

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia suatu bangsa. Seiring dengan kemajuan Ilmu pengetahuan dan Teknologi, manusia dituntut untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikannya. Melalui pendidikan maka sikap, watak, kepribadian dan keterampilan manusia akan terbentuk. Pendidikan merupakan aset masa depan sekaligus wadah untuk menciptakan Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Tanpa adanya kemajuan dari pendidikan, semuanya akan sia-sia dan suatu Negara tidak akan mampu untuk maju dan berubah. Menyadari pentingnya pendidikan, maka pemerintah khususnya Departemen Pendidikan Nasional harus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan, baik melalui peningkatan kualitas guru, melakukan perubahan kurikulum, serta meningkatkan Standart Nilai Ujian Nasional (UN) setiap tahunnya.

Mutu pendidikan pada hakikatnya adalah bagaimana proses belajar mengajar yang dilakukan guru dalam ruang kelas berlangsung optimal, karena dengan pelaksanaan proses belajar mengajar yang baiklah tujuan pendidikan akan dapat tercapai. Guru sebagai salah satu unsur dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dan dianggap bertanggungjawab dalam keberhasilan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran yang disampaikan, terkait dengan kualitas ilmu yang diberikan. Di dalam proses belajar mengajar, guru

harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif, dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan sebelumnya. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik – teknik penyajian, atau biasanya disebut dengan metode belajar.

Namun masih banyak guru yang belum mampu mendesain suatu bentuk pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat belajar siswa. Masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional. Semua proses pembelajaran terpusat pada guru, tidak ada kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi. Sehingga membuat siswa malas dan berfikir bahwa belajar itu membosankan. Kurangnya intelektual, kedisiplinan, integritas moral yang menyeleweng, serta dedikasi sosial yang rendah dari seorang guru juga merupakan faktor penyebab gagalnya proses belajar mengajar di kelas.

Oleh karena itu, guru bukan hanya mengajar, melainkan mempunyai makna sadar dan kritis terhadap mengajar dan menggunakan kesadaran dirinya untuk mengadakan perubahan-perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajarannya. Guru dituntut harus berperan serta, turut aktif, kreatif, dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan, karena pendidikan bukan hanya tanggung jawab pemerintah, tetapi merupakan tanggung jawab semua elemen masyarakat yang ada pada suatu Negara.

Di zaman yang semakin maju ini, sudah banyak bermunculan model pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif, karena siswa dilibatkan langsung dalam proses belajar, dan menjadi pusat pembelajaran (*Centre of Learning*). Siswa

memiliki peranan besar dalam menentukan keberhasilan proses belajar, karena siswa dituntut untuk aktif dan berani menyampaikan aspirasinya.

Berdasarkan observasi penulis di SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan khususnya di kelas XI IPS, diperoleh keterangan bahwa rendahnya aktivitas dan hasil belajar akuntansi disebabkan oleh beberapa faktor yaitu:

1. Model pembelajaran yang bersifat ceramah menjadikan siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan.
2. Kurangnya partisipasi siswa dalam menyampaikan pendapatnya.
3. Kurangnya rasa berani dan percaya diri siswa dalam bertanya mengenai hal-hal yang tidak siswa ketahui.
4. Tidak kreatifnya guru dalam menyesuaikan model pembelajaran yang akan digunakan dengan materi yang akan disampaikan juga membuat siswa kurang mengerti.

Jika hal ini terus terjadi di khawatirkan banyak siswa yang tidak lulus dalam ujian nasional karena tidak memenuhi standart kelulusan yang telah ditetapkan oleh sekolah dan pemerintah. Hasil belajar adalah nilai atau manfaat yang diperoleh siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar. Aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, dan perhatian dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut,

Mengingat begitu pentingnya hasil belajar dan aktivitas siswa , hendaknya menjadi perhatian khusus bagi guru karena gurulah yang paling dekat dengan siswa dalam proses pembelajaran. Agar proses belajar mengajar dapat berhasil,

guru sebagai pengajar harus mampu menggunakan strategi yang tepat dan metode pengajaran yang bervariasi, sehingga proses belajar mengajar tidak lagi menjadihal yang membosankan bagi siswa tetapi menarik perhatian siswa.

Kurangnya perhatian siswa dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan pembelajaran akuntansi masih rendah, siswa tidak mampu mengoptimalkan potensi yang dimiliki untuk melakukan pembelajaran dengan baik. Hasil belajar siswa dalam menyelesaikan pembelajaran akuntansi secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Akuntansi Siswa
Semester Ganjil T.P 2012/2013

NO	TEST	KKM	Siswa Yang Mencapai Nilai KKM		Siswa Yang Tidak Mencapai Nilai KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	UH 1	70	17	42,5 %	23	57,5 %
2	UH 2	70	17	42,5 %	23	57,5 %
3	UH 3	70	15	37,5 %	25	62,5 %
Rata-rata			49	40,8 %	71	59,1 %

Sumber : Daftar Nilai Ulangan Akuntansi Kelas XI IPS SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan Tahun Ajaran 2012/2013

Dari tabel diatas terlihat bahwa dari ulangan pertama hanya 17 siswa (42,5%) yang mendapat ketuntasan belajar, pada ulangan kedua hanya 17 siswa (42,5%). yang mendapat ketuntasan belajar, dan pada ulangan harian ketiga hanya 15 siswa (37,5%) yang mendapat ketuntasan belajar. Jika dirata-ratakan dari

ulangan 1 sampai ke 3 hanya 49 siswa (40,8%) siswa yang mendapat ketuntasan dalam belajar, sedangkan 71 siswa atau (59,1%) siswa belum tuntas dalam pembelajaran akuntansi sesuai dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70.

Dengan memperhatikan masalah di atas, sudah seharusnya guru melakukan suatu inovasi atau perubahan dalam mengajar. Guru sebagai tenaga pendidik harus mampu mengubah metode pengajaran konvensional dan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan kebutuhan materi siswa. Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak sekali variasi. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dipilih adalah model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok*.

Model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah yang ada satu sama lain. Model pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk bertanggung jawab terhadap dirinya dan kelompoknya, sehingga menumbuhkan jiwa sosial untuk saling membantu satu sama lain. Dengan model pembelajaran ini siswa juga bisa saling belajar dan bertukar pikiran dengan siswa lain mengenai materi yang sedang diajarkan. Model Pembelajaran ini menjadikan siswa mengerti untuk apa mereka belajar, berdiskusi, dan tertantang untuk mencari tahu materi atau bahan diskusi kelompoknya secara bersama-sama, kemudian mengidentifikasi dan

mengumpulkan informasi dari buku sumber, diskusi teman untuk dapat mencari solusi masalah yang dihadapinya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. Penelitian adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata serta pengembangan kemampuan dalam memecahkan masalah. Adapun judul peneitian ini adalah **”Penerapan Model Pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS Di SMA Swasta Islam Al - Ulum Medan Tahun Ajaran 2013/2014”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengapa aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS di SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan rendah ?
2. Bagaimana cara meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS di SMA swasta Islam Al-Ulum Medan ?
3. Apakah aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa meningkat jika diterapkan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* di kelas XI IPS SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan ?
4. Apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi siswa antar siklus di kelas XI IPS di SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah aktivitas belajar meningkat jika diterapkan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* siswa kelas XI IPS SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 ?
2. Apakah hasil belajar meningkat jika diterapkan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* siswa kelas XI IPS SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 ?
3. Apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi siswa antar siklus ?

1.4 Pemecahan Masalah

Sebagaimana telah diuraikan pada latar belakang diatas, bahwa pada kenyataannya aktivitas dan hasil belajar siswa belum mampu mencapai tujuan yang diinginkan oleh pendidikan, maka kemampuan dan kreatifitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran perlu ditingkatkan. Model pembelajaran yang konvensional, dan bersifat ceramah hanya akan membuat siswa bosan, dan tidak akan terfokus pada pembelajaran. Sehingga menyebabkan tujuan pendidikan yang diharapkan sebelumnya tidak tercapai. Guru harus mampu berkreasi, dan berinovasi dalam mengajar, untuk membuat siswa lebih mudah mengerti, dan faham mengenai materi yang diajarkan. Kreatifitas guru ini bisa ditunjukkan dengan adanya penggunaan berbagai macam variasi mengajar yang membuat suasana kelas menjadi tidak membosankan. Penyesuaian materi dengan model

pembelajaran juga harus menjadi perhatian guru, jangan sampai guru salah memilih model pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi yang disampaikan, sehingga membuat siswa bingung dan tidak mengerti. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan sebagai alternatif pemecahan masalah adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok*.

Model *Pola Permainan Kerja Kelompok* dalam rangka pendidikan dan pengajaran adalah kelompok dari kumpulan beberapa individu yang bersifat paedagogis yang di dalamnya terdapat adanya hubungan timbal balik antar individu serta sikap saling percaya. Selain itu, dalam satu kelompok guru juga harus membaginya secara heterogen, dimana terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* ini adalah suatu model pembelajaran yang menekankan kegiatan belajar dengan cara membagi siswa ke dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa, masing-masing siswa di dalam kelompok diberi kode huruf yang berbeda dibelakang namanya, masing-masing mendapat satu huruf, boleh memilih huruf T, huruf E, huruf A, atau huruf M. Anggota yang dibelakang namanya mendapat huruf T tugasnya adalah juru bicara kelompok, anggota yang dibelakang namanya mendapat huruf E tugasnya menyalin soal, anggota yang dibelakang namanya mendapat huruf A tugasnya menganalisis, menghitung, dan menjawab soal, dan anggota yang dibelakang namanya mendapat huruf M tugasnya adalah menyalin jawaban, baik jawaban dari kelompoknya sendiri, maupun jawaban koreksi dari guru secara rapi, dan nantinya hasil jawaban didistribusikan kepada anggota kelompok. Setiap anggota siswa dalam kelompok

akan melakukan tugasnya masing-masing dan guru memberi point nilai untuk masing-masing kelompok.

Penggunaan model *Pola Permainan Kerja Kelompok* mengajarkan siswa mampu bekerja sama dengan siswa yang lain dalam mencapai tujuan bersama. Selain itu dengan model kerja kelompok ini tidak akan ada siswa yang diam, pasif, dan hanya mengandalkan teman satu kelompoknya saja. Karena, semua siswa dalam satu kelompok telah dibagi tugasnya, sehingga setiap siswa harus bertanggung jawab terhadap tugasnya masing-masing, dan bertanggung jawab atas kelompoknya.

Selain itu *Pola Permainan Kerja Kelompok* mencakup petunjuk dan menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang pengajaran, menyampaikan isi, dan memudahkan proses pembelajaran. Melalui model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* siswa akan memperoleh cara-cara efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar, motivasi dan minat belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* ini juga mengajarkan siswa untuk saling percaya, dan saling membantu dengan yang lainnya, sehingga dapat mengikis rasa egois, dan individualis dari siswa. Dengan adanya kelompok yang terdiri dari siswa yang heterogen, dan memiliki tingkat kemampuan yang bervariasi, maka akan menjadikan siswa untuk saling membantu, dan saling mengajari temannya yang kurang mengerti. Dalam model pembelajaran ini, tidak ada diskriminasi dimana siswa yang memiliki tingkat pengetahuan tinggi tergabung dalam satu kelompok, dan siswa yang memiliki

tingkat pengetahuan yang rendah tergabung dalam satu kelompok. Karena, di dalam model pembelajaran ini semua siswa dicampur menjadi satu kelompok, sehingga ada saling tukar pikiran, dan siswa yang memiliki tingkat pengetahuan rendah juga bisa belajar, dan maju. Model pembelajaran ini menyiapkan siswa untuk dapat berfikir secara kritis, analitis, serta mampu mendapatkan, dan menggunakan secara tepat sumber-sumber pembelajaran.

Dengan diterapkannya model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa serta untuk mengatasi masalah dalam pelaksanaan pembelajaran, atau menggunakan strategi, dan metode pengajaran yang bervariasi, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan mengertinya siswa akan materi yang disampaikan oleh guru, menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Dalam konteks ini siswa mengalami dan melakukannya sendiri.

Dari uraian di atas, maka pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok*, yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS di SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan jika diterapkan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* Tahun Pembelajaran 2013/2014.
2. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa kelas XI IPS di SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan jika diterapkan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* Tahun Pembelajaran 2013/2014.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi siswa antar siklus.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas, maka diharapkan hasil penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok*, dan menambah pengalaman yang sangat berguna pada saat mengajar nanti.
2. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk sekolah khususnya guru akuntansi tentang model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi .
3. Sebagai bahan referensi bagi civitas akademik UNIMED dan pihak lain yang ingin melakukan penelitian sejenis.