

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dikutip dari laman (JabarEkspres.com, 2018) Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam menciptakan peradaban di suatu negara. Maju mundurnya Negara ditentukan oleh kualitas pendidikan. Dalam perkembangannya, pendidikan senantiasa mengalami perubahan. Hal ini disebabkan seiring dengan semakin berubahnya zaman, yang ditandai dengan pesatnya kemajuan teknologi dan informasi. Guru merupakan elemen terpenting dalam sebuah sistem pendidikan karena itu merupakan ujung tombak. Proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas pengetahuan guru, perkembangan pesat akan terus berlangsung pada masa abad 21 (Aunilah, 2018). Adapun abad 21 ini dapat dilihat dari banyaknya informasi yang tersebar dan perkembangan teknologi yang sangat membantu dalam kehidupan sehari-hari. Pada abad 21 ini lebih menekankan mengenai kemampuan peserta didik dalam mencari informasi, berpikir dengan kritis dan analitis serta merumuskan dan memecahkan suatu permasalahan

Oleh karena ini, seorang guru diuntut untuk profesional di bidangnya. Guru harus dapat menggunakan teknologi sebagai sarana penunjang dalam belajar. Disamping itu pula guru harus bisa melibatkan

peserta didik dalam menggali isu global dan memecahkan isu tersebut sesuai dengan mata pelajaran yang ditekuni.

Proses pembelajaran dilakukan dalam bentuk interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan kelompok didik lainnya, peserta didik dengan masyarakat dan peserta didik dengan lingkungan lainnya. Proses pembelajaran yang baik akan tercipta apabila proses belajar mengajar yang diselenggarakan dikelas berlangsung efektif dan berguna untuk mencapai pengetahuan, sikap, dan keterampilan maupun spiritual untuk menghadapi berbagai tantangan yang ada dalam era globalisasi ini. Pembekalan dengan ilmu pengetahuan nantinya diharapkan akan menghasilkan umpan balik berupa motivasi dan prestasi belajar yang akan menunjukkan seberapa besar potensi individu tersebut. Diambil dari laman (CNNIndonesia.com, 2018), Bank dunia (World Bank) menyebut bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah, meski perluasan akses pendidikan untuk masyarakat dianggap sudah meningkat cukup signifikan. Indonesia sendiri telah mencanangkan program reformasi pendidikan untuk membenahi sektor ini selama 15 tahun sejak 2002. Kepala perwakilan bank dunia untuk Indonesia Rodrigo Chaves mengatakan kualitas pendidikan yang rendah tercermin dari peringkat Indonesia yang masih berada di posisi tertinggi. Indikator peringkat kualitas pendidikan ini tercermin dalam jumlah kasus buta huruf (Yuli Yanna, 2018).

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mencerdaskan bangsa. Motivasi merupakan subjek yang sangat penting untuk membelajarkan

siswa, tanpa adanya motivasi tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar. Sebagai contoh terdapat beberapa kasus yang menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar dalam diri siswa dikutip dari laman (TRIBUNENREKANG.COM, 2019) Sebanyak 41 siswa diangkut ke Mapolsek Baraka untuk didata dan dibina, mereka yang terjaring terdiri dari 31 siswa dari SMAN 5 Model Baraka, 6 siswa dari MAN Enrekang, 1 siswa dari Aliyah Gandeng, 3 siswa dari MA Aliyah Muhammadiyah Malua, sedangkan 2 siswa lainnya dari SMP Baraka. Semua siswa yang terjaring tersebut masih berseragam sekola, mereka tertangkap saat nongkrong di warung diluar area sekolah, ketika masih jam pelajaran sekolah berlangsung. (Muh. Azis, 2019)

Proses belajar dapat dikatakan baik apabila terjadi interaksi diantara keduanya sehingga terjadi aktivitas dalam pembelajaran. Aktivitas belajar akuntansi sangat berperan terhadap pembelajaran, karena dengan banyaknya aktivitas yang dilakukan siswa maka hubungan sosial antara siswa dengan teman sebaya atau dengan gurunya akan meningkat dan pengalaman belajarnya akan bertambah. Agar tercipta Suasana pembelajaran yang mendorong motivasi belajar siswa. Guru harus menjadikan siswa sebagai subjek pembelajaran yang bukan hanya objek (Sardiman, 2011).

