

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hakikat pendidikan adalah proses pembelajaran sebagai upaya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dengan interaksi yang menghasilkan pengalaman belajar. Di Indonesia menginginkan pendidikan yang lebih baik, hal inilah yang melatar belakangi terjadinya pergantian kurikulum secara terus-menerus. Pergantian kurikulum merupakan salah satu usaha yang dilakukan negara dalam mencetak lulusan yang berkualitas dalam negara kekuasaannya maupun internasional agar sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003.

Pendidikan dapat dikatakan berhasil dan mencapai tujuan jika terjadi perubahan. Perubahan tersebut ialah perubahan tingkah laku, yang memiliki beberapa aspek yaitu: 1) pengetahuan, 2) pengertian, 3) kebiasaan, 4) keterampilan, 5) apresiasi, 6) emosional, 7) hubungan sosial, 8) jasmani, 9) budi pekerti, 10) sikap (Hamalik, 2008: 30). Dalam pendidikan siswa dituntut untuk aktif, inovatif dan kreatif dalam merespon materi. Kenyataannya guru dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar (*teaching center*) yang menyebabkan siswa menjadi pasif sehingga dalam proses pembelajaran menjadi bosan. Pembelajaran adalah sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual dan spiritual seseorang agar ingin belajar dengan kehendaknya sendiri, sedangkan belajar yaitu suatu proses yang berakhir pada perubahan (Fathurrohman dan Sulistyorini 2012: 6-7).

Seperti yang terlihat dalam proses pembelajaran di SMK Prawira Marta Kartasuro khususnya kelas X Akuntansi, salah satu kelemahan dalam pembelajaran yaitu rendahnya keaktifan belajar siswa. Dari jumlah 24 siswa yang ikut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya dalam pembelajaran hanya 16 (66,6%) siswa. 4 (16,6%) bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi. Sebanyak 8 (33,3%) siswa berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru hampir semua

sudah 17 (70,8 %) siswa dan sekitar 8 (33,3%) siswa melatih diri dalam memecahkan masalah.

Guru mata pelajaran persamaan dasar akuntansi menginginkan 100% siswa aktif. Jika siswa tidak dapat aktif 100%, Ibu Ani B. Nurmawanti, S.Pd sebagai guru mata pelajaran persamaan dasar akuntansi mengatakan setidaknya 75% siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran. Tingkat keaktifan yang rendah mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari nilai UTS (Ujian Tengah Semester) kelas X Akuntansi hanya 8 (33,3%) siswa yang telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 7,5. Penggunaan model pembelajaran ceramah, tanya jawab dan diskusi yang sering disebut dengan model pembelajaran konvensional yang menyebabkan siswa berbicara sendiri dan tidak mendengarkan apa yang disampaikan guru.

Menurut Sardiman (2001: 98), keaktifan merupakan kegiatan fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Untuk membentuk siswa yang aktif diperlukan aktivitas didalam pembentukan diri anak itu sendiri, sedangkan pendidik merencanakan dan memberikan bimbingan untuk kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak didik. Menurut Dananjaya (2010: 31) bahwa dalam mengetahui keaktifan siswa diperlukan media yang mewadahi proses aktivitas tersebut yaitu: 1) diskusi, 2) penugasan, dan 3) games. Keaktifan siswa pada proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa atau siswa antar siswa. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing - masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Berdasarkan pemaparan diatas, terdapat masalah dalam keaktifan siswa pada proses pembelajaran untuk itu diperlukan solusi. Apabila permasalahan diatas tidak segera diatasi akan mengakibatkan pembelajaran berpusat pada guru, tidak tercapainya tujuan kegiatan pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran tidak menekankan pada kreativitas siswa, siswa tidak mampu

menguasai konsep-konsep belajar dan tidak ada pengukuran secara kontinyu baik aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Untuk mengatasi permasalahan diatas maka dipilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Hal ini merujuk pada pendapat para ahli Michael (dalam Warsono & Hariyanto, 2012), Lie (2005), Silberman (2007) dan Komalasari (2013) bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *teams-games tournaments* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa .

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul **“PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PERSAMAAN DASAR AKUTANSI KELAS X AKUNTANSI SMK PRAWIRA MARTA TAHUN AJARAN 2016/2017”**

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diatas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran persamaan dasar akutansi kelas x Akuntansi SMK Prawira Marta tahun ajaran 2016/2017”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang hendak di capai dalam penelitian adalah untuk mendeskripsikan penerapan TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran persamaan dasar akutansi kelas X Akuntansi SMK Prawira Marta tahun ajaran 2016/2017.

D. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat bagi siswa

Dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan khususnya dalam mata pelajaran persamaan dasar akutansi.

2. Manfaat bagi guru

Memberikan masukan kepada guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat, yang dapat menjadi alternatif lain dalam pembelajaran persamaan dasar akutansi.

3. Manfaat bagi sekolah

Memberikan suatu alternatif dalam upaya peningkatan kualitas proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran persamaan dasar akutan