

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembaharuan dalam dunia pendidikan harus terus dan selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Pembaharuan yang dilakukan tentunya harus tetap mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Adapun tujuan pendidikan nasional berdasarkan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan:

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.

Peningkatan mutu dan kualitas pendidikan guna pencapaian tujuan pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas. Orbana (dalam Pradana, 2009) mengungkapkan bahwa salah satu sebab belum tercapainya tujuan pendidikan, terutama terletak pada inti pembelajaran yang belum banyak melibatkan siswa secara aktif. Inti pembelajaran yang dimaksud adalah pemilihan dan penerapan metode pembelajaran, penguasaan materi pembelajaran dan interaksi siswa dengan siswa serta interaksi siswa dengan guru. Proses pembelajaran di kelas memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Apalagi pembelajaran Akuntansi, dimana akuntansi merupakan

pengetahuan yang mempunyai peran sangat besar dalam kehidupan sehari-hari maupun pengembangan ilmu pengetahuan, diperlukan tingkat pemahaman dan ketelitian yang tinggi dari siswa. Untuk itu diperlukan adanya motivasi yang tinggi dari peserta didik untuk dapat lebih memahami materi.

Hal tersebut sesuai dengan teori belajar ideal yang ditulis Winarsih (<http://edukasi.kompasiana.com/>) tentang Teori belajar kognitif yang lebih menitik beratkan pada proses belajar dari pada hasil belajarnya. Kelebihan dari teori Kognitif tersebut adalah dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah (*problem solving*) dan dapat meningkatkan motivasi. Sedangkan kekurangan teori kognitif yaitu keberhasilan sebuah pembelajaran tidak dapat diukur hanya dengan satu orang siswa saja, misalnya jika menekankan pada keaktifan siswa, maka tidak dapat dipungkiri ada saja siswa yang tidak aktif dalam menanggapi suatu pelajaran, otomatis pembelajaran ini tidak akan berhasil secara menyeluruh. Oleh karena itu guru dituntut untuk mempelajari dan menerapkan metode-metode pembelajaran baru, sehingga metode pembelajaran yang diterapkan dapat sesuai dengan materi atau bahan ajar yang akan diberikan pada siswa. Dengan diterapkannya variasi pembelajaran akan menumbuhkan motivasi dalam proses belajar mengajar yang menimbulkan kemauan, memberi semangat, dan menimbulkan motivasi untuk meningkatkan partisipasi atau keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi.

Proses pembelajaran akuntansi di SMA N 1 Wuryantoro dapat dikatakan masih sangat berorientasi pada guru, maksudnya dalam proses pembelajaran peran guru masih sangat dominan. Hal ini disebabkan guru masih menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran. Guru belum mampu memilih metode maupun strategi pembelajaran yang tepat serta masih belum dapat memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara awal dengan guru mata pelajaran Akuntansi di SMA Negeri I Wuryantoro menunjukkan bahwa tingkat keaktifan belajar Akuntansi siswa kelas XI IPS 1 yaitu sekitar 19.6%, dengan demikian dapat dikatakan bahwa 80,4% siswa belum berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kenyataan tersebut, guru perlu mengembangkan metode belajar yang melibatkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi cerdas agar guru dapat mengambil tindakan dan inovasi baru dalam pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas dapat dilakukan dengan menerapkan metode-metode pembelajaran kooperatif. Terdapat banyak tipe pembelajaran kooperatif, salah satunya tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dalam metode ini terdapat lima komponen utama yang harus dijalankan yaitu: presentasi di kelas, tim (kelompok), *game* (permainan), *tournament* (pertandingan), dan penghargaan kelompok.

Metode pembelajaran tersebut dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah keaktifan belajar siswa karena menurut Slavin (2008:16)

“Metode *Team Games Tournament* (TGT) menambahkan dimensi kegembiraan dan keaktifan yang diperoleh dari penggunaan permainan.” Kelebihan lain metode ini diungkapkan Irvanzaky diantaranya yaitu siswa lebih temotivasi untuk belajar agar dapat memberikan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan; Meningkatkan interaksi siswa secara aktif dan melibatkan segenap kemampuan yang dimiliki siswa; Serta menuntut rasa tanggung jawab siswa untuk berbuat yang terbaik bagi kelompoknya. (<http://irvanzaky.blogspot.com/>)

Peneliti dalam penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar mata pelajaran Akuntansi akan sedikit melakukan inovasi khususnya dalam hal permainan. Dalam upaya melestarikan budaya Jawa maka komponen permainan dalam metode *Team Games Tournament* (TGT) disisipkan permainan tradisional Jawa. Permainan tradisional Jawa yang kini telah banyak dilupakan akan coba diangkat dan dikenalkan kembali. Terdapat banyak sekali jenis dan bentuk permainan tradisional Jawa salah satunya permainan Macan-macanan. Permainan Macan-macanan dipilih karena dirasa cocok dengan metode *Team Games Tournament* (TGT) yang akan diterapkan. Dengan demikian selain dapat meningkatkan keaktifan belajar, siswa juga lebih mengenal salah satu permainan tradisional Jawa.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas untuk menangani masalah masih rendahnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran Akuntansi dengan

sepesifikasi judul PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MATA PELAJARAN AKUNTANSI MELALUI METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA PERMAINAN MACAN-MACANAN PADA SISWA KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 WURYANTORO TAHUN PELAJARAN 2012/2013.

#### **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut: “Apakah penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan macan-macanan dapat meningkatkan keaktifan belajar mata pelajaran Akuntansi pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri I Wuryantoro tahun pelajaran 2012/2013?”

#### **C. Tujuan Penelitian**

Segala sesuatu yang dilakukan agar jelas arahnya pasti memiliki tujuan tertentu, begitu pula dengan penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar mata pelajaran Akuntansi melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan macan-macanan pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri I Wuryantoro tahun pelajaran 2012/2013.

#### **D. Manfaat Penelitian**

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

1. Manfaat teoritis
  - a. Memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran inovatif.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empirik terhadap ilmu pengetahuan, khususnya dunia pendidikan mengenai penenerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media permainan macan-macanan guna mengoptimalkan prestasi belajar.
  - c. Sebagai dasar untuk kegiatan penelitian yang sejenis.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Guru

Memberi wacana baru tentang pembelajaran aktif melalui metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media permainan macan-macanan.
  - b. Bagi Siswa

Memberikan motivasi kepada siswa dalam mempelajari akuntansi serta lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar.
  - c. Pihak Sekolah

Sebagai informasi untuk memotivasi tenaga kependidikan agar lebih menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga mutu pendidikan di sekolah dapat berdaya saing di dunia pendidikan.