Untuk itu diperlukan adanya pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini dimaksudkan agar terjalin interaksi yang baik antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga transfer ilmu yang diberikan

guru dapat diterima dengan mudah oleh siswanya. Aktivitas dalam pembelajaran dapat terjadi karena adanya motivasi belajar. Motivasi siswa dalam belajar dapat dibagi dua yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Sebagai guru profesional, guru harus mampu membuat siswa termotivasi dalam belajar di sekolah diantaranya dengan memelihara minat dan semangat siswa dalam belajar, serta memanfaatkan unsur-unsur lingkungan yang dapat mendorong siswa lebih tertarik dalam belajar, untuk itu guru diharapkan mampu menciptakan inovasi dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan motivasi belajar siswa tetap terjaga.

Motivasi belajar merupakan kekuatan, daya pendorong, atau alat pembangunan kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Jadi dapat dikatakan bahwa motivasi belajar timbul karena adanya respon dari suatu tujuan yang hendak dicapai. Seperti halnya yang dikatakan oleh Kepala sekolah SD Idea Baru Yogyakarta, Mudawati (TribunJogja.com, 2019) sebagai berikut :“kelas Inspiratif juga untuk memotivasi belajar para siswa, etika siswa mempunyai cita-cita, ia akan lebih termotivasi untuk belajar karena mempunyai keinginan yang ingin diraih. Sehingga tumbuhlah motivasi belajar. Kalau sudah termotivasi pasti dia (siswa) akan melakukan semaksimal mungkin termasuk belajar semaksimal mungkin untuk meraih prestasi tersebut”, ujarnya (Noristera, 2019)

Faktor selanjutnya yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa yaitu adanya penghargaan (Hamzah, 2007b). Tidak dapat dipungkiri bahwa siswa dalam proses belajar memerlukan penghargaan yang dapat meningkatnya dorongan dan motivasi untuk belajar. Siswa memerlukan dukungan dan penghargaan dari orang-orang disekitarnya, termasuk guru dan orang tua. Salah satu kasus yang berkaitan dengan penghargaan atas kurangnya hasil belajar siswa yang terjadi. Siswa yang mendapatkan tanggapan negatif atas apa yang telah dicapainya mendorong siswa tersebut melakukan hal-hal yang menunjukkan menurun bahkan hilangnya motivasi. Dikutip dari laman (TribunWow.com, 2019) “Bahrudin (18), seorang pelajar kelas 1 SMK di Magetan nekat mengakhiri hidupnya dengan seutas tali sepatu di kamar ibunya. Bahrudin memilih untuk gantung diri pada Kamis (14/3/2019) kemungkinan korban merasa khawatir dan takut dimarahi orang tuanya lantaran nilai Ujian Tengah Semester (UTS) miliknya yang tak terlalu bagus dan tidak sesuai harapan bapaknya” (Laila Zakiyya, 2019).

Selain adanya penghargaan, faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa yang berasal dari luar dirinya adalah lingkungan belajar yang kondusif (Hamzah, 2007b). Lingkungan yang kondusif turut menentukan motivasi belajar siswa. Dengan lingkungan yang nyaman terlihat dari penataan lingkungan fisik sekolah. Salah satu ciri lingkungan sekolah yang kondusif adalah ruang kelas yang nyaman dan terbebas dari hal-hal yang mengganggu proses belajar mengajar. Salah satu kasus yang

