

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang sangat pesat di era globalisasi menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia adalah syarat mutlak untuk dapat bersaing di era globalisasi. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang mempunyai peran dalam pengembangan sumber daya manusia. Salah satu peran sekolah dalam meningkatkan sumber daya manusia adalah mendidik dan menciptakan manusia yang memiliki keahlian khusus.

Pendidikan mempunyai peranan yang cukup besar dalam membina kehidupan bermasyarakat menuju masa depan yang lebih baik. Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran sikap kepribadian dan keterampilan manusia dalam menghadapi masa depan demi terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan ialah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup serta pendidikan dapat diartikan sebagai pengajaran yang diselenggarakan disekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Suharsaputra, (2016:300) menyatakan”pendidikan memfasilitasi perubahan pada diri manusia menuju tingkat kedewasaan dan kematangan. Potensi yang dimiliki sebagai fitrah manusia muncul,tumbuh dan berkembang melalui pendidikan”. Dalam meningkatkan kualitas tersebut pemerintah sudah

banyak melakukan upaya untuk membenahi dan meningkatkan mutu pendidikan baik dalam proses pembelajaran maupun seluruh perangkat yang menyokong terlaksananya pendidikan yang diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia.

Dalam hal ini peranan seorang guru sangat dibutuhkan sebagai seorang pendidik. Guru adalah pendidik dan pendidik itu sendiri merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat terutama bagi pendidik dan perguruan tinggi sesuai UU No 20/2003 pasal 39 ayat 2 (Anonim,2003:27). Guru diharapkan mampu menguasai kelas dengan baik, menguasai materi pembelajaran, dan mampu mengarahkan siswanya melalui berbagai cara yang kreatif dan inovatif sehingga aktifitas belajar yang diharapkan dapat terwujud secara maksimal.

Keadaan secara realita terjadi bahwa disekolah selama proses pembelajaran di dalam kelas adalah guru yang lebih baik memegang peranan aktif sehingga membuat siswa merasa bosan, kurang termotivasi untuk belajar, menganggap mata pelajaran akuntansi itu sulit dan kurang aktif didalam kelas. Peran guru yang sesungguhnya adalah membuat siswa mau dan tahu bagaimana cara belajar. Bukan hanya memberi sebanyak mungkin informasi melainkan membuat siswa menyukai kegiatan mencari informasi sebanyak mungkin. Guru menjadi komponen yang sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif sehingga mampu memacu semangat belajar siswa. Salah satu hal

yang tercakup dalam peningkatan kualitas guru adalah penggunaan metode pengajaran dalam proses belajar mengajar. Tidak dapat dipungkiri keberhasilan proses pembelajaran dinilai dari seberapa aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan memahami materi ajar.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya. Melalui kreativitas memungkinkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik. Kreatifitas siswa akan muncul, apabila guru sebagai pilot di dalam kelas juga memiliki kemampuan kreatifitas yang memadai. Namun untuk memperoleh hasil yang baik diperlukan latihan ,pengetahuan, pengalaman dan dorongan atau motivasi dari guru.

Akuntansi merupakan pelajaran yang membutuhkan tingkat analisis tinggi ,ketelitian, kecermatan, dan pemahaman yang lebih dalam mengerjakannya. Akuntansi tidak hanya merupakan konsep-konsep yang berguna dalam kehidupan tetapi juga bersifat hitung menghitung. Ketika guru hanya menggunakan metode ceramah dan memberikan contoh tanpa melibatkan siswa dalam kegiatan belajar sehingga siswa lebih banyak menunggu sajian yang diberikan guru yang mengakibatkan proses pembelajaran cenderung pasif . Kurangnya kreativitas yang muncul dalam diri siswa untuk berfikir menemukan jawaban atau cara dalam memecahkan suatu masalah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Perbaungan, penulis mengamati bahwa proses pembelajaran didalam kelas berlangsung kurang aktif. Hal ini dapat dilihat dari nilai terhadap hasil

belajar pada tabel 1.1, yang memaparkan persentase siswa yang mencapai KKM dan yang tidak mencapai KKM.

