BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan keinginan manusia. Pendidikan memiliki tujuan sebagai penanaman nilai-nilai yang baik, yang dianggap pantas dan dianggap benar oleh masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan sangat berperan penting dalam memberikan arah untuk mencapai kehidupan yang ideal dalam masyarakat.

Sesuai dengan pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat disebutkan bahwa salah satu tujuan negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, yaitu melalui pendidikan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang dimaksud dengan:

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (pasal 1 ayat 1).

Tujuan pendidikan tersebut mengandung makna bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang sangat fundamental dalam kemajuan suatu bangsa karena melalui pendidikan akan tercipta manusia-manusia yang terampil dan berakhlak mulia. Pendidikan sendiri merupakan suatu usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi yang ada di dalam diri manusia dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan pembelajar.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang didukung sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.Seperti diungkapkan Oemar Hamalik dalam Majid (2013 : 4), melalui definisinya bahwa “Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang

saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran". Disini pembelajaran didefinisikan secara lebih terperinci dimana tidak hanya melibatkan interaksi antara individu, guru dan lingkungan saja tetapi didukung dengan berbagai unsur lain seperti perlengkapan dan ketersediaan fasilitas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal lain juga diungkapkan Mohammad Surya dalam Isjoni (2012 : 72), bahwa "Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, yaitu pendidik (perorangan/kelompok), serta peserta didik (perorangan, kelompok atau komunitas) yang saling melakukan interaksi edukatif. Keberhasilan peserta didik menangkap materi belajar tergantung pada proses pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal maka guru harus bisa menggunakan metode belajar yang tepat bagi siswa. Pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan sangat penting untuk dilakukan karena akan membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan menghindarkan siswa dari kejenuhan.

Indonesia memiliki proses pembelajaran yang masih lemah. Menurut Wina Sanjaya (2010: 1) "masalah lemahnya proses pembelajaran adalah, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Banyak guru masih menggunakan metode belajar lama yaitu dengan menggunakan metode ceramah (*teacher center*)". Hal ini mengakibatkan potensi yang ada dalam diri siswa tidak tergali secara maksimal karena proses pembelajaran hanya berjalan satu arah yakni dari guru kepada siswa. Pengetahuan yang didapatkan siswa hanya sebatas pada hal-hal yang disampaikan guru dan hanya berpusat pada pengembangan ranah kognitif siswa. Selain itu, siswa akan menjadi bosan karena tidak ada variasi model pembelajaran. Berawal dari proses pembelajaran yang tidak optimal maka keterserapan ilmu menjadi tidak optimal dan hal ini akan berdampak pada prestasi belajar siswa.

Hal ini juga terjadi pada kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta. Pada saat peneliti melakukan pra tindakan di kelas dapat diidentifikasikan beberapa permasalahan, antara lain :

1. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dikatakan kurang. Hal ini terbukti ketika pembelajaran berlangsung tidak ada seorang pun siswa yang mempunyai inisiatif untuk bertanya. Apabila ditanya oleh guru masih banyak peserta didik yang tidak bisa menjawab sehingga sangat terlihat ketidak aktifan siswa dalam pembelajaran.
2. Dalam mengajar guru cenderung menggunakan model pembelajaran ceramah dalam setiap proses pembelajaran yang berlangsung. Suara guru dalam menjelaskan materi pelajaran melalui metode ceramah sebenarnya sudah agak keras namun karena keadaan kelas yang sangat ramai sehingga suara guru tersamarkan oleh suara anak-anak yang ramai. Sehingga antusias belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran pun berkurang sehingga siswa lebih memilih bicara dengan temannya daripada mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru.
3. Guru seringkali kurang fokus dalam menjelaskan materi pelajaran. Saat sedang menyampaikan materi pelajaran guru seringkali bercerita hal-hal yang tidak berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan. Ceritanya bahkan seringkali eberlangsung lama sehingga membuang waktu percuma dan membuat pembelajaran menjadi tidak efektif.
4. Terdapat peserta didik yang ketahuan sibuk mengerjakan tugas mata pelajaran lain ketika pembelajaran sedang berlangsung. Siswa yang melakukan hal tersebut biasanya siswa yang duduk di bagian belakang. Apabila ketahuan oleh guru, biasanya guru hanya memperingatkan tanpa sangsi yang tegas sehingga hal tersebut kerap kali dilakukan berulang-ulang.
5. Terdapat beberapa siswa yang bermain *handphone* dan berbicara dengan teman sebangku. Hal ini disebabkan tidak adanya inovasi dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa cenderung bosan dalam mengikuti pelajaran. Terbukti terdapat beberapa siswa yang di dapati tidur-tiduran di meja saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

6. Prestasi belajar yang rendah, hal itu terlihat ketika diadakan *Post Test* pratindakan dimana masih banyak siswa yang prestasi belajarnya masih dibawah Ketuntasan Belajar Minimal (KBM). Batas KBM mata pelajaran Manajemen FarmasiSMK Muhammadiyah 4 Surakarta adalah 73. Sedangkan nilai *Post Test* pra tindakan yang diperoleh siswa kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta diperoleh data bahwa hanya 5 dari 21 siswa yang memperoleh nilai diatas KBM, sementara sisanya memperoleh nilai yang masih dibawah KBM.

