

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Proses pembelajaran adalah suatu hal yang penting dalam sebuah pendidikan karena interaksi pembelajaran adalah kegiatan inti pembelajaran yang dapat menjadi sarana transfer keilmuan dari guru dengan siswa yang terstruktur dan terencana, sehingga akan menjadikan siswa paham akan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran yang baik hendaknya guru sebagai pengelola pembelajaran harus mampu menghidupkan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan serta mampu mengupayakan terbentuknya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Kenyataan dalam pendidikan sekarang ini terdapat banyak masalah yang dihadapi pada saat proses pembelajaran. Salah satu masalah dari berbagai masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran adalah kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga menjadikan proses pembelajaran hanya berorientasi pada guru semata.

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara dengan guru mata pelajaran Akuntansi di SMA Negeri I Boyolali menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa pada saat pembelajaran Akuntansi sangat rendah yaitu sekitar 28,8 %, berarti dengan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa 70,2 % pembelajaran dikuasai oleh guru semata. Hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan guru dalam memilih strategi pembelajaran serta

kurangnya kemampuan guru memanfaatkan media pembelajaran. Dengan demikian maka harus diambil langkah untuk mengatasi masalah tersebut, karena jika masalah keaktifan siswa tidak segera diatasi akan menyebabkan kurangnya pemahaman siswa akan materi yang diajarkan, dan siswa juga sulit untuk mengembangkan dirinya karena pelajaran hanya berorientasi pada guru saja, sehingga pada akhirnya akan menyebabkan jeleknya prestasi belajar siswa.

Berdasarkan kenyataan diatas bahwasana seorang guru yang mengajar mata pelajaran menghitung khususnya pelajaran Akuntansi, dalam menghadapi masalah tersebut harus mengambil suatu tindakan dan inovasi baru pada saat melakukan proses pengajaran sehingga dapat menumbuhkan keaktifan siswa yang bagus dan terkonsep dengan baik dalam pengelolaan kelasnya. Salah satu solusi cerdas agar guru dapat mengambil tindakan dan inovasi baru dalam pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan keaktifan siswa pada saat pelajaran adalah dengan melakukan penelitian tindakan kelas.

Melalui penelitian tindakan kelas seorang guru dapat mengidentifikasi masalah dan menetapkan masalah, menganalisis dan merumuskan masalah, serta selanjutnya mengadakan tindakan perbaikan terhadap masalah – masalah yang ada saat pembelajaran sehingga guru dapat menemukan solusi permasalahan dengan menerapkan tahap – tahap penelitian yang dilakukan di saat pelajaran. Setelah hal itu dilakukan, guru dapat menyimpulkan dan mengevaluasi bagaimana hasil dari perbaikan yang dilakukan kemudian untuk menyempurnakan tindakan perbaikan yang dilakukan guru dapat melakukan

penyempurnaan tindakan perbaikan yang telah dilaksanakan sampai dengan masalah dalam kelas dapat teratasi dengan tuntas.

Berdasarkan pemaparan diatas maka penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas mengenai masalah meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Akuntansi di SMA N I Boyolali dengan melakukan perbaikan mengajar melalui strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Sehingga diharapkan setelah penelitian tindakan kelas ini dilakukan tingkat keaktifan siswa dapat meningkat mencapai 85%.

Strategi TGT (*Teams Games Tournament*) dipilih untuk mengatasi masalah keaktifan siswa karena strategi tersebut mempunyai konsep yang cocok untuk menghidupkan suasana kelas dan keaktifan siswa di dalam kelas, karena strategi ini menurut Salvin (2008:16-20) strategi TGT (*Teams Games Tournament*) menambahkan dimensi kegembiraan dan keaktifan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual dan dalam strategi ini terdapat lima komponen utama yang harus dinyalakan yaitu : presentasi di kelas, tim(kelompok), *game* (permainan), turnamen (pertandingan), dan penghargaan kelompok.

Berdasarkan pemaparan diatas maka penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas untuk menangani masalah meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Akuntansi dengan spesifikasi judul

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA PERMAIAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA SISWA KELAS XII SMA NEGERI I BOYOLALI TAHUN AJARAN 2010/2011.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas dapat dilakukan suatu identifikasi masalah yaitu siswa dalam proses pembelajaran dikelas kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajarnya, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor dari dalam siswa sendiri, dan faktor dari luar seperti kurangnya kemampuan guru dalam memilih setrategi dan media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang berkaitan dengan judul sangat luas dan tidak mungkin permasalahan dapat teratasi semua, sehingga perlu adanya pembatasan dan pemfokusan masalah agar penelitian ini dapat lebih terarah. Pembatasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS I SMA Negeri 1 Boyolali.

3. Materi Pokok

Materi pokok yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Tahap Pencatatan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut: “Apakah penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran Akuntansi materi tahap pencatatan siklus akuntansi perusahaan dagang pada siswa kelas XII IPS I SMA Negeri I Boyolali tahun ajaran 2010/2011?”.

E. Tujuan Penelitian

Suatu hal yang dilakukan pasti memiliki tujuan tertentu, begitu pula dengan penelitian ini juga memiliki tujuan. Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum

- a. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran Akuntansi

- b. Untuk melatih siswa mengemukakan pendapat dan bertanya akan materi yang disampaikan guru
- c. Untuk melatih siswa berani menghadapi permasalahan agar dapat menyelesaikanya.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam proses pelajaran Akuntansi melalui penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli pada siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri I Boyolali tahun ajaran 2010/2011

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, pihak sekolah, adapun manfaat penelitian ini adalah :

- 1. Manfaat teoritis
 - a. Mendapatkan teori baru tentang penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli.
 - b. Sebagai dasar untuk kegiatan penelitian yang sejenis
- 2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Memberikan informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan

- 2) Memberi wacana baru tentang pembelajaran aktif melalui strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media permainan monopoli.
- 3) Memberikan informasi bahwa dengan adanya pembelajaran yang baik maka dapat mewujudkan siswa yang aktif, cerdas, terampil, bersikap baik dan berprestasi.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan oleh guru.
- 2) Membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif.
- 3) Meningkatkan tanggung jawab dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

c. Pihak Sekolah

Sebagai informasi untuk memotivasi tenaga kependidikan agar lebih menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif.