

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap manusia, baik bagi kepentingan pribadi maupun kedudukannya sebagai warga Negara. Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seorang individu. Seorang yang telah mengenyam dunia pendidikan pastilah berbeda cara berpikirnya dengan orang yang tidak mengenyam pendidikan. Orang yang berpendidikan pasti lebih siap dalam menghadapi tantangan hidup. Pendidikan juga merupakan suatu hal yang sangat penting untuk diperhatikan oleh pemerintah karena kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas pendidikan individu dalam bangsa itu sendiri.

Berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Proses belajar yang efisien mengandung arti bahwa belajar itu memperoleh hasil yang sebaik baiknya sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu hasil belajar siswa merupakan salah satu bukti berhasilnya proses pendidikan.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti di SMK N 1 Kabanjahe berupa wawancara dengan guru bidang studi Akuntansi, guru tersebut mengatakan bahwa aktivitas maupun hasil belajar akuntansi di kelas XI Ak 2 masih rendah karna kurangnya interaksi guru dan siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari rata rata nilai dari 30 siswa di kelas XI Ak 2 setelah melalui tiga tes ulangan harian. Dari tiga kali tes tersebut hanya 11 orang atau sekitar 37,78% yang

mampu menjawab soal ulangan harian tersebut dengan baik sedangkan 19 orang atau sekitar 62.22 % siswa tidak dapat mengerjakan dan menyelesaikan soal ulangan harian dengan tuntas. Padahal kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran akuntansi di SMK N 1 Kabanjahe yang ditetapkan yaitu nilai 75, sedangkan ketuntasan kelas ialah 75 % yaitu sekitar 27 orang siswa yang lulus agar proses pembelajaran dikatakan berhasil menurut ketentuan sekolah.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Akuntansi Siswa

No	Test	KKM	Jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas KKM	%	Jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM	%
1.	Ulangan Harian 1	75	10	33.33	20	66.67
2.	Ulangan Harian 2	75	13	43.33	17	56.67
3.	Ulangan Harian 3	75	11	36.67	19	63.33
Jumlah						
Rata-rata			11 orang	37.78	19 orang	62.22

Hal itu terjadi karena peserta didik tidak diajarkan dengan model yang dapat memahami bagaimana belajar, berfikir dan memotivasi diri sendiri karena guru pada umumnya menggunakan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Dimana guru lebih aktif memberikan ilmu dan siswa hanya sekedar mendengarkan penjelasan dari guru. Oleh karena itu diperlukan suatu model pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah dan berorientasi pada siswa (student center).

Salah satu upaya yang bisa dilakukan guru ialah dengan menggunakan model pembelajaran maupun strategi pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada siswa dalam kehidupan sehari-hari adalah model pembelajaran *Problem Based Instruction* (Pembelajaran berdasarkan Masalah). Dimana melalui model pembelajaran ini siswa dituntut untuk dapat memecahkan masalah maupun persoalan yang diberikan guru. Pembelajaran ini dibuat sebagai strategi yang mampu untuk memudahkan siswa memahami pelajaran dan juga belajar yang menyenangkan karena mereka diajak beraktifitas dan membuka wawasan berpikir yang beragam dari seluruh siswa, sehingga dapat mempelajari berbagai konsep dan cara mengaitkannya dalam kehidupan nyata yang pada akhirnya bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa itu sendiri. Dalam upaya ini siswa memerlukan guru sebagai pengarah dan pembimbing dalam mendukung belajar siswa.

Sedangkan dalam strategi pembelajaran *Learning Tournament* siswa dituntut untuk bekerja sama dalam mengumpulkan skor tertinggi untuk kelompok masing-masing dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru. Dengan menerapkan model pembelajaran dan strategi pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* dan Strategi Pembelajaran *Learning Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK 2 di SMK N 1 Kabanjahe T.P 2013/2014”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI Ak 2 SMK N 1 Kabanjahe T.P 2013/2014?
2. Bagaimana cara untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak 2 SMK N 1 Kabanjahe T.P 2013/2014?
3. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dan strategi pembelajaran *Learning Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI Ak 2 SMK N 1 Kabanjahe T.P 2013/2014?
4. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dan strategi pembelajaran *Learning Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak 2 SMK N 1 Kabanjahe T.P 2013/2014?
5. Apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi antar siklus?

1.3 Rumusan Masalah

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

1. Apakah penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* dan Strategi Pembelajaran *Learning Tournament* dapat meningkatkan aktivitas

belajar akuntansi pada siswa kelas XI Ak 2 SMK N 1 Kabanjahe T.P 2013/2014?

2. Apakah penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* dan Strategi Pembelajaran *Learning Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi pada siswa kelas XI Ak 2 SMK N 1 Kabanjahe T.P 2013/2014?
3. Apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi antar siklus?

1.4 Pemecahan Masalah

Masalah yang dihadapi adalah masih rendahnya aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dan strategi pembelajaran *Learning Tournament*. Model pembelajaran *Problem Based Instruction* dan strategi pembelajaran *Learning Tournament* dimulai dengan penjelasan guru atas kompetensi yang ingin dicapai. Setelah itu guru membagi peserta didik dalam tim yang terdiri dari 2-8 orang anggota. Lalu, guru memberi materi untuk dibahas bersama. Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai eksperimen untuk mendapatkan penjelasan, pengumpulan data, hipotesis dan pemecahan masalah. Guru memberi pertanyaan pada peserta didik sebagai “babak pertama” untuk turnamen belajar. Setiap peserta didik harus menjawab pertanyaan secara pribadi. Setelah pertanyaan diberikan, guru menyediakan jawaban dan meminta peserta didik menghitung pertanyaan yang mereka jawab dengan benar. Kemudian guru menyuruh mereka menyatakan skor mereka kepada anggota lain

dalam kelompok tersebut untuk mendapat skor tim. Umumkan skor masing masing tim. Guru memberi pertanyaan pada “babak kedua”, begitu selanjutnya. Setelah semua babak selesai, guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap eksperimen mereka dan proses proses yang mereka gunakan.

Kebaikan dari model pembelajaran ini adalah merangsang pengembangan kemampuan berpikir siswa secara kreatif dan menyeluruh, karena dalam proses belajarnya siswa banyak melakukan *mental* dengan menyoroti permasalahan dari berbagai segi dalam rangka mencari pemecahan terhadap suatu masalah. Selain itu, melalui strategi pembelajaran *Learning Tournament* siswa dituntut untuk aktif mencari pemecahan masalah agar kelompok atau tim nya dapat mencapai skor yang tinggi.

Maka dengan diterapkannya penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dan strategi pembelajaran *Learning Tournament* mampu menjelaskan dan menyampaikan kompetensi yang telah diberikan oleh guru. Dengan mampunya siswa menjawab semua pertanyaan yang diberikan guru diharapkan situasi pelajaran yang sebelumnya pasif dan membosankan berubah menjadi pembelajaran yang aktif dan tidak membosankan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar akuntansi siswa dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dan strategi pembelajaran *Learning Tournament* di kelas XI Ak 2 SMK N 1 Kabanjahe T.P 2013/2014.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dan strategi pembelajaran *Learning Tournament* di kelas XI Ak 2 SMK N 1 Kabanjahe T.P 2013/2014.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi siswa antar siklus.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis sebagai calon guru dalam menggunakan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dan Strategi Pembelajaran *Learning Tournament* dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru terutama guru akuntansi dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dan strategi *Learning Tournament*.
3. Sebagai bahan masukan/referensi bagi peneliti lain yang berkaitan dengan penelitian yang sama.