berkaitan dengan ruang kelas yang tidak kondusif terjadi di Lebak adalah dikutip dari laman (bantennews.com, 2019) – Lebak “Ismail ahli waris pemilik lahan SMA Negeri 2 Leuwidamar yang berada di kampung Cisimeut, Desa Cisimeut, Kecamatan Leuwidamar pada Sabtu (2/11/2019) menyegel dua ruang kelas dan satu ruang guru. Penyegelan tersebut membuat kegiatan belajar mengajar terganggu, karena para siswa harus belajar berdesak-desakan di ruangan kelas, kondisi tersebut tentu tidak nyaman. Akibatnya, para siswa tidak fokus mengikuti KBM”.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kab. Tangerang Tahun ajaran 2019/2020, diketahui bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum menunjukkan hasil yang berkualitas. Meskipun proses pembelajaran sudah mengarah ke *student-centered*, sebagian besar siswa masih belum menaruh minat dan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Dari 40 siswa, hanya 15 siswa atau siswa yang hanya berada pada barisan bangku depan saja, sedangkan sisanya melakukan kegiatan lain seperti bermain *Smartphone*, mengobrol diluar konteks materi pembelajaran dengan teman, melamun dan mengerjakan tugas mata pelajaran lain. Penyampaian materi pembelajaran juga dilakukan dengan metode ceramah singkat, penugasan, diskusi dan tanya jawab tanpa variasi model pembelajaran lain sehingga siswa menjadi cepat bosan.

Pendapat yang dikemukakan oleh (Djamarah, 2011) menerangkan bahwa terdapat beberapa faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan metode mengajar yaitu kesesuaian dengan tujuan, perbedaan

individual peserta didik, kemampuan guru, sifat bahan pelajaran, situasi kelas, fasilitas yang tersedia, serta kelebihan dan kelemahan metode. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah model pembelajaran kooperatif. Penggunaan model pembelajaran kooperatif sangat dianjurkan oleh para ahli karena memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lainnya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Sanjaya, 2006) bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa keunggulan yaitu mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru, memberdayakan siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, meningkatkan motivasi, prestasi akademik, dan meningkatkan aktivi belajar siswa.

Terdapat berbagai macam model pembelajaran kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT). Dalam teori yang dikembangkan oleh (Taniredja et al., 2013) menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament ini siswa ditempatkan dalam beberapa kelompok belajar dimana masing-masing kelompok terdiri atas 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, maupun suku atau ras yang berbeda. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament ini seluruh siswa akan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, seorang guru memerlukan strategi dalam mengajar. Strategi yang dibutuhkan mulai dari penerapan model pembelajaran sampai media pembelajaran yang sesuai (Kustandi & Sutjipto, 2012). Tujuannya adalah agar peserta didik mampu berkompetisi pada dunia luar sekolah. Karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran baru yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi siswa dalam belajar dapat meningkat, (Trianto, 2011). Yaitu dengan menggunakan media monopoli akuntansi. Dengan penggunaan media monopoli akuntansi, siswa akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Pada Tipe *Team Games Tournament* ini, siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar sehingga dapat memfasilitasi siswa untuk berdiskusi dalam memecahkan masalah, siswa dapat bertukar pengalaman sesuai dengan kemampuan masing-masing. Pengelompokan pada Tipe *Team Games Tournament* (TGT) setiap kelompok dibentuk berdasarkan kemampuan, suku, atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan siswa dapat membantu anggota kelompoknya yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran kooperatif membutuhkan kerja sama yang baik antar masing-masing anggota kelompok agar terciptanya ketergantungan di dalamnya guna mencapai keberhasilan proses pembelajaran. Meskipun demikian, model pembelajaran

kooperatif menerapkan tanggung jawab perseorangan karena setiap anggota akan mendapat bagian tugas untuk diselesaikan sehingga masing-masing anggota akan merasa bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya.

