

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantar para siswa menuju pada perubahan tingkah laku intelektual, moral maupun sosial, untuk mencapai tujuan tersebut, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru melalui proses pembelajaran, metodologi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran.

Sekolah merupakan suatu pendidikan formal yang bertugas untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas agar dapat berperan aktif dalam lingkungan masyarakat. Peserta didik yang berkualitas adalah peserta didik yang seimbang antara kemampuan moral, intelektual, sikap, keterampilan, dan mampu berpikir kritis yang didapatkan melalui proses belajar mengajar di sekolah dan dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun orang lain.

Guru menduduki posisi strategis dalam membelajarkan siswa yaitu dengan cara mengelola proses belajar dengan aktif, dinamis, dan efisien. Dengan keterlibatan aktif antara guru dan siswa yaitu guru sebagai pengarah serta pembimbing dan siswa sebagai yang menjalani dan terlibat aktif untuk memperoleh perubahan dalam pembelajaran, proses dan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus terus menerus diperbaharui agar dapat meningkatkan hasil belajar.

Model pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan

disekolah banyak pilihan, model pembelajaran yang dipakai oleh guru sangat ditentukan oleh tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

Pembelajaran yang digunakan guru cenderung menggunakan metode konvensional yang didominasi dengan metode ceramah, Tanya jawab, dan penugasan. Dimana guru kurang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, siswa hanya menerima materi pembelajaran secara pasif sehingga kurang mengembangkan aktivitas belajar siswa. Sementara pelajaran akuntansi merupakan keterampilan yang saling berkaitan dengan keterampilan yang lain, serta harus didukung dengan kemampuan berhitung. Hal ini yang membuat siswa bosan dan sulit untuk mempelajari akuntansi, dan berpengaruh terhadap hasil belajar akuntansi siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh penulis di kelas XI AK SMK Swasta Satria Dharma Perbaunganyaitu Rata-rata nilai ulangan harian siswadengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran akuntansi adalah 70 dengan siswa yang berjumlah 22 orang yaitu pada saat UH 1 hanya 27,27 % yang lulus yaitu sebanyak 6 orang dan yang lainnya tidak lulus sebanyak 72,72 % dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang, UH 2 hanya 36,36 % yang lulus yaitu sebanyak 8 orang dan yang tidak lulus 63,63 % yaitu sebanyak 14 orang . Sedangkan pada saat UH 3 hanya 31,82 % yaitu 7 orang dan yang tidak lulus 68,17 % yaitu 15 orang. Jika jumlah dari tiga kali ulangan harian tersebut dirata-ratakan, maka diperoleh jumlah siswa yang lulus hanya 32 % yaitu 7 orang dan sebanyak 68,17 % yang tidak lulus yaitu sebanyak 15 orang. Dari data

tersebut terlihat perbedaan yang sangat mencolok antara nilai yang lulus dengan yang tidak lulus. Lebih lengkapnya dapat kita lihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK Semester Ganjil
Tahun Pembelajaran 2013/2014

No	Test	KKM	Siswa memperoleh nilai di atas KKM		Siswa memperoleh nilai di bawah KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	UH 1	70	6	27,27	16	72,72
2	UH 2	70	8	36,36	14	63,63
3	UH 3	70	7	31,82	15	68,18
Jumlah			21	95,45	45	204,53
Rata-rata			7	32	15	68,17

Sumber : Guru bidang studi akuntansi kelas X AKSMK Swasta Satria Dharma Perbaungan

Berdasarkan data hasil belajar akuntansi siswa di atas penulis melihat bahwa pembelajaran yang berlangsung di kelas XI AK SMK Swasta Satria Dharma Perbaungan masih bersifat konvensional, dimana pembelajaran tidak melibatkan siswa secara menyeluruh, guru hanya berceramah tentang materi yang diajarkan tanpa ada diskusi, sehingga aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung sangat pasif, siswa hanya mendengar guru berceramah dan setelah selesai kemudian guru memberikan soal latihan kepada siswa, dan siswa menjawab soal latihan yang diberikan guru, disini terlihat siswa selama proses belajar mengajar hanya diam, ditanya oleh guru tidak ada yang menjawab, guru tidak mengerti apakah mereka telah paham atas materi yang diajarkan atau belum, karena mereka hanya mendengar, menulis dan mengerjakan soal tanpa ada aktivitas yang lain seperti diskusi, tanya jawab atau demonstrasi kedepan kelas yang dapat memacu siswa untuk lebih semangat dalam menerima materi yang

diajarkan serta mudah memahami atas materi yang diajarkan. Aktivitas siswa ini terlihat sangat tidak bersemangat dengan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan metode konvensional. Karena aktivitas yang dilakukan siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Karena tanpa adanya aktivitas maka proses belajar mengajar tidak akan berhasil.

Melihat kondisi di atas maka perlu dibuat suatu rancangan model pembelajaran yang dapat membangun suasana belajar yang aktif, kreatif, menyenangkan dan disiplin yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Maka salah satu cara yang diharapkan bisa mengatasi masalah tersebut adalah melaksanakan penelitian tindakan kelas melalui siklus dengan empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dengan menerapkan Strategi pembelajaran *Project Based Learning* dengan model pembelajaran *Lottery card*. Penerapan ini merupakan perpaduan antara strategi pembelajaran *Project Based Learning* dengan model pembelajaran *Lottery card* yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran dengan melibatkan seluruh siswa untuk aktif dan berpartisipasi.

Strategi pembelajaran *Project Based Learning* merupakan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (tugas). Siswa dituntut untuk menyelesaikan suatu Proyek (tugas) yang diberikan oleh guru, kemudian siswa dibentuk dalam beberapa kelompok, guru memberikan materi yang akan dijadikan sebuah proyek, selanjutnya guru membuat rubrik penilaian atas proyek yang diberikan, siswa dituntut untuk mencari bahan untuk memecahkan masalah

dari berbagai sumber tidak dari satu sumber saja, kemudian guru menentukan waktu kapan dimulai pengerjaannya dan kapan dipresentasikan hasil laporan siswa. Hasil laporan siswa dapat dibuat ke dalam power point. Disaat persentase siswa saling tanya jawab antar kelompok.

Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun siswa tetap dituntut untuk berpikir kreatif maka akan dilanjutkan dengan model pembelajaran *Lottery Card*, yaitu model pembelajaran *Lottery Card* adalah cara pembelajaran seperti permainan arisan, dimana siswa dituntut untuk berpikir kreatif, disiplin dan berani untuk menjawab kartu pertanyaan yang jatuh dari dalam gelas yang dibacakan oleh guru. Sebelumnya guru telah membagikan kepada tiap-tiap siswa dalam kelompok lembar jawaban. Jadi siswa akan bersiap-siap menunggu giliran untuk menjawab soal yang akan dibacakan oleh guru serta menyesuaikan dengan jawaban yang siswa pegang.

Melalui penerapan strategi pembelajaran *Project Based Learning* dengan model pembelajaran *Lottery Card* diharapkan siswa dapat terlibat dalam pembelajaran dan dapat mengembangkan ide kreativitas siswa serta kemampuan dalam memahami materi yang diajarkan dan diharapkan aktivitas siswa lebih meningkat serta dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Penerapan Strategi Pembelajaran *Project Based Learning* dengan Model Pembelajaran *Lottery Card* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK SMK Swasta Satria Dharma Perbaungan Tahun Pembelajaran 2013/2014**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang berhubungan dengan proses belajar siswa adalah:

1. Mengapa guru dalam proses belajar mengajar cenderung menggunakan metode konvensional?
2. Bagaimana meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI AK SMK Swasta Satria Dharma Perbaungan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
3. Bagaimana meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI AK SMK Swasta Satria Dharma Perbaungan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
4. Apakah dengan menerapkan strategi pembelajaran *Project Based Learning* dengan model pembelajaran *Lottery Card* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI AK SMK Swasta Satria Dharma Perbaungan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
5. Apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI AK SMK Swasta Satria Dharma Perbaungan antar siklus ?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah dengan menerapkan strategi pembelajaran *Project Based Learning* dengan model pembelajaran *Lottery Card* dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI AK SMK Swasta Satria Dharma Perbaungan Tahun Pembelajaran 2013/2014?

2. Apakah dengan menerapkan strategi pembelajaran *Project Based Learning* dengan model pembelajaran *Lottery Card* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI AK SMK Swasta Satria Dharma Perbaungan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
3. Apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI AK SMK Swasta Satria Dharma Perbaungan antar siklus?

1.4 Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang menjadi alternatif peneliti untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa yaitu melalui penerapan strategi pembelajaran *Project Based Learning* dengan model pembelajaran *Lottery Card* di kelas XI AK SMK Swasta Satria Dharma Perbaungan. Penggunaan strategi dan model pembelajaran ini dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang bersifat konvensional, yang selama ini kurang memberi ruang bagi siswa untuk berinteraksi dan cenderung pasif.

