

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam peningkatan kualitas hidup setiap individu baik secara langsung maupun tidak langsung. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang dapat melahirkan sumber daya manusia yang terdidik. Seiring dengan perkembangan zaman yang begitu cepat, maka berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sehingga diharapkan mampu menciptakan sumber daya manusia berkualitas baik yang mampu menghadapi perubahan zaman. Namun apabila kualitas pendidikan itu rendah, maka akan terciptalah sumber daya manusia yang berkualitas rendah pula.

Salah satu upaya yang dilakukan oleh sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar. Suatu proses belajar mengajar dikatakan baik apabila proses belajar mengajar tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat. Keberhasilan proses belajar mengajar disekolah banyak dipengaruhi oleh faktor guru dan siswa.

Proses pembelajaran yang baik bukan hanya terlihat dari siswa dapat memahami materi pelajarannya saja karena hal tersebut cenderung menekan dan memaksa jiwa seorang siswa untuk dapat memahami materinya. Tapi bagaimana seorang siswa dapat memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan tidak menimbulkan perasaan tertekan dalam dirinya sehingga dengan sendirinya proses belajar mengajar akan terlihat aktif nantiya. Pada dasarnya keaktifan siswa dikelas terlihat dari aktivitas yang dilakukan siswa karena jika aktivitas belajar siswa efektif maka akan mempengaruhi hasil belajar yang baik.

Hampir sebagian besar guru memegang peranan penting dalam keberhasilan menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Sebaik apapun kurikulum yang diterapkan serta selengkap apapun sarana dan prasarana yang tersedia, tetapi bila gurunya belum efektif maka proses belajar mengajar tersebut belum bisa dikatakan baik. Tugas guru bukan hanya sekedar mengajar saja, melainkan harus mampu melakukan perubahan dan perbaikan pada proses pembelajarannya. Hal itu sesuai dengan fungsi guru sebagai perancang pembelajaran, pengelola pembelajaran, dan evaluator pembelajaran. Seorang guru juga harus memiliki kompetensi dalam mengelola kelas, aktivitas belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang menentukan keaktifan serta mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMA Swasta Prayatna, rata-rata nilai ekonomi khususnya pada materi pelajaran akuntansi di kelas XII IS 1 masih tergolong rendah. Hal ini dapat terlihat dari hasil nilai ulangan harian yang diperoleh siswa di kelas XII IS 1 yaitu 17 orang (47,22%) dinyatakan tuntas dan 19 orang (52,78%) dinyatakan tidak tuntas dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah 70. Dapat dikatakan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa kurang efektif karena belum memenuhi ketuntasan secara klasikal yaitu $\geq 70\%$.

Hal tersebut dikarenakan guru masih terlihat menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Guru belum melakukan variasi terhadap metode dan teknik mengajarnya, sehingga proses belajar mengajar terlihat monoton dimana hanya guru yang terlihat aktif dalam proses belajar mengajar. Penulis juga melihat siswa merasa jenuh dan bosan pada saat belajar sehingga aktivitas belajar siswa terlihat tidak berjalan dengan baik. Siswa hanya terlihat mendengar, mencatat, dan menghafal, dengan demikian proses belajar mengajar menjadi kurang efektif.

Bila hal 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 dibandingkan dengan pelajaran ilmu sosial lainnya. Walaupun siswa menganggap materi pelajarannya sulit, jika materi tersebut disampaikan dalam suasana menyenangkan maka pelajaran tersebut akan mudah dipahami. Namun sebaliknya, walaupun materi pelajaran tidak terlalu sulit untuk dipelajari, apabila suasana belajar membosankan, tidak menarik dan belajar dibawah tekanan, maka pelajaran akan sulit dipahami siswa. Atas dasar tersebut, agar siswa mudah memahami pelajaran akuntansi, maka proses pembelajaran harus dibuat menyenangkan dengan tujuan agar hasil belajar dapat meningkat.

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 siswa dalam memahaminya. Agar pembelajaran akuntansi menjadi kegiatan yang aktif, kreatif, dan efektif, serta menyenangkan dapat dilakukan melalui berbagai cara salah satunya adalah dengan menerapkan teknik permainan akun.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk mencoba metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan mengaktifkan siswa saat belajar melalui teknik permainan akun. Pembelajaran akan dibuat dalam sebuah permainan sehingga menjadi lebih

menyenangkan, memudahkan dalam memahami materi dan siswa aktif dalam belajar karena dapat berdiskusi dengan teman-temannya sehingga aktivitas dan hasil belajar diharapkan dapat meningkat. Oleh sebab itu, penulis akan melakukan penelitian dengan mengambil judul **“Penerapan Teknik Permainan Akun Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IS 1 SMA Swasta Prayatna Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah cara meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XII IS 1 SMA Swasta Prayatna Medan?
2. Bagaimanakah cara meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IS 1 SMA Swasta Prayatna Medan?
3. Apakah dengan penerapan teknik permainan akun dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IS 1 SMA Swasta Prayatna Medan?

1.3 Rumusan Masalah

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

1. Apakah dengan penerapan teknik permainan akun dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XII IS 1 SMA Swasta Prayatna Medan?
2. Apakah dengan penerapan teknik permainan akun dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IS 1 SMA Swasta Prayatna Medan?

1.4 Pemecahan Masalah

Sebuah permasalahan dikaji untuk menemukan solusi pemecahannya. Alternatif tindakan yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah diatas adalah dengan menggunakan teknik permainan akun. Penelitian ini dilakukan bekerja sama dengan guru bidang studi akuntansi untuk menerapkan metode pembelajaran teknik permainan akun. Teknik permainan akun adalah suatu bentuk permainan yang menggunakan kartu-kartu akun/perkiraan dan lembaran uang-uang kertas dengan nominal yang telah disesuaikan dalam transaksi.

Pembelajaran dengan teknik permainan akun merupakan suatu teknik pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil dengan tingkat kemampuan dan inteligensi yang berbeda. Setiap anggota kelompok saling bekerja sama memahami materi pelajaran agar bisa mengerjakan tugas kelompok. Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok lalu secara bergiliran maju untuk mengambil soal transaksi dan mengambil uang kertas yang telah disiapkan serta menyerahkan uang pada akun yang berkaitan, kemudian di akhir kegiatan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Teknik permainan akun akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa serta akan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Setiap siswa dalam kelompok akan terlihat aktif sehingga aktivitas belajar siswa akan berjalan dengan baik.

Dari uraian diatas, maka pemecahan masalah dalam penelitian tindakan ini adalah dengan menerapkan teknik permainan akun diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IS 1 SMA Swasta Prayatna Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui dengan menerapkan teknik permainan akun aktivitas belajar siswa kelas XII IS 1 SMA Swasta Prayatna Medan dapat ditingkatkan.

2. Untuk mengetahui dengan menerapkan teknik permainan akun hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IS 1 SMA Swasta Prayatna Medan dapat ditingkatkan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menambah pengetahuan, kemampuan dan wawasan bagi penulis mengenai teknik permainan akun untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah khususnya guru bidang studi dalam menerapkan 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 sejenis.

THE
Character Building
UNIVERSITY