Pada saat observasi di sekolah, guru mata pelajaran memaparkan bahwa saat ini memang belum pernah mengembangkan media pembelajaran pada saat menggunakan suatu model pembelajaran. Selain itu, guru merasa bahwa media yang selama ini digunakan belum cukup mampu untuk meningkatkan motivasi siswa, hal ini dapat dirasakan ketika guru mengajar dikelas motivasi siswa masih rendah bahkan ada siswa yang mengantuk dan tidur saat pembelajaran. Guru pengampu juga menyatakan bahwa apabila pembelajaran dikemas dengan media yang menarik, siswa bersemangat dalam pembelajaran. Terdapat banyak media yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, salah satunya yaitu dengan menerapkan media pembelajaran dengan konsep bermain (*game*). Pembelajaran dengan konsep bermain (*game*) akan membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membuat siswa tertarik, sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Media Monopoli Akuntansi merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media Monopoli Akuntansi merupakan media yang dapat menjadi salah satu alat untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran. Media ini cukup sederhana. Dari hasil observasi tersebut, perlu adanya implementasi model pembelajaran yang baru dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk meningkatkan motivasi belajar

Terdapat perbedaan hasil penelitian tentang pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap motivasi dan hasil belajar. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Estri et al., 2015) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif terhadap motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berdasarkan data yang diperoleh dari data hasil motivasi awal sebelum diberi perlakuan mengalami peningkatan setelah adanya perlakuan antara kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan perhitungan data hasil uji t yaitu t hitung lebih besar daripada ttabel ($2,34 > 1,99$). Penelitian oleh (Hikmah et al., 2018) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal itu ditunjukkan dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang diberi perlakuan dengan model TGT dibanding dengan siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional, hal tersebut didukung oleh nilai rata-rata motivasi dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menunjukkan signifikansi lebih besar 0,05 kemudian nilai thitung lebih besar dari ttabel yaitu $9,590 > 2,000$ untuk hasil belajar peserta didik. Diperkuat oleh penelitian (Nuryadi & Rosmayanti, 2016) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament lebih berpengaruh daripada model konvensional ditinjau dari motivasi belajar siswa terhadap matematika pada siswa kelas VII SMP

Negeri 1 Wates. Selain itu menurut penelitian (Made Novta et al., 2017) menyatakan mengenai pengaruh yang signifikan dengan penerapan model pembelajaran Team Games Tournament terhadap Motivasi dan respon siswa lebih tinggi daripada model pembelajaran learning tournament. Namun pada penelitian (Mijil, 2017) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa hal ini disebabkan oleh tahapan penyajian materi pada model TGT (kelas eksperimen) tidak jauh berbeda dengan tahapan pada model pembelajaran langsung (kelas kontrol) dan tahapan belajar dalam kelompok tidak sepenuhnya berjalan lancar sehingga tidak ada pengaruh hasil yang signifikan terhadap peningkatan motivasi siswa. Hasil penelitian yang bervariasi tersebut menunjukkan tidak konsistensinya pengaruh variabel-variabel tersebut sehingga dapat dikatakan adanya *research gap*.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dengan menggunakan Media Monopoli Akuntansi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAPJDM Kelas XI SMKN 2 Tangerang”.

B. Perumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan pokok permasalahan dalam penelitian ini yaitu Apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dengan menggunakan Media

Monopoli Akuntansi terhadap Motivasi Belajar pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur?

C. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1) Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan serta dapat dipergunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang berhubungan dengan topic Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *Monopoli Akuntansi Terhadap Motivasi Belajar Siswa*.

2) Kegunaan Praktis

Peneliti melakukan penelitian ini dengan harapan bahwa penelitian ini berguna untuk :

- a) Bagi peneliti, Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah. Peneliti dapat mengimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) ketika peneliti menjadi pendidik
- b) Bagi pendidik, Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuanguru akan suatu model pembelajaran dengan berbantu media yang unik dan dapat digunakan sebagai masukan dalam proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

- c) Bagi siswa, Penelitian ini diharapkan dapat terus semangat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan Media Monopoli Akuntansi
- d) Bagi Masyarakat, untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, khususnya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dengan menggunakan Media *Monopoli Akuntansi*

