

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan unsur yang memiliki peranan penting dan mendasar dalam kehidupan dan perkembangan peradaban manusia. Melalui proses pendidikan yang terstruktur, manusia berupaya meningkatkan kualitas diri, martabat, serta posisinya dalam masyarakat. Kualitas atau kemampuan sumber daya manusia suatu negara sangat ditentukan oleh mutu pendidikannya, sehingga, mutu pendidikan mencerminkan kualitas negara tersebut (Cahyadi & Joyoatmojo, 2025). Dalam konteks tersebut, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis karena bukan hanya menekankan penguasaan pengetahuan teoritis (kognitif), melainkan juga membekali siswa dengan keterampilan praktis (psikomotor) dan sikap kerja profesional (afektif), sehingga lulusan mampu beradaptasi dan berkontribusi secara optimal di sektor usaha dan industri. Untuk mencapai tujuan ini, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mengelompokkan bidang-bidang keahlian ke dalam berbagai program khusus, salah satunya adalah Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga/Institusi (AKL). Program ini bertujuan untuk menghasilkan lulusan tingkat menengah yang berpengalaman dan mahir dalam administrasi keuangan dan akuntansi. Pada Fase E Kelas X, mapel dasar-dasar akuntansi dan Keuangan Lembaga menjadi fondasi utama sekaligus prasyarat mutlak bagi mata pelajaran kompetensi kejuruan di kelas XI dan XII. Penguasaan materi ini dapat

diibaratkan seperti penguasaan “bahasa bisnis”, jika tidak memahaminya akan menghambat siswa dalam mempelajari topik akuntansi yang lebih rumit, seperti Akuntansi Perusahaan Dagang, Manufaktur, dan Akuntansi Keuangan.

Beragam temuan penelitian empiris menunjukkan bahwa hasil belajar akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan dapat ditingkatkan melalui upaya perbaikan dan pengembangan proses pembelajaran di dalam kelas. Penelitian yang dilakukan Suardin et al., (2023) menunjukkan bahwa lingkungan belajar dapat menumbuhkan motivasi, kerja sama, dan kemandirian dalam belajar, yang semuanya berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Handayani et al., (2024) yang menemukan bahwa penggunaan permainan “Ular Tangga” untuk menciptakan lingkungan belajar yang menggembirakan berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan Marlita et al., (2023) juga menunjukkan bahwa model pengajaran yang interaktif dan inovatif dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa inovasi dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar dalam mata pelajaran dasar-dasar akuntansi. Pembelajaran yang dirancang secara aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik tidak hanya memperdalam pemahaman konseptual, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar serta menumbuhkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih besar.

Secara substansial, cakupan materi dalam mata pelajaran ini meliputi pengenalan konsep serta prinsip dasar-dasar akuntansi yang berfungsi sebagai fondasi teoretis, hingga penerapannya secara praktis dalam keseluruhan siklus akuntansi perusahaan jasa. Siswa dibimbing secara bertahap dan terstruktur mulai dari kemampuan menganalisis keabsahan bukti transaksi, mencatatnya dalam jurnal umum, memindahkan data ke buku besar, hingga menyusun neraca saldo. Proses pembelajaran ini kemudian mengarah pada penguasaan kompetensi yang melibatkan tingkat analisis yang lebih tinggi, yaitu penyusunan jurnal penyesuaian dan penyajian laporan keuangan sederhana antara lain Laporan Laba Rugi, Laporan Perubahan Ekuitas, dan Neraca.

Namun, berdasarkan pengamatan awal di Kelas X AKL 1 di SMK Negeri 47 Jakarta yang memiliki jumlah 36 siswa, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 29 siswa perempuan, tampaknya pencapaian tujuan pembelajaran tersebut masih menghadapi tantangan yang serius. Ternyata, metode pengajaran yang digunakan di kelas masih cenderung mengadopsi pendekatan konvensional yang berpusat pada guru. Para guru cenderung menggunakan ceramah sebagai metode utama untuk menyampaikan pengetahuan konseptual dan prosedural. Akibatnya, alur pembelajaran menjadi monoton dan komunikasi di kelas berjalan satu arah. Aktivitas siswa menjadi sangat terbatas mereka lebih banyak difungsikan sebagai pendengar pasif yang sekadar mencatat penjelasan guru. Selain itu, upaya untuk melibatkan siswa melalui presentasi kelompok tidak berhasil karena

hanya beberapa siswa yang aktif, sementara anggota kelompok lain tidak memberikan kontribusi yang cukup signifikan. Pola pembelajaran semacam ini jelas bertentangan dengan prinsip pembelajaran modern, seperti yang dikemukakan dalam Teori Belajar Bruner, yang menekankan pentingnya proses penemuan (*discovery*) oleh siswa. Karena siswa kurang terlibat secara aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya, mereka gagal mendapatkan pengalaman belajar bermakna untuk memahami materi secara mendalam (V. Sari & Amanda, 2024).

Situasi ini berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih oleh siswa setelah menjalani proses belajar (Rahman, 2021). Hasil ini menunjukkan bahwa pencapaian belajar belum optimal, terutama pada bidang-bidang yang dianggap rumit, seperti jurnal penyesuaian. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 10 November 2025 selama tahun ajaran 2025/2026, diperoleh data berikut mengenai hasil belajar siswa:

Tabel 1.1 Hasil belajar siswa kelas X AKL 1

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	≥ 75	Tuntas	12	33,3 %
2.	< 75	Tidak Tuntas	24	66,7 %
Jumlah			36	100 %

Sumber: Diolah oleh penulis (2025)

Pengamatan awal menunjukkan bahwa 66,7 persen siswa mengalami kesulitan memahami dasar-dasar akuntansi, terutama topik jurnal penyesuaian. Informasi tersebut menjadi dasar untuk mengevaluasi proses pembelajaran akuntansi dasar di kelas X AKL 1 serta merumuskan

solusi atas kesulitan belajar siswa melalui refleksi metode, dan penggunaan strategi belajar yang lebih efektif.

Untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, guru perlu menerapkan pendekatan pengajaran yang memposisikan siswa sebagai pusat proses pembelajaran, sehingga dapat mendorong perubahan positif. Salah satu pendekatan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif, yang melibatkan siswa supaya bekerja sama dalam kelompok guna mencapai tujuan bersama (Hasanah & Himami, 2021). Model ini menuntut setiap anggota berperan aktif dan saling membantu, sehingga keberhasilan individu ditentukan oleh keberhasilan tim. Dari berbagai jenis pembelajaran kooperatif, model *Teams Games Tournaments* (TGT) dipilih karena mudah diterapkan dan menciptakan suasana yang lebih menarik. Selain itu, model pembelajaran TGT ini dipilih karena berdasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lestari & Isnawati, (2025) menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hal efektivitas antara beberapa model pembelajaran kooperatif, yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sebuah sekolah kejuruan di Bantul dan Sleman. Dari hasil kinerja siswa, model TGT terlihat lebih efektif dibandingkan dengan model STAD, meskipun model STAD juga berhasil meningkatkan hasil belajar, hanya saja tingkatnya lebih rendah. Ada pula penelitian yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan model TGT berdampak positif terhadap prestasi akademik

siswa dalam mata pelajaran sains di tingkat sekolah menengah. Dalam sebuah penelitian, siswa yang belajar dengan model TGT meraih hasil yang lebih baik daripada mereka yang menggunakan model pembelajaran kooperatif lainnya (Zen et al., 2023). Berikut merupakan kelebihan model pembelajaran TGT antara lain yaitu:

1. Model ini menstimulasi siswa untuk terlibat secara mandiri serta berpartisipasi aktif dalam mengonstruksi pengetahuan mereka secara personal.
2. Atmosfer pembelajaran yang tercipta menjadi lebih kondusif dan menyenangkan, sehingga dinilai efektif dalam mereduksi tingkat kejenuhan belajar siswa.
3. Penunjukan siswa sebagai perwakilan dalam permainan dapat menstimulasi rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya.
4. Adanya unsur kompetisi secara sehat mampu memicu siswa untuk melakukan persiapan diri dengan lebih optimal (Panggabean et al., 2021).

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan oleh Irfan et al., (2023), model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti lebih unggul dibandingkan model pembelajaran lainnya berkat integrasi permainan akademis dan unsur turnamen, yang mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif, santai, dan menarik. Karakteristik kompetisi yang sehat dalam model TGT ini secara signifikan mampu memberikan dorongan motivasi yang lebih kuat, menghilangkan rasa takut siswa dalam

mengemukakan pendapat, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama yang kuat di antara anggota kelompok agar saling membantu memahami materi demi meraih nilai setinggi mungkin. Keunggulan multidimensional inilah yang secara empiris terbukti mampu menghasilkan capaian prestasi belajar yang lebih superior dan optimal dibandingkan dengan model kooperatif sejenis seperti STAD maupun Jigsaw.

Model TGT membagi siswa dalam berbagai kelompok kecil dan mengintegrasikan unsur-unsur penyampaian materi, kerja kelompok (tim), permainan, turnamen, dan hadiah kelompok (Fauzi & Masrupah, 2024). Sejumlah studi empiris membuktikan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses dan capaian hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Ummah & Wirdati, (2025) mampu mentransformasi proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif, tidak membosankan, dan lebih kompetitif, sehingga memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Bauru Awa et al., (2024) juga menemukan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbasis lembar kerja mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Aditya Putri et al., (2024) mengenai penerapan model pembelajaran TGT juga menunjukkan hasil yang positif dalam hal hasil belajar siswa. Kemudian studi yang dilakukan oleh Fitriani & Punding, (2024) serta (Septiana et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan model

TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan begitu, model pembelajaran TGT tidak hanya berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran mendalam, karena model ini mendorong siswa untuk secara aktif memahami, mendiskusikan, dan menerapkan konsep-konsep secara bermakna. Hal ini membuat peningkatan hasil belajar bukan hanya tentang menghafal, tetapi menunjukkan pemahaman yang lebih luas dan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil studi atau penelitian yang relevan, dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran kelompok TGT telah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Marlita et al., 2023). Lewat implementasi model ini, siswa bukan hanya memperoleh peningkatan dalam aspek kognitif, tetapi juga menunjukkan perkembangan pada keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja secara kelompok serta menghormati ide dan pendapat orang lain. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan model TGT mendorong seluruh anggota kelompok untuk berpartisipasi secara aktif dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok, sehingga memastikan bahwa pemahaman konseptual tercapai semaksimal mungkin dan, pada akhirnya, meningkatkan hasil belajar (Saputra et al., 2025). Penerapan unsur-unsur berbasis permainan dan kompetisi dalam model ini membuat lingkungan belajar menjadi lebih menarik serta menumbuhkan persaingan yang sehat, sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan begitu,

penggunaan model pembelajaran TGT dianggap sebagai solusi yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar, keterlibatan, dan keterampilan sosial siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang fokus pada kerja sama dan interaksi di antara siswa.

Meskipun model TGT memiliki banyak keunggulan dalam merangsang keaktifan, pencapaian pemahaman konsep yang bermakna dan berkelanjutan akan menjadi lebih optimal jika diselaraskan dengan pendekatan *Deep Learning*. *Deep Learning*, sebagaimana dipromosikan oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, merupakan pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Fokus utama dari pendekatan ini adalah mewujudkan pendidikan berkualitas yang mampu mengintegrasikan delapan dimensi profil lulusan secara komprehensif, Prinsip utama dari pendekatan ini terletak pada penciptaan ekosistem pembelajaran yang berkesadaran (*mindful*), memiliki nilai kebermaknaan yang tinggi (*meaningful*), dan disajikan secara menggembirakan (*joyful*) (Mustagfirin & Zaman, 2025). Pendekatan pembelajaran mendalam tidak sekadar berfokus pada pemenuhan target instruksional jangka pendek. Lebih dari itu, pendekatan ini diorientasikan untuk membentuk karakter pembelajar sepanjang hayat (*lifelong learners*) yang memiliki kemampuan adaptif dan reflektif dalam merespons dinamika serta kompleksitas kehidupan (Rahmawati et al., 2025).

Penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan penalaran

dan analisis siswa, karena prosedur pembelajaran yang terlibat dalam TGT mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, berbeda dengan pengajaran tradisional yang cenderung fokus pada guru (Hamidah et al., 2021). Melalui penerapan TGT, diharapkan hasil belajar siswa pada topik “Jurnal Penyesuaian” akan meningkat, sekaligus mendorong pengembangan keterampilan sosial mereka serta keterlibatan aktif dalam proses belajar. Berdasarkan penelitian sebelumnya, yang menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran TGT telah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Namun penelitian yang dilakukan oleh Sandra et al., (2022) mendapatkan hasil yang berbanding terbalik, yaitu, bahwa penerapan model pembelajaran TGT tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan itu, peneliti mempunyai minat untuk melaksanakan penelitian serupa, terutama mengingat bahwa penelitian sebelumnya mayoritas berfokus pada penerapan TGT secara umum dan belum secara mendalam mengintegrasikan pendekatan *Deep Learning* ke dalam pengajaran dasar-dasar akuntansi, khususnya terkait entri jurnal penyesuaian di sekolah menengah kejuruan. Oleh karena itu, penelitian ini bersifat inovatif karena menggabungkan model pembelajaran TGT dengan pendekatan *deep learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa AKL Kelas 10. Peneliti pun tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Pendekatan *Deep Learning* Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Siswa SMK Negeri di Jakarta”.

1.2 Fokus Penelitian

Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), yang didasarkan pada pendekatan *Deep Learning*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas 10 AKL 1 di SMK Negeri 47 Jakarta dalam materi dasar-dasar akuntansi.

1.3 Masalah Penelitian

Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), yang didasarkan pada pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*), dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran dasar-dasar akuntansi?

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran dasar-dasar akuntansi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang didasarkan pada pendekatan *Deep Learning*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini, secara teoretis, dapat memperkaya wawasan ilmu di bidang pendidikan, khususnya dalam aspek pedagogi terapan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penelitian ini

memberikan bukti empiris mengenai efektivitas model kooperatif Teams Games Tournament (TGT) sebagai solusi mengatasi kesulitan belajar mahasiswa. Secara khusus, studi ini berkontribusi dalam menunjukkan implementasi TGT untuk mempermudah pemahaman materi prosedural dan analitis pada mata kuliah akuntansi dasar, khususnya topik jurnal penyesuaian.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan bahwa, secara praktis, temuan penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

1. Memberikan pengalaman belajar baru yang lebih efektif sehingga mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan siswa saat menyusun Jurnal Penyesuaian, yang nantinya berdampak terhadap peningkatan hasil belajar kognitif mereka.
2. Mengubah suasana belajar yang membosankan menjadi lingkungan yang aktif, menyenangkan, dan menantang dengan memanfaatkan permainan dan turnamen, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik dan partisipasi siswa dalam proses belajar.

b. Bagi Guru (Peneliti)

1. Menjadi solusi sekaligus referensi praktis bagi guru dalam mengatasi permasalahan kurangnya hasil belajar dan kepasifan siswa yang selama ini dihadapi saat menggunakan metode ceramah.

2. Meningkatkan kompetensi profesional guru untuk merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan pembelajaran yang inovatif dan berfokus pada siswa. Guru mendapatkan alternatif model pembelajaran yang terbukti sesuai untuk diterapkan di kelasnya.

c. Bagi Sekolah

1. Temuan penelitian ini memberikan data dan bukti konkret mengenai upaya peningkatan proses pembelajaran, yang bisa dijadikan landasan oleh sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 47 Jakarta.
2. Mendorong terciptanya budaya reflektif dan inovatif di kalangan guru-guru lain untuk turut serta melakukan penelitian tindakan kelas, sehingga tercipta iklim akademik yang dinamis dan berorientasi pada pemecahan masalah.
3. Dengan meningkatnya kualitas pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa, secara tidak langsung hal ini akan berkontribusi positif terhadap peningkatan prestasi akademik sekolah.