

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Guru memegang peranan penting terhadap keberhasilan belajar siswa, guru bukan hanya sekedar mengajar melainkan mempunyai makna sadar dan kritis terhadap mengajar dan menggunakan kesadaran dirinya untuk siap mengadakan perubahan-perubahan dan perbaikan pada proses pembelajarannya. Seorang guru yang ideal akan mampu bertindak dan berpikir kritis dalam melaksanakan tugasnya secara profesional dan dapat menemukan alternatif yang harus diambil dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan keaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa bukan hanya menulis dan mendengar dari apa yang telah dijelaskan oleh guru, akan tetapi keterlibatan aktivitas mental (emosional-intelektual-sosial) dan aktivitas motorik (gerak fisik).

Aktivitas belajar yang dapat dilakukan siswa meliputi memperhatikan guru, bertanya bila ada pelajaran yang tidak dimengerti, mendengarkan dengan serius apa yang diajarkan guru, menggambar misalnya membuat jurnal. Intelektual siswa tampak dalam daya nalar siswa pada saat memecahkan masalah ataupun pada saat siswa mengerjakan soal-soal atau tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Emosional terlihat dalam sikap, toleransi dan tenggangrasa sesama siswa dalam melaksanakan tugas-tugas belajarnya. Sosial tampak dalam interaksi sosial, tanggung jawab dan partisipasi dalam kegiatan belajar. Sedangkan aktivitas

motorik siswa tampak dalam keterampilan-keterampilan siswa dalam melaksanakan proses belajar. Akan tetapi faktanya masih banyak guru yang belum sepenuhnya dapat merealisasikan suasana belajar yang demokratis, kreatif dan inovatif seperti yang diharapkan siswa.

Berdasarkan hasil ulangan harian siswa yang diperoleh dari dokumen guru akuntansi, rata-rata nilai ekonomi khususnya pada materi pelajaran akuntansi di kelas XI IPS 2 masih rendah. Nilai tersebut terdiri dari tiga kali ulangan harian dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang. Nilai rata-rata ulangan harian siswanya lebih dari 50 % dari 35 orang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). sementara kriteria ketuntasan minimal adalah 70. Bila diperhatikan dari observasi di atas dapat dikatakan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa kurang efektif. Hasil belajar tersebut diperoleh dari daftar nilai ulangan harian yang diberikan guru mata pelajaran. Siswa yang mencapai KKM hanya sebanyak 14 orang atau sekitar 40,00 %, sedangkan siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 21 orang atau 60,00 %. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 1.1

Data Hasil Ulangan Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 2

No	Tes	KKM	Siswa memperoleh nilai di atas KKM		Siswa memperoleh nilai di bawah KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1.	UH 1	70	18	51,43	15	48,57
2.	UH 2	70	14	40,00	21	60,00
3.	UH 3	70	10	28,57	25	71,43
Jumlah			42	120,00	56	180,00
Rata-rata				40,00		60,00

Sumber: Guru mata pelajaran Akuntansi kelas XI IPS 2 SMA N 1 Talawi

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai siswa belum mencapai KKM yang telah ditentukan sekolah. Hal ini kemungkinan disebabkan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, siswa lebih banyak menunggu sajian pelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga siswa cenderung pasif. Hal ini terlihat dari hasil observasi penulis terhadap siswa. Siswa merasa jenuh, bosan dan mengambil kesibukan sendiri bahkan terkadang sebelum proses pembelajaran selesai siswa mencari-cari alasan agar dapat keluar dari kelas untuk menghilangkan kejenuhannya sehingga aktivitas belajar siswa terlihat tidak berjalan dengan baik.

Bila kondisi tersebut dibiarkan secara terus menerus, maka dikhawatirkan akan menimbulkan kejenuhan, kebosanan, menurunnya aktivitas belajar sehingga akan mempengaruhi hasil belajar menjadi rendah dan pada akhirnya tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Selain itu, dari hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran ada beberapa hal yang membuat hasil belajar siswa pada pelajaran akuntansi rendah yaitu perbedaan inteligensi siswa menjadi faktor penghambat bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu siswa menganggap pelajaran akuntansi merupakan pelajaran yang sulit dipahami karena pelajaran akuntansi merupakan pelajaran yang membutuhkan suatu keterampilan, pemahaman dan kemampuan untuk menganalisis suatu perkiraan yang terjadi. Dalam pelajaran akuntansi juga terdapat perhitungan yang terkadang menyulitkan pemahaman siswa. Walaupun siswa menganggap materi pelajarannya sulit, jika materi tersebut disampaikan dalam suasana menyenangkan maka pelajaran tersebut akan mudah

