebelumnya model pembelajaran kooperatif ini diterapkan pada mata pelajaran fisika, kimia, serta geografi dan hasil penelitian tersebut pada dasarnya menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan belum ada penelitian yang mencoba menerapkan model pembelajaran teknik TGT pada mata pelajaran akuntansi. Oleh karena itu peneliti ingin mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) ini terhadap mata pelajaran akuntansi dan melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Untuk melihat ada tidaknya pengaruh tersebut harus ada perbandingannya, oleh karena itu dalam penelitian ini penerapan model pembelajaran konvensional dijadikan sebagai pembandingnya. Hal yang menarik pada model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) adalah dengan dilaksanakannya *tournament* antar tim. Dengan *tournament* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berusaha lebih baik lagi bagi dirinya maupun kelompoknya pada pelajaran akuntansi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, masalah penelitian ini dirumuskan :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran siklus akuntansi di kelas X Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung.
2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran siklus akuntansi di kelas X Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti agar dapat menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran siklus akuntansi di kelas X Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran siklus akuntansi di kelas X Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran siklus akuntansi di kelas X Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung.

1.4. Kegunaan 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 yaitu :

1.4.1 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 *Team Games Tournament* (TGT) ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran akuntansi.

1.4.2. Praktis

a) Bagi guru

Dengan penelitian ini diharapkan model kooperatif tipe TGT ini dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam pengembangan kegiatan belajar mengajar dan dapat memaksimalkan aktivitas siswa saat belajar yang pada akhirnya turut 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 serta dapat menumbuhkan keberanian dalam diri siswa karena dalam model *Team 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 serta masukan bagi peneliti untuk kegiatan mengajar selanjutnya.