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Akuntansi Siswa Semester Ganjil
Tahun Pembelajaran 2016/2017

NO	Test	KKM	Jumlah siswa yang mencapai KKM		Jumlah siswa yang tidak mencapai KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	UH 1	75	27	69,2	12	30,7
2	UH 2	75	20	51,2	19	48,7
3	UH 3	75	24	61,5	15	38,5
Jumlah			71	181,9	46	117,9
Rata-rata			23,6	60,63	15,3	39,3

Sumber: *Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Perbaungan*

Dari data diatas terlihat bahwa masih belum keseluruhan siswa yang mencapai nilai KKM. Adapun rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi terletak pada proses belajar mengajar guru yang tidak memberikan peluang kepada anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses pemikiran sehingga dalam belajar rasa ingin tau yang muncul pada siswa masih kurang. Menurut Slameto (dalam Tirtiana,2013:16) menyatakan banyak faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pada faktor internal yang berasal dari dalam diri individu terletak pada kemauan dalam belajar dan faktor eksternal adanya proses belajar dilingkungan kelas, program bahan pengajaran terlihat pada model pengajaran yang digunakan guru sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif. Dalam memupuk kreativitas siswa dituntut adanya pemikiran yang kreatif dan kompeten dalam memecahkan masalah yang ada. Hal ini dapat terlihat dari rasa ingin tahu siswa yang tinggi untuk pelajaran akuntansi namun masih

kurangnya minat belajar sehingga membedakan siswa yang memiliki sikap mandiri dalam belajar sebagian masih rendah dan kurang memiliki daya imajinasi tinggi. Kebiasaan siswa selama mengikuti proses pembelajaran yaitu hanya mendengar, mencatat, dan mengerjakan latihan yang diberikan membuat suasana membosankan dalam kelas. Guru menyampaikan materi pelajaran tanpa ada reaksi timbal balik dari siswa, juga kurang berani untuk bertanya kepada guru ketika tidak biasa memecahkan masalah yang diberikan. Disamping itu guru harus dapat memberikan peluang kepada siswa agar aktif menumbuhkan kreativitas yang ada pada diri siswa tersebut. Untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa penulis menganggap perlunya suatu upaya penerapan metode pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat melalui metode pembelajaran *discovery learning* dan model pembelajaran *round club*.

Pada metode pembelajaran *discovery learning* dan model pembelajaran *round club* dirancang sebagai metode dan model pembelajaran kelas dimana akan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sehingga siswa tidak banyak akan menerima sajian dari guru saja melainkan siswa akan mencari sendiri pengetahuan melalui sumber-sumber yang ada dan tentunya dari bimbingan guru.

Metode pembelajaran *discovery learning* atau sering disebut metode pembelajaran penemuan merupakan metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui namun ditemukan sendiri. Model pembelajaran *round club* atau keliling kelompok adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerjasama saling membantu mengkonstruksi konsep. Menurut teori dan

pengalaman agar kelompok kohesif (kompak-partisipatif), tiap anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang, siswa heterogen (kemampuan gender, karakter) ada control dan fasilitas serta meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentase. Model pembelajaran ini dimaksud agar masing-masing anggota kelompok mendapat kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka, dan ketika suatu kelompok mempresentasikan hasil dari deskripsinya maka kelompok lain lebih bertanya dari hasil deskripsi materinya dimana akan menciptakan suasana belajar yang aktif sehingga siswa tidak hanya menerima sajian dari guru saja melainkan siswa akan mencari sendiri sumber-sumber yang ada dan tentunya dengan bimbingan guru. Dengan diterapkan metode pembelajaran *discovery learning* dan model pembelajaran *round club* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa mencapai hasil yang optimal dan sesuai dengan standar penilaian yang ditetapkan disekolah.

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **"Penerapan Metode Pembelajaran *Discovery Learning* Dan Model Pembelajaran *Round Club* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas XI SMA Negeri 1 Perbaungan Tahun Pembelajaran 2016/2017"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Perbaungan Tahun Pembelajaran 2016/2017?

2. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Perbaungan Tahun Pembelajaran 2016/2017?
3. Apakah kreativitas dan hasil belajar siswa meningkat jika diterapkan metode *discovery learning* dan model pembelajaran *round club* di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Perbaungan Tahun Pembelajaran 2016/2017?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah kreativitas belajar akuntansi siswa meningkat jika diterapkan metode pembelajaran *discovery learning* dan model pembelajaran *round club* di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Perbaungan Tahun Pembelajaran 2016/2017?
2. Apakah hasil belajar akuntansi siswa meningkat jika diterapkan metode pembelajaran *discovery learning* dan model pembelajaran *round club* di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Perbaungan Tahun Pembelajaran 2016/2017?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Perbaungan Tahun Pembelajaran 2016/2017 melalui penerapan metode pembelajaran *discovery learning* dan model pembelajaran *round club*.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Perbaungan Tahun Pembelajaran 2016/2017 melalui penerapan metode pembelajaran *discovery learning* dan model pembelajaran *round club*.

1.5 Pemecahan Masalah

Dari latar belakang masalah yang dijelaskan diatas terlihat bahwa hasil belajar akuntansi belum mencapai hasil yang optimal dalam penilaian. Untuk membuat siswa dapat memahami pelajaran akuntansi maka harus memperbaiki cara belajar dan proses mengajar yang terjadi didalam kelas.

Pemecahan masalah yang digunakan sebagaimana untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa yaitu dengan penerapan metode pembelajaran *discovery learning* dan model pembelajaran *round club* di kelas XI IPS 1. Metode *discovery learning* adalah metode menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Pada metode ini kegiatan pembelajaran dimana guru menjelaskan masalah apa yang harus ditemukan lalu menyiapkan bahan atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Belajar akan lebih bermakna bagi siswa jika mereka memusatkan perhatiannya untuk memahami struktur materi yang dipelajari. Untuk memperoleh struktur informasi yang diperoleh siswa harus aktif dimana mereka harus mengidentifikasi sendiri prinsip-prinsip kunci dari pada hanya sekedar menerima penjelasan dari guru. Oleh karena itu guru harus memunculkan masalah yang mendorong siswa melakukan kegiatan penemuan dengan kreativitas siswa. Sedangkan model pembelajaran *round club* merupakan

model pembelajaran berbasis kelompok yang memberikan kesempatan lebih banyak kepada setiap siswa memberikan kontribusi kepada anggota lain dalam pemecahan suatu masalah. Pembelajaran kooperatif tipe keliling kelompok merupakan cara efektif untuk mengubah pola diskusi didalam kelas yang akan mengaktifkan suasana belajar dalam kelas. Selain itu dengan model ini mengajak siswa untuk kreatif dalam diskusi dengan menggunakan mindset yang cemerlang sehingga mereka berani untuk mengemukakan pendapat masing-masing dan siswa terlibat dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas,maka pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah diharapkan dengan menerapkan metode pembelajaran *discovery learning* dan model pembelajaran *round club* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa akuntansi kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Perbaungan Tahun Pembelajaran 2016/2017.

1.6 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan tentu saja memiliki manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Menambah pengetahuan bagi penulis sebagai calon guru tentang cara yang baik dan mudah untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa yang dapat diaplikasikan pada saat mengajar.
2. Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat sebagai bacaan,bahan masukan dan pertimbangan bagi guru akuntansi di SMA Negeri 1 Perbaungan untuk

menentukan metode dan model pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Sebagai bahan masukan, sumbangan pikiran, dan referensi ilmiah bagi Jurusan, Fakultas, Perpustakaan di Universitas Negeri Medan dan pihak yang membutuhkan.



THE
Character Building
UNIVERSITY