

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan merupakan sarana penting yang menumbuh kembangkan potensi-potensi kemanusiaan untuk bermasyarakat dan menjadi manusia yang sempurna. Pendidikan memegang peranan dalam membina kehidupan bermasyarakat menuju masa depan yang lebih baik. Hal ini disebabkan karena, pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan setiap kualitas individu.

Tujuan pendidikan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, berdasarkan fungsi pendidikan nasional diatas maka peranan guru menjadi penentu keberhasilan misi pendidikan dan pembelajaran disekolah.

Guru adalah komponen yang penting dalam pendidikan, yakni orang yang bertanggung jawab mencerdaskan kehidupan anak didik, dan bertanggung jawab atas segala sikap, tingkah laku dan perbuatan dalam rangka membina anak didik agar menjadi orang yang bersusila, cakap berguna bagi nusa dan bangsa dimasa yang akan datang. Oleh sebab itu, guru bukan hanya sekedar pengajar, melainkan mempunyai makna sadar dan kritis dalam mengajar dan menggunakan kesadaran dirinya untuk siap mengadakan perubahan dan perbaikan pada proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa, siswa dengan siswa dan antara siswa dengan sumber belajar lain dalam suatu kesatuan yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan demikian, pembelajaran disekolah merupakan suatu kegiatan yang disenangi, menantang dan bermakna bagi siswa.

Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran adalah dengan peningkatan kualitas guru. Peningkatan kualitas guru adalah penggunaan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan proses pembelajaran dinilai dari seberapa aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan memahami materi ajar. Hal yang sering terjadi saat ini proses pembelajaran masih satu arah, dimana guru menjadikan siswa hanya menerima tanpa merespon. Guru masih saja menggunakan metode ceramah dalam mengajar dan tidak menggunakan model pembelajaran yang cocok dengan kondisi siswa agar siswa dapat berpikir kritis, logis, dan dapat memecahkan masalah dengan sikap terbuka, kreatif, dan inovatif yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, dan rendahnya hasil belajar ini menjadi salah satu tolak ukur penentuan peringkat kualitas pendidikan. Rendahnya hasil belajar terjadi juga di SMK Al-ikhlas Pangkalan Susu, yang dapat dilihat dari nilai ulangan harian 1 dan 2 pada table 1.1

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Siswa
Kelas X AK SMK Al-Ikhlas Pangkalan Susu

NO	TES	KKM	Siswa yang mencapai nilai KKM		Siswa yang tidak mencapai nilai KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1.	UH I	70	12	40,00 %	18	60,00%
2.	UH II	70	10	33,30 %	20	66,70%
3.	UH III	70	14	46,70%	16	53,30%
Jumlah			36	120,00%	54	180,00 %
Rata-rata			12	40,00 %	18	60,00%

Sumber: Daftar nilai ulangan kelas X AK SMK Al-Ikhlas Pangkalan Susu

Dari data diatas, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi masih rendah. Persentase rata-rata siswa yang mencapai nilai KKM sebesar 40,00% sedangkan persentase rata-rata siswa yang tidak mencapai nilai KKM 60,00%. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu seperti kurangnya minat belajar siswa sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Model-model dan metode pengajaran yang digunakan oleh guru juga masih berupa ceramah, sehingga membuat siswa bosan, mengantuk dan melakukan kesibukan sendiri pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan observasi penulis, selama proses belajar mengajar berlangsung guru cenderung menjadi pusat pembelajaran. Kebanyakan siswa bersikap pasif dan hanya duduk diam, mendengar serta memperhatikan guru menerangkan. Kegiatan belajar yang seperti ini yang menyebabkan banyak siswa menjadi bosan, dan akhirnya mengantuk pada proses pembelajaran berlangsung. Siswa menganggap bahwa akuntansi adalah pelajaran yang sulit, namun siswa jarang bertanya kepada guru ketika menghadapi kesulitan dalam memecahkan

soal akuntansi. Pembelajaran yang seharusnya menyenangkan dan menarik malah menjadi pembelajaran yang monoton dan membosankan. Hal inilah yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa.

Memperhatikan masalah diatas, maka sudah perlu dilakukan inovasi pembelajaran untuk merangsang keaktifan siswa, karena keberhasilan pembelajaran dapat kita tentukan melalui keaktifan siswa dalam kelas. Salah satu alternative yang dapat dilakukan adalah dengan memperbaharui model pembelajaran yang menarik sehingga bisa membantu siswa untuk mengembangkan potensi dirinya.

Berdasarkan hal tersebut penulis merekomendasikan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang dipadukan dengan penggunaan media pembelajaran *Accounting Game* yang akan membawa proses pembelajaran yang lebih aktif.

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan suatu konsep belajar yang mampu membantu guru mengaitkan isi materi pelajaran dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan nyata. “Belajar dalam konteks CTL bukan hanya sekedar mendengar dan mencatat, tetapi belajar adalah proses pengalaman secara langsung” (Sanjaya, 2013:225).

Pengajaran kontekstual adalah pengajaran yang memungkinkan para siswa mampu menguatkan, memperluas, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademik mereka dalam berbagai macam tatanan dalam sekolah dan luar sekolah,

agar dapat memecahkan masalah-masalah dunia nyata atau masalah-masalah yang disimulasikan. Selanjutnya, “CTL menekankan pada berfikir tingkat lebih tinggi, transfer pengetahuan lintas disiplin, serta pengumpulan, penganalisisan dan pensintesisan informasi dan data dari berbagai sumber dan pandangan”.(Ibrahim:2011)

Materi pelajaran akan tambah berarti jika siswa mempelajari materi pelajaran yang disajikan melalui konteks kehidupan mereka, dan menemukan arti di dalam proses pembelajarannya. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru untuk menyajikan materi pelajaran terhadap konteks kehidupan adalah melalui media *Accounting Game*.