Identifikasi masalah di atas berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran menejemen farmasi yaitu RR Fitri Ardani Titisari, S.Farm, Apt yang merupakan guru mata pelajaran manajemen farmasi kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta. Proses pembelajaran pada mata pelajaran manejemen farmasi yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 4 Surakarta masih menggunakan model pembelajaran ceramah dan penugasan. Sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*) dan dalam proses pembelajaran peserta didik masih belum aktif. Hal ini bertentangan dengan ciri dari KTSP yang mengutamakan pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*). Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran untuk memperbaiki prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas *Teacher Centered Learning* (TCL) menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan prestasi belajar rendah. Oleh karena itu perlu suatu kreatifitas guru untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar manajemen farmasi sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam mempelajari materi. Agar peserta didik aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran diharapkan guru mampu menerapkan model pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik di dalam kelas.

Model pembelajaran yang tepat dalam menyajikan suatu materi dapat membantu peserta didik mengetahui serta memahami segala sesuatu yang diajarkan oleh guru. Strategi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang meliputi kualitas proses dan

hasil belajar di dalam kelas. Oleh karena itu, perlu diberikan suatu modelpembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satu upaya yang dapat ditempuh dalam rangka memperbaharui model pembelajaran agar tujuan belajar siswa dapat tercapai adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran kooperatif. Muhammad Nur (2005: 1) mengatakan bahwa "model pembelajaran kooperatif dapat memotivasi seluruh siswa, memanfaatkan seluruh energi sosial siswa, saling mengambil tanggung jawab." Model pembelajaran kooperatif membantu siswa belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks. Pendapat ini sejalan dengan Abdurrahman dan Bintoro (2000: 78) mengatakan bahwa "pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata".

Pembelajaran kooperatif sendiri memiliki banyak tipe yang bervariasi seperti diungkapkan Warsono dan Hariyanto (2013 : 194-211) struktur pembelajaran kooperatif, antara lain "*Student Team Achieve Devision* (STAD), *Teams Game Tournament* (TGT), Jigsaw, *Group Investigation, Rotating Trio Exchange, Group Resume"*. Berdasarkan permasalahan yang didapatkan dari tahap observasi pra tindakan, peneliti berencana menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Dengan adanya metode Teams Game Tournament (TGT) yang sesuai dengan struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi di mana satu-satunya cara anggota kelompok dapat meraih tujuan pribadi mereka. Oleh karena itu, untuk meraih tujuan personal mereka, anggota kelompok harus membantu teman satu timnya untuk melakukan apapun guna membuat kelompok mereka berhasil, dan mungkin yang lebih penting, mendorong anggota satu kelompoknya untuk melakukan usaha secara maksimal. Metode TGT dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran serta untuk meraih sebuah keberhasilan yang dilakukan secara bersama-sama dalam satu tim. Sehingga metode TGT dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih unggul di antara teman-teman sebayanya (Slavin,

2008: 34). Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, diharapkan siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran karena metode ini dirancang untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan melalui adanya *game* dan *tournament.*Terlebih ketika guru memberikan hadiah atau *reward* bagi kelompok yang memenangkan *game* dan *tournament* tersebut, hal ini tentu akan menambah semangat serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dalam model pembelajaran tipe TGT siswa akan dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil secara acak dengan tingkat nilai yang heterogen (tinggi, sedang, rendah). Mereka harus bekerjasama untuk mencapai keberhasilan dalam kelompok. Dalam TGT akan disajikan permainan-permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Secara singkat tahapan TGT meliputi presentasi kelas, kerja tim, game dan turnamen. Metode *Teams Game Tournament* siswa akan saling mendukung antar individu karena sukses tim sangat ditentukan oleh sukses individu. Mereka akan saling memotivasi teman sekelompoknya untuk sukses bersama karena tanpa kerjasama dari semua anggota kelompok, kemenangan dalam game dan turnamen tidak akan diperoleh. Dengan demikian siswa dengan tingkat kepandaian yang tinggi akan membantu teman dengan tingkat kepandaian yang sedang dan kurang. Sehingga teman dengan kepandaian yang kurang akan termotivasi untuk menjadi lebih baik lagi karena *support* atau dukungan dari temannya. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Jurnal Umum dan Buku Besar Mata Pelajaran Manajemen Farmasi dengan Metode *Teams Games Tournament* pada Peserta Didik Kelas XI F1 di SMK Muhammadiyah 4 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017”.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada materi pokok jurnal umum dan buku besarmata pelajaran manajemen farmasi kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk :

Meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas XI F1 SMK Muhammadiyah 4 Surakarta pada materi pokok jurnal umum dan buku besar mata pelajaran manajemen farmasi dengan penerapaan pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT).

D. Manfaat Hasil Penelitian

Selain penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis, penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat praktis, yaitu :

1. Bagi Sekolah
   a. Meningkatkan kualitas atau memperbaiki proses pembelajaran serta dapat meningkatkan pendekatan, metode dan strategi pembelajaran yang sebelumnya, khususnya pada mata pelajaran manajemen farmasi.
   b. Hasil dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat dijadikan masukan bagi pengembangan kurikulum di tingkat kelas dan sekolah.
2. Bagi Guru
   a. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran.
   b. Penelitian ini membantu guru untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.

c. Membiasakan guru untuk selalu berkembang dan menambah variasi pembelajaran di kelas.

3. Bagi Siswa
   a. Siswa dapat memahami materi dengan lebih baik, cepat dan tidak membosankan.
   b. Dengan adanya variasi pembelajaran yang baru, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih bersemangat dalam menerima pelajaran di kelas.
   c. Memperbaiki dan meningkatkan prestasi belajar siswa.
4. Bagi Peneliti
   a. Sebagai salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Akuntansi.
   b. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam memecahkan masalah selama proses pembelajaran.
   c. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa.