

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan aspek penting bagi kehidupan manusia, melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan berbagai kemampuan yang ada dalam dirinya dari segi intelektual, mental maupun spiritual. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dijelaskan :

Bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Selain itu undang – undang No. 20 Bab I, Pasal III tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa :

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat 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 secara bertanggung jawab.

Pendidikan selalu mengalami pembaharuan dalam rangka mencari struktur kurikulum, sistem pendidikan dan metode pengajaran yang efektif dan efisien. Upaya tersebut antara lain peningkatan sarana dan prasarana, peningkatan mutu para pendidik dan peserta didik serta perubahan dan perbaikan kurikulum. Sekolah merupakan lembaga formal yang berfungsi membantu khususnya orang tua dalam memberikan pendidikan kepada anak – anak mereka. Sekolah memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada anak didiknya secara lengkap sesuai dengan yang mereka butuhkan. Semua fungsi sekolah tersebut tidak akan efektif apabila komponen dari sisem sekolah tidak berjalan dengan baik, karena kelemahan dari salah satu komponen akan berpengaruh juga pada komponen lain yang pada akhirnya

akan berpengaruh juga pada jalannya sistem itu sendiri. Salah satu dari bagian komponen sekolah adalah guru.

Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Siswa yang belajar diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Perubahan tersebut dapat tercapai bila ditunjang berbagai macam faktor. Faktor yang dapat menghasilkan perubahan juga berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan alat untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diajarkan guru. Oleh karena itu, hasil belajar merupakan faktor yang paling penting dalam proses belajar mengajar.

Dalam dunia pendidikan pada saat ini sudah banyak berubah dengan adanya penerapan Kurikulum 2013 Revisi (Kurtilas Revisi) sebagai upaya meningkatkan kualitas belajar siswa, agar sesuai dengan tuntutan zaman. Dengan kurikulum 2013 revisi (Kurtilas Revisi) diharapkan dapat membawa perubahan dari paradigman lama ke arah paradigman baru yang lebih baik. Teori, penelitian, dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar membuktikan bahwa guru sudah harus mengubah cara penyampaian materi pembelajaran dalam pengajaran di kelas.

Umumnya pembelajaran dilakukan dalam bentuk satu arah. Yaitu guru lebih banyak menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah kepada siswa, sementara aktivitas siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat saja. Guru beranggapan tugasnya hanya mentransfer pengetahuan yang dimiliki dengan target tersampainya topik – topik yang tertulis dalam dokumen kurikulum. Pada umumnya guru tidak memberi inspirasi kepada siswa untuk berkreasi dan tidak melatih siswa untuk hidup mandiri. Pelajaran yang disajikan guru kurang menantang siswa untuk berpikir, akibatnya siswa tidak menyukai pelajaran.

Dua hal penting yang merupakan bagian dari tujuan pembelajaran adalah pembentukan sifat yaitu pola yang berpikir kritis dan kreatif. Untuk itu suasana

kelas perlu di desain sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan saling berinteraksi. Dalam interaksi ini siswa akan membentuk komunitas yang memungkinkan mereka memahami proses pembelajaran dan memahami perilaku siswa satu dan lainnya. Suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan pengisolasian akan membentuk hubungan yang negative dan mematikan semangat siswa. Hal ini menghambat pembentukan pengetahuan secara aktif.

Peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 28 ayat 1 menyatakan :

Pendidikan harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Selanjutnya di dalam peraturan pemerintah no. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Bab IV pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi siswa.

Hal ini mengisyaratkan bahwa dalam pembelajaran seorang guru dituntut untuk dapat memiliki sebuah pendekatan, metode, dan teknik – teknik tertentu yang dapat menciptakan kondisi kelas pada pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Pada akhir pembelajaran akan diperoleh kondisi kelas yang termotivasi, aktivitas yang tinggi serta hasil belajar yang memuaskan. Oleh karena itu, pengajaran perlu menciptakan suasana belajar sedemikian rupa sehingga siswa perlu bekerja sama secara gotong royong.

Di SMK Pasundan 3 Bandung keaktifan dalam proses pembelajaran seorang peserta didik belum bisa dikatakan memuaskan, hal ini dikarenakan banyak siswa yang kurang fokus bahkan acuh dalam proses belajar mengajar, seorang tenaga pengajar hanya menggunakan interaksi dalam satu arah saja, sehingga membuat siswa aktif belajar berkurang untuk memperhatikan pelajaran yang diterangkan oleh gurunya.

Atas dasar di atas munculah sebuah gagasan dalam upaya peningkatan siswa aktif belajar dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative*

*learning tipe teams games tournament* (TGT). Alasan penulis memilih model ini karena model pembelajaran *cooperative learning tipe teams games tournament* (TGT) dapat memberikan solusi dan suasana baru yang menarik dalam pembelajaran pajak sehingga memberikan pemahaman inovatif dan menekankan keaktifan belajar siswa di dalam kelas khususnya pada mata pelajaran pajak.

Berdasarkan uraian yang diuraikan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA XI AKUNTANSI DI SMK PASUNDAN 3 BANDUNG”**. (studi kasus mata pelajaran pajak pokok bahasan pengertian pajak penghasilan tahun ajaran 2017/2018).

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran pajak pokok bahasan pengertian pajak penghasilan yang terjadi di kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung masih bersifat satu arah.
2. Kurangnya penerapan model pembelajaran yang ada dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Keaktifan belajar siswa di kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung belum maksimal.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan yang penulis rumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model *cooperative learning tipe teams games tournament* pada mata pelajaran pokok bahasan pengertian pajak penghasilan kelas XI Akuntansi semester genap di SMK Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2017/2018?
2. Bagaimana keaktifan belajar siswa kelas XI Akuntansi semester genap di SMK Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2017/2018?

3. Seberapa besar pengaruh model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pajak pokok bahasan pengertian pajak penghasilan kelas XI Akuntansi semester genap di SMK Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2017/2018?

#### **D. Batasan Masalah**

Untuk mempermudah penelitian, penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan dibatasi hanya menggunakan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT).
2. Materi yang dibahas yaitu tentang pajak pokok bahasan pengertian pajak penghasilan kelas XI Akuntansi.
3. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas XI Akuntansi di SMK Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2017/2018.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang sudah penulis uraikan, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dalam mata pelajaran pajak pokok bahasan pengertian pajak penghasilan kelas XI Akuntansi di SMK Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2017/2018.
2. Mengetahui keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran pajak pokok bahasan pengertian pajak penghasilan kelas XI Akuntansi di SMK Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2017/2018.
3. Mengetahui berapa besar pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pajak pokok bahasan pengertian pajak penghasilan kelas XI Akuntansi di SMK Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2017/2018.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Setelah berbagai masalah di atas diperoleh jawabannya, maka diharapkan hasil penulisan ini bermanfaat, antara lain :

## **1. Manfaat Secara Praktis**

### **a. Bagi Siswa**

- 1) Siswa dapat belajar meningkatkan keaktifan di dalam kelas melalui pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament*.
- 2) Siswa dapat saling bertukar pikiran antara sesama anggota kelompok sehingga setiap siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang lebih banyak.
- 3) Siswa dapat belajar untuk mau mendengarkan dan saling menghargai pendapat orang lain.

### **b. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi teknik pembelajaran akuntansi kepada guru peneliti dan guru lainnya dalam upaya peningkatan kualitas pembelajarannya.

### **c. Bagi Pihak Sekolah**

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengadakan variasi model pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajarannya.

## **2. Manfaat Secara Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh penerapan model – model pembelajaran, khususnya model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* pada pendidikan ekonomi.

## **G. Kerangka Pemikiran**

Keberhasilan proses belajar mengajar biasanya diukur dengan keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang diberikan. Guru berperan sebagai pendidik dan pembimbing dalam pembelajaran, seorang guru akan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik bila menguasai dan mampu mengajar di depan kelas dengan menggunakan model yang sesuai dengan mata pelajaran. Oleh karena itu, pendekatan sistem yang dipakai dalam dunia pendidikan mendorong guru menggunakan suatu model sebagai bagian yang integral dalam pendidikan.

Pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan tujuan kurikulum, dimana pembelajaran pada kurikulum 2013 menekankan tentang pentingnya penerapan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking* (HOT). Pada kegiatan yang mengembangkan HOT, guru dituntut untuk merancang pembelajaran yang menantang, membangun kemampuan berpikir kritis, menganalisis, mengontruksi sendiri sebuah definisi dari sebuah konsep, menemukan, menyusun, dan menerapkan langkah – langkah memecahkan masalah, menyimpulkan dan merefleksikan.