Media *Accounting Game* merupakan media pembelajaran yang dibuat seperti permainan monopoli. Media ini sengaja dibuat untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pencatatan transaksi akuntansi secara langsung, seperti misalnya, apa yang terjadi dengan uang kas mereka jika mereka membeli pulsa, perlengkapan sekolah, biaya transportasi atau menerima uang sebagai hadiah dan memperoleh pinjaman dan masih banyak lagi transaksi-transaksi yang terjadi selama permainan monopoli ini. Transaksi-transaksi ini akan dicatat oleh setiap peserta didik pada kertas folio yang telah disediakan oleh guru dengan format tanggal, keterangan transaksi dan jumlah transaksi.

Penggunaan media pembelajaran *Accounting Game* ini berhasil memotivasi dan meningkatkan minat peserta didik untuk belajar akuntansi, hal ini ditunjukkan dengan antusiasme mereka dalam bermain, suasana gaduh dan riuh karena serunya permainan, juga pemahaman mereka untuk menggunakan strategi

dalam berinvestasi juga mewarnai permainan ini. Seperti misalnya uang yang digunakan diberi variasi dan gambar kesukaan anak-anak saat ini, demikian pula dengan gambar-gambar di board dan pada kartu kesempatan dan dana umum. Semuanya dibuat semenarik mungkin sehingga peserta didik merasa nyaman dan senang belajar akuntansi.

Dalam kegiatan belajar mengajar, penerapan model pembelajaran *CTL* dengan menggunakan media pembelajaran *Accounting Game* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat melatih siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah yang dihadapi dan dapat membantu siswa lebih mandiri terhadap pembelajaran yang diberikan. Transaksi-transaksi dalam papan permainan tentunya akan membantu siswa dalam memahami akuntansi di dunia nyata. Adapun materi yang akan diteliti oleh penulis adalah materi jurnal umum.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Accounting Game* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu T.P 2018/2019”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X Ak SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu?

2. Bagaimana meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X Ak SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu?
3. Apakah dengan menerapkan Model Pembelajaran CTL dengan penggunaan Media Pembelajaran Accounting Game dapat meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X Ak di SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu T.P 2018/2019?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah aktivitas belajar dapat meningkat jika diterapkan Model Pembelajaran CTL dengan penggunaan Media Pembelajaran Accounting Game siswa di kelas X Ak SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu T.P 2018/2019.
2. Apakah Hasil belajar akuntansi dapat meningkat jika diterapkan Model Pembelajaran CTL dengan penggunaan Media Pembelajaran Accounting Game siswa di kelas X Ak SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu T.P 2018/2019.

1.4 Pemecahan Masalah

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa dapat disebabkan oleh penerapan metode konvensional yang diterapkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Metode pengajaran konvensional cenderung mengakibatkan siswa menjadi pasif karena pembelajaran terfokus pada satu arah sehingga tidak tercapai tujuan pembelajaran. Dalam memecahkan masalah tersebut, penulis berkonsultasi dengan guru bidang studi akuntansi agar menggunakan model

pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan menggunakan media pembelajaran *Accounting Game* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi.

Dalam penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menekankan pada keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, sehingga peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajar dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan pendekatan CTL, setiap siswa dituntut aktif dan diberi kebebasan untuk menentukan sendiri masalahnya dengan cara melakukan observasi yang dibimbing oleh guru mereka. Model pembelajaran CTL ini juga dapat membentuk keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat mereka masing-masing dengan melakukan presentasi di kelas mengenai hasil observasi yang mereka temukan.

Media pembelajaran *Accounting Game* sama seperti media permainan monopoli yang sengaja dibuat untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pencatatan transaksi akuntansi secara langsung. Media ini digunakan sebagai pengganti latihan dalam akuntansi keuangan sehingga memungkinkan setiap siswa menyelesaikan soal yang berbeda dengan siswa lainnya.

Penggunaan media *Accounting Game* akan membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Hal ini dimungkinkan karena media ini juga berupa simulasi permainan yang dapat memotivasi siswa, meningkatkan perkembangan kognitif, serta melatih berpikir dan respon terhadap lingkungan yang dinamis.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penting diterapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dan media pembelajaran *Accounting Game*

yang diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pemecahan masalah dalam penelitian ini guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X AK SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penulisan ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar jika diterapkan Model Pembelajaran CTL dengan penggunaan Media Pembelajaran Accounting Game pada siswa kelas X Ak SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu T.P 2018/2019.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi jika diterapkan Model Pembelajaran CTL dengan penggunaan Media Pembelajaran Accounting Game pada siswa kelas X Ak SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu T.P 2018/2019.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penulisan ini, maka diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Menambah wawasan, pengetahuan dan kemampuan penulis mengenai penerapan model pembelajaran *CTL* dengan *Accounting Game* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi di SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu, mengingat penulis adalah calon pendidik.
2. Sebagai masukan kepada sekolah khususnya guru bidang studi akuntansi dalam menentukan model pembelajaran yang tepat dan dapat dijadikan

alternatif yaitu salah satunya dengan penerapan model pembelajaran *CTL* dengan *Accounting Game* disamping model-model lain yang biasa digunakan dalam pelajaran akuntansi di SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

3. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi civitas akademik UNIMED dan pihak lain yang melakukan penulisan sejenis.

