

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pondasi yang menentukan ketangguhan dan kemajuan suatu bangsa. Berawal dari kesuksesan di bidang pendidikan suatu bangsa menjadi maju. Melalui pendidikan, sumber daya manusia yang berkualitas diharapkan menjadi motor penggerak kemajuan dan kemakmuran bangsa. Salah satu cara yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan pembaharuan sistem pendidikan. Aspek yang perlu diubah dan diperbaiki adalah proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar dikatakan baik apabila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Guru merupakan salah satu unsur dalam proses belajar mengajar yang dituntut memiliki kemampuan dalam segala hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pengajaran di kelas. Guru harus mengetahui bagaimana cara menyampaikan materi pelajaran tersebut dengan baik dan tepat sehingga peserta didik dapat belajar dengan suasana yang tidak membosankan. Namun pada kenyataannya guru sudah terbiasa menggunakan metode konvensional. Metode konvensional cenderung belum dapat mengoptimalkan keaktifan siswa. Siswa

menjadi pasif dan memiliki ketergantungan yang sangat besar kepada guru dalam melakukan kegiatan belajar.

Menurut Siahaan (2010 : 1) bahwa :

Dalam belajar akuntansi, siswa dituntut bukan hanya menulis dan mendengar dari apa yang dijelaskan guru tetapi aktivitas belajar siswa melibatkan aktivitas mental (emosional-intelektual-sosial) dan aktivitas motorik (gerak fisik) yang meliputi ; memperhatikan guru, bertanya bila ada pelajaran yang kurang dimengerti, mendengarkan dengan serius, mampu memecahkan masalah dalam mengerjakan soal, mampu melaksanakan tugas rumah, berpartisipasi dan terampil dalam proses belajar, serta memiliki rasa toleransi dan tenggang rasa sesama siswa dalam melaksanakan tugas – tugas belajarnya.

Maka mempelajari akuntansi membutuhkan kesabaran, kecermatan, dan ketelitian. Untuk itu guru dituntut tidak hanya menyampaikan materi secara lisan dan monoton. Guru harus lebih selektif memilih metode dan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di kelas XI IPS SMA Swasta Cerdas Murni Medan pada tanggal 26 maret 2012 melalui wawancara dengan guru akuntansi bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata – rata ulangan harian siswa kelas XI yang berjumlah 33 orang hanya 12 orang siswa atau sekitar 36,36% siswa yang mampu mencapai nilai hasil belajar akuntansi ≥ 75 dan 21 siswa lainnya atau sekitar 63,63% belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