

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor dalam meningkatkan potensi belajar dan kualitas sumber daya manusia. Tujuan akhir dari pendidikan adalah untuk menghasilkan individu-individu yang mampu menumbuhkembangkan potensi bangsa yang diperoleh dari proses pembelajaran. Pendidikan yang baik tentu dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor dari dalam (*intern*) maupun faktor dari luar (*ekstern*). Faktor-faktor *intern* seperti tingkat kemampuan dari peserta didik itu sendiri, motivasi, bakat dan juga minat. Sedangkan faktor *ekstern* seperti keadaan keluarga, lingkungan tempat tinggal dan juga lingkungan sekolah (Hasanah, 2012).

Kedua faktor diatas sangat berkaitan dalam mempengaruhi kualitas pendidikan sehingga perlu menyelaraskannya dalam kegiatan pembelajaran. Dari beberapa faktor tersebut diatas dapat diketahui bahwa minat adalah salah satu faktor penting untuk mencapai hasil yang baik dalam proses belajar mengajar. Minat sebagai pendorong seseorang untuk berbuat lebih dalam mengerjakan dan melaksanakan serta mencapai apa yang menjadi tujuan. Seseorang yang memiliki minat salah satunya dapat dilihat dari bagaimana ia mengerahkan usaha yang maksimal untuk mencapai hasil yang maksimal yang terkandung dalam minat tersebut

Setiap individu memiliki minat yang berbeda-beda. Hal ini juga yang ditemui penulis ketika melakukan kegiatan observasi di kelas XIIS MALab. IKIP Al-Washliyah Medan. Beragam minat yang terdapat pada diri siswa yang berasal dari diri sendiri maupun yang didorong dari luar yang merupakan lingkungan tempat tinggalnya. Minat mereka inilah yang awalnya mendorong mereka belajar di kelas. Namun, selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran, kelas menjadi sangat monoton, dimana guru memiliki peran yang lebih dominan dan kurang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam menyampaikan materi guru juga menggunakan metode ceramah dan penugasan. Sehingga membuat siswa jenuh dan bosan terhadap pelajaran akuntansi. Hal inilah yang menyebabkan berkurangnya minat belajar siswa yang kemudian berdampak pada rendahnya hasil belajar akuntansi siswa.

Berdasarkan hasil belajar akuntansi semester ganjil siswa kelas XII IS MALab. IKIP Al-Washliyah Medan yang berjumlah 40 orang siswa, hanya 17 orang atau sekitar 42% yang dinyatakan mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu nilai 70 untuk mata pelajaran ekonomi/akuntansi. Minat belajar siswa masih rendah dapat dilihat dari kegiatan-kegiatan siswa dalam kelas dan dari hasil belajar siswa yang rendah.

Dalam proses pembelajaran bukan hanya guru yang dituntut untuk mampu melakukan proses pembelajaran yang lebih baik, siswa juga dituntut untuk belajar lebih baik dalam mencapai tujuan serta cita-cita yang diinginkannya. Dalam proses pembelajaran guru harus mendorong siswa untuk belajar melalui berbagai sumber, guru dapat mengembangkan cara dan kebiasaan belajar yang baik dan menyenangkan, merancang kegiatan belajar mengajar yaitu dengan pemilihan model pembelajaran yang efektif dan efisien yang berfokus pada siswa. Penggunaan model pembelajaran

menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi guru dan siswa, memberi semangat kepada siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, guru dituntut mampu menguasai materi pelajaran. Model pembelajaran dianggap efektif dan efisien apabila guru menyampaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran.

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, apabila pemilihan model pembelajaran memperhatikan beberapa hal seperti materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, jumlah siswa, mata pelajaran, fasilitas belajar dan kondisi siswa. Mata pelajaran akuntansi merupakan pelajaran yang didalamnya terdapat teori-teori dan proses hitung yang membutuhkan kemampuan penalaran, pemahaman, ketelitian. Untuk itu sangat dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai. Ada banyak model yang dapat digunakan, salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Learning* yang dikolaborasikan dengan model pembelajaran *Role Playing*.

Model pembelajaran *Quantum Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berasal dari sebuah upaya Lozanov pada tahun 1991 pendidik asal Bulgaria yang bereksperimen dengan *suggestiology*. Prinsipnya sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil belajar. Kata *Quantum* sendiri berarti interaksi mengubah energi menjadi cahaya. Jadi *Quantum Learning* menciptakan lingkungan belajar yang efektif, dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas. Model Pembelajaran *Quantum Learning* merupakan konsep untuk pembelajar agar dapat menyerap fakta, konsep, prosedur, dan prinsip sebuah ilmu dengan cara cepat, menyenangkan, dan berkesan. *Quantum Learning* akan membantu siswa dalam menumbuhkan minat siswa untuk terus belajar

dengan semangat tinggi, karena dalam pembelajaran *Quantum Learning* bertujuan agar kegiatan belajar mengajar tidak membosankan. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran dimana siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran untuk menguasai bahan-bahan pelajaran melalui penghayatan. Penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Penerapan kolaborasi Model Pembelajaran *Quantum Learning* dengan *Role Playing* dimaksudkan akan meningkatkan minat belajar siswa yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar serta mengatasi berbagai masalah dalam proses pembelajaran. Ketercapaian pembelajaran ditentukan oleh peran aktif masing-masing siswa pada saat proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar. Dengan penerapan kolaborasi model pembelajaran *Quantum Learning* dengan *Role Playing* diharapkan membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Kolaborasi Model Pembelajaran *Quantum Learning* dengan *Role Playing* di Kelas XIIS MALab. IKIP Al-Washliyah Medan Tahun Ajaran 2012/2013**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut diatas, maka identifikasi masalah ini adalah sebagai berikut :

1. Mengapa siswa merasa jenuh dan bosan saat kegiatan pembelajaran?
2. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas XIIS MALab. IKIP Al-Washliyah Medan?

3. Apakah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Quantum Learning* dengan *Role Playing* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas XII IS MALab IKIP Al-Washliyah Medan?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Quantum Learning* dengan *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XII IS MA Lab IKIPAl-Washliyah Medan?
2. Apakah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Quantum Learning* dengan *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII IS MALab IKIPAl-Washliyah Medan?
3. Apakah ada hubungan minat dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IS MALab IKIPAl-Washliyah Medan?

1.4 Pemecahan Masalah

Sebagaimana telah diuraikan pada latar belakang masalah diatas bahwa minat dan hasil belajar siswa di kelas XII IS MA Lab IKIP Al-Washliyah Medan masih rendah. Maka kemampuan guru dalam merancang bentuk pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa perlu ditingkatkan agar hasil belajar siswa juga dapat meningkat, salah satu tindakan yang dapat dilakukan sebagai alternatif pemecahan masalah adalah melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Quantum Learning* dengan *Role Playing*.

Dalam pembelajaran *Quantum Learning* langkah awal yang harus dilakukan dalam pengajaran yaitu mencoba memasuki dunia yang dialami oleh siswa. Dengan kata lain *Quantum Learning* berfokus pada hubungan dinamis di dalam lingkungan

kelas. Model pembelajaran *Role Playing* digunakan untuk menguasai bahan-bahan pelajaran melalui penghayatan siswa yang dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau mati.

Dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Quantum Learning* dengan *Role Playing* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa di dalam kelas, hal ini dapat dilihat dari kegiatan-kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran. Siswa menjadi ikut terlibat dalam pembelajaran karena siswa harus ikut mengambil peran sesuai dengan materi yang dipelajari dan menuangkannya sebagaimana minat yang dimiliki siswa. Siswa akan termotivasi untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru, memiliki inisiatif untuk bertanya mengenai materi yang kurang dipahami, mampu memberikan pendapat dan menanggapi pendapat siswa yang lain, dan yang paling penting siswa akan memiliki keberanian untuk tampil di kelas dan menjelaskan materi kepada siswa yang lain. Dengan adanya peningkatan minat siswa yang diperoleh dari penerapan kolaborasi model pembelajaran *Quantum Learning* dengan *Role Playing* diharapkan akan berdampak pada peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat dari evaluasi yang diperoleh.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemecahan masalah tersebut diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Quantum Learning* dengan *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar akuntansi siswa di kelas XII IS MALab IKIPAI-Washliyah Medan.
2. Untuk mengetahui dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Quantum Learning* dengan *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa di kelas XII IS MA Lab IKIP AI-Washliyah Medan.

3. Untuk mengetahui hubungan minat dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IS MALab IKIP Al-Washliyah Medan melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Quantum Learning* dengan *Role Playing*.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian penerapan kolaborasi model pembelajaran *Quantum Learning* dengan *Role Playing* dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis mengenai penerapan kolaborasi model pembelajaran *Quantum Learning* dengan *Role Playing* dalam upaya meningkatkan minat dan hasil belajar akuntansi.
2. Bahan informasi bagi guru akuntansi untuk mengetahui sejauh mana kolaborasi model pembelajaran *Quantum Learning* dengan *Role Playing* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar akuntansi siswa, serta meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru-guru di sekolah khususnya di bidang studi akuntansi di MA Lab IKIPAI-Washliyah Medan.
3. Sebagai referensi dan masukan bagi civitas akademik UNIMED khususnya Fakultas Ekonomi dan pihak lain dalam melakukan penelitian yang sejenis