dipahami. Atas dasar tersebut, agar siswa mudah memahami pelajaran akuntansi, maka proses pembelajaran harus dibuat menyenangkan dengan tujuan agar hasil belajar dapat meningkat.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sihombing yaitu Penerapan Metode Pembelajaran Partisipatif Teknik Permainan Akun untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak-1 di SMK Swasta HKBP Sidikalang Tahun Pembelajaran 2012/2013 yang menyimpulkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa melalui penerapan metode pembelajaran partisipatif teknik permainan akun tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk mencoba metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan mengaktifkan siswa melalui metode pembelajaran partisipatif teknik permainan akun. Teknik permainan akun merupakan suatu teknik pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda sambil bermain dengan menggunakan kartu-kartu akun. Pembelajaran akan dibuat menjadi menyenangkan sehingga mudah memahami materi pembelajaran dalam suasana tidak tertekan, dapat bersosialisasi dan juga dapat berkompetisi dengan teman dengan harapan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Oleh sebab itu, penulis memilih judul penelitian **“Penerapan Metode Pembelajaran Partisipatif Teknik Permainan Akun Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 2 SMA N 1 Talawi Tahun Pembelajaran 2013/2014”**

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Talawi Tahun Pembelajaran 2013/2014?
2. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Talawi Tahun Pembelajaran 2013/2014?
3. Apakah aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa meningkat jika diterapkan metode partisipatif teknik permainan akun di kelas XI IPS 2 SMA N 1 Talawi Tahun Pembelajaran 2013/2014?
4. Apakah ada peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Talawi Tahun Pembelajaran 2013/2014 antara siklus I dan siklus II?

1. 3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah aktivitas belajar akuntansi siswa meningkat jika diterapkan metode partisipatif teknik permainan akun di kelas XI IPS 2 SMA N 1 Talawi Tahun Pembelajaran 2013/2014?
2. Apakah hasil belajar akuntansi siswa meningkat jika diterapkan metode partisipatif teknik permainan akun di kelas XI IPS 2 SMA N 1 Talawi Tahun Pembelajaran 2013/2014?
3. Apakah ada peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Talawi Tahun Pembelajaran 2013/2014 antara siklus I dan siklus II?

1.4 Pemecahan Masalah

Masalah dikaji guna menemukan solusi pemecahannya. Alternatif tindakan yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah diatas adalah berkomunikasi pada guru mata pelajaran untuk menerapkan metode pembelajaran partisipatif teknik permainan akun. Permainan digunakan untuk menyampaikan informasi kepada para peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya. Informasi itu disampaikan dengan singkatan kata-kata. Dalam hal ini siswa diajak belajar sambil bermain menggunakan kartu-kartu akun, sehingga tercipta kondisi belajar yang aktif karena melibatkan seluruh siswa, selain itu juga menyenangkan dan penuh semangat belajar. Oleh sebab itu, kegiatan bermain dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik tidak merasa jenuh atau merasa frustrasi.

Pembelajaran dengan teknik permainan akun merupakan suatu teknik pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam mengerjakan tugas kelompok setiap anggota saling bekerja sama memahami materi pelajaran, dengan harapan siswa mudah memahami materi pelajaran dalam suasana yang menyenangkan dan tidak tertekan, dapat bersosialisasi dengan teman diskusi dengan harapan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

Dari uraian di atas maka diharapkan dengan menerapkan metode pembelajaran partisipatif teknik permainan akun dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa di kelas XI IPS 2 SMA N 1 Talawi.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar akuntansi siswa jika diterapkan metode pembelajaran partisipatif teknik permainan akun di kelas XI IPS 2 SMA N 1 Talawi Tahun Pembelajaran 2013/2014.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa jika diterapkan metode pembelajaran partisipatif teknik permainan akun di kelas XI IPS 2 SMA N 1 Talawi Tahun Pembelajaran 2013/2014.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Talawi Tahun Pembelajaran 2013/2014 antara siklus I dan siklus II.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menambah pengetahuan, wawasan dan kemampuan bagi penulis dalam menggunakan metode pembelajaran partisipatif teknik permainan akun dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah khususnya guru bidang studi dalam menggunakan metode pembelajaran partisipatif teknik permainan akun sebagai salah satu cara yang efektif dan efisien untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa.
3. Sebagai referensi dan bahan masukan bagi civitas akademis fakultas ekonomi UNIMED dan pihak lain dalam melakukan penelitian lanjutan sejenis atau dengan versi yang lebih menarik lagi.