Dengan strategi pembelajaran *Project Based Learning* siswa dituntut untuk menyelesaikan proyek yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu. Pertama guru memaparkan judul ataupun topik yang akan dijadikan proyek, kemudian guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok maksimal 5 orang sekelompok, kemudian guru meminta siswa untuk mencari data atau bahan persentase dari berbagai sumber, Guru membuat rubrik penilaian dari proyek yang diberikan. Kemudian kelompok membuat laporan/ hasil diskusi kelompok. Guru menentukan waktu pengerjaan proyek yang diberikan kapan dimulai dan kapan dipersentaskan. Setelah itu siswa mempersentaskan hasil kerja mereka

dalam bentuk power point atau tertulis. Kemudian siswa saling tanya jawab pada saat persentase dan guru memberikan penguatan. Untuk memperdalam pemahaman siswa, guru akan menerapkan model pembelajaran *Lottery Card* yaitu pembelajaran seperti permainan arisan. Guru menyiapkan jawaban dan pertanyaan tentang materi yang di ajarkan secara berpasangan, jawaban ditulis dalam gulungan kertas dan pertanyaan ditulis dalam kartu. Jumlah jawaban dan pertanyaan sesuai dengan jumlah siswa, jadi setiap siswa akan mendapat satu jawaban dan satu pertanyaan. Guru membentuk kelompok masing-masing 4 orang secara heterogen, guru membagikan gulungan kertas berisi jawaban kepada siswa secara acak, kemudian guru mengocok kartu pertanyaan dalam gelas dan meminta siswa membacakan kartu yang jatuh.

Guru memerintahkan kepada siswa yang memiliki jawaban yang sesuai atas pertanyaan yang dibacakan guru agar unjuk jari, guru menjelaskan jawaban suatu pertanyaan, jika tidak ada yang unjuk jari atau yang unjuk jari lebih dari satu orang, jawaban sesuai diberi poin 1, tidak menjawab/ salah diberi poin 0. Guru menghitung perolehan poin dari tiap-tiap kelompok, menjumlahkannya dan mengumukannya. Kelompok yang memperoleh poin terbanyak akan mendapat yel-yel dari seluruh siswa.

Guru memberikan pertanyaan rebutan jika terdapat jumlah poin yang sama pada dua kelompok atau lebih, kelompok yang paling cepat menjawab pertanyaan rebutan itu maka kelompok itulah yang berhak mendapat predikat juara. Guru memberikan motivasi selama kegiatan tersebut dengan cara memberikan pujian, tepuk tangan, acungan jempol, dan anggukan kepala kepada mereka yang tepat

menjawab pertanyaan. Dengan model pembelajaran *Lottery Card* diharapkan siswa menimbulkan semangat belajar sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung guru juga harus memperhatikan aktivitas yang dilakukan para siswa, guru harus membuat catatan khusus mengenai aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Apakah siswa benar-benar memahami materi yang diberikan dengan model yang diterapkan, atau sebaliknya. Dengan model ini kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan yang dapat memacu semangat untuk berpikir serta aktif dalam menjawab pertanyaan. Penerapan Strategi dan model ini diharapkan dapat memacu aktivitas siswa dan menumbuhkan sikap saling menghargai pendapat sesama teman.

Dari uraian diatas maka pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah melalui penerapan strategi pembelajaran *Project Based Learning* dengan model pembelajaran *Lottery Card* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI AK SMK Swasta Satria Dharma Perbaungan tahun Pembelajaran 2013/2014.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI AK SMK Swasta Satria Dharma Perbaungan dengan menerapkan strategi pembelajaran *Project Based Learning* dengan model pembelajaran *Lottery Card*.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI AK SMK Swasta Satria Dharma Perbaungan dengan menerapkan strategi pembelajaran *Project Based Learning* dengan model pembelajaran *Lottery Card*.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI AK SMK Swasta Satria Dharma Perbaungan antar siklus.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain:

1. Untuk menambah pengetahuan penulis sebagai calon guru mengenai penerapan strategi pembelajaran *Project Based Learning* dengan model pembelajaran *Lottery Card* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa.
2. Sebagai masukan bagi guru khususnya guru akuntansi di SMK Swasta Satria Dharma Perbaungan agar dapat menerapkan strategi pembelajaran *Project Based Learning* dengan model pembelajaran *Lottery Card* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
3. Untuk menambah literatur dalam perpustakaan UNIMED sebagai referensi dan masukan bagi penulis lain untuk melakukan penelitian yang relevan.