Dalam penelitian ini, penulis memilih model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Adapun langkah – langkah *teams games tournament* (TGT) sebagai berikut (Setiani, 2015, h. 255) :

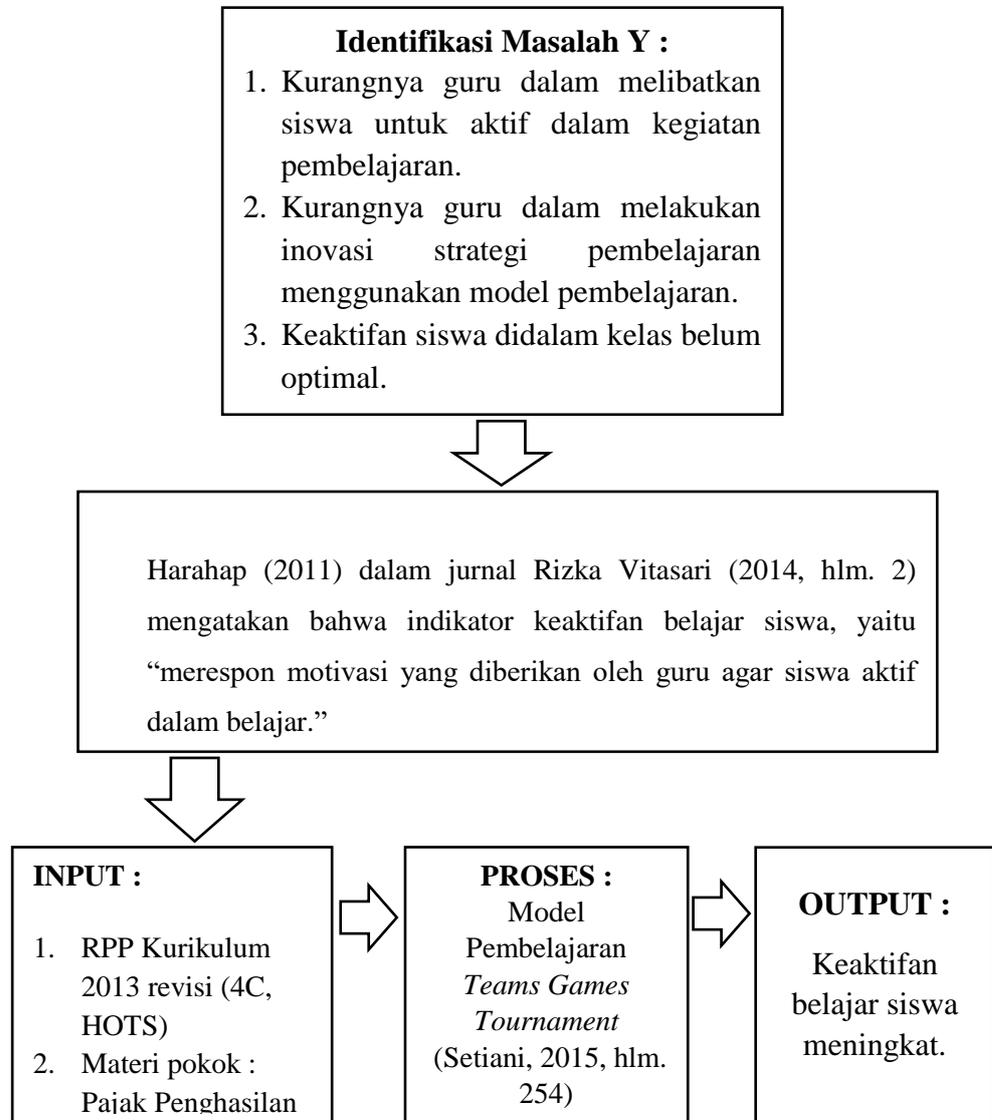
1. Tahap Penyajian Kelas (*Class Presentation*)
2. Tahap Belajar dalam Kelompok (*Teams*)
3. Permainan (*Game*)
4. Pertandingan (*Tournaments*)
5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)

Pembelajaran model *teams games tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di dalam kelas mengenai materi yang disampaikan, siswa dituntut agar memahami makna dari pembelajaran yang mengulas materi sesuai dengan materi ajar. Adapun indicator dari keaktifan belajar siswa adalah sebagai berikut (Harahap, 2011) dalam jurnal Rizka Vitasari (2014, hlm. 2) :

1. Merespon motivasi yang diberikan oleh guru
2. Membaca atau memahami masalah yang terdapat dalam lembar kerja siswa (LKS)
3. Menyelesaikan masalah atau menemukan jawaban dan cara untuk menjawab
4. Mengemukakan pendapat
5. Berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru
6. Mempresentasikan hasil kerja kelompok
7. Merangkum materi yang telah didiskusikan

Konsep dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar mode *cooperative learning* tipe *teams games tournament* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI Akuntansi di SMK Pasundan 3 Bandung tahun

ajaran 2017/2018. Dengan demikian peneliti merumuskan kerangka pemikiran dan paradigma penelitian sebagai berikut :



**Bagan 1.1**

**Kerangka Pemikiran**



**Bagan 1.2**

**Paradigma penelitian**

Ket : Model Pembelajaran TGT	: (X)
Keaktifan Belajar Siswa	: (Y)
Pengaruh	: ( $\rightarrow$ )

## H. Asumsi dan Hipotesis

### 1. Asumsi

Peneliti merumuskan asumsi sebagai berikut :

- a. Guru memahami secara teori dan prosedur model *cooperative learning* tipe *teams games tournament*.
- b. Faktor – faktor lain yang mempengaruhi proses belajar mengajar seperti menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif dan dapat ditempuh dengan tiga langkah, yaitu membangun motivasi siswa, melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar dan menarik minat serta perhatian siswa.

### 2. Hipotesis

Trelease dalam Nasir (2011, hlm. 151) memberikan definisi hipotesis sebagai “suatu keterangan sementara dari suatu fakta yang dapat diamati”. Sedangkan Good dan Scates dalam Nasir (2011, hlm. 151) menyatakan bahwa “hipotesis adalah sebuah taksiran atau referensi yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta – fakta yang diamati ataupun kondisi – kondisi yang diamati dan digunakan sebagai petunjuk untuk langkah – langkah penelitian selanjutnya”.

Merujuk pada kerangka pemikiran dan perumusan masalah yang sebelumnya telah dikemukakan oleh penulis, dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pajak pokok bahasan pengertian pajak penghasilan kelas XI Akuntansi di SMK Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2017/2018”.

## I. Langkah – langkah Penelitian

Penelitian ini dibagi dalam empat tahapan yaitu :

1. Tahap persiapan penelitian

Dalam tahap persiapan ini kegiatan yang pertama kali dilakukan yaitu menentukan sampel penelitian. Setelah itu, membuat instrumen penelitian berupa kuesioner yang terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembedanya.

2. Tahap pelaksanaan penelitian

Menyebarkan angket atau kuesioner kepada responden.

3. Tahap pengolahan data dan kesimpulan penelitian

Pada tahap ini hasil dari angket atau kuesioner kemudian di analisis sehingga dapat diketahui hasilnya. Setelah itu, mengambil kesimpulan dari hasil analisis tersebut.

## **J. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat – sifat hal yang dapat diamati. Secara tidak langsung definisi operasional itu akan menunjuk alat pengambil data yang cocok digunakan atau mengacu pada bagaimana mengukur suatu variabel. Definisi operasional ini dimaksudkan untuk memberikan kejelasan makna serta penegasan istilah yang berhubungan dengan konsep – konsep pokok yang terkandung dalam penelitian.

Maka penulis mendefinisikan konsep – konsep pokok yang terkandung dalam penelitian sebagai berikut :

1. Dalam Bahasa Indonesia (<http://www.kamusbahasaindonesia.org>) pengaruh didefinisikan sebagai daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang dan benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.
2. Ani Setiani dan Donni Juni Priansah (2015, hlm. 150) model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif.
3. Slavin dalam Ani Setiani (2015, hlm. 243) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model atau acuan pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran yang berlangsung, peserta didik

mampu belajar dan bekerja dalam kelompok – kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen atau dengan karakteristik yang berbeda – beda. Guru sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran kooperatif harus memperhatikan beberapa konsep dasar tentang pembelajaran kooperatif. Artzt dan Newman (1990, hlm. 243) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif melibatkan peserta didik pada bentuk kerjasama dalam satu tim untuk memecahkan suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas atau mencapai tujuan bersama.

4. (<http://abdulgopuroke.blogspot.co.id/2017/02/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt-html>) Rusman (2012, hlm. 224) menjelaskan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 – 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.
5. Secara harfi'ah keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti sibuk, giat Kamus Bahasa Indonesia (2011, hlm. 11). Aktif mendapat awalan ke- dan –an, sehingga menjadi kata keaktifan yang mempunyai arti kegiatan atau kesibukan. Keaktifan belajar menurut Sudjana (2010, hlm. 20) adalah “proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlibat intelektual dan emosional sehingga betul – betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar”.

Berdasarkan pengertian istilah di atas, maka yang dimaksud dengan “Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa XI Akuntansi di SMK Pasundan 3 Bandung. (Studi kasus mata pelajaran pajak pokok bahasan pengertian pajak penghasilan tahun ajaran 2017/2018)”. Dalam penelitian ini adalah suatu usaha untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di dalam kelas dalam mata pelajaran pajak pengertian pajak penghasilan melalui model pembelajaran dan setiap siswa dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran seperti mendengarkan penjelasan sehingga guru mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan lain – lain. Sehingga kegiatan belajar di dalam kelas tidak hanya terpusat pada guru dan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* ini dapat meningkatkan proses belajar yang lebih baik, efektif, dan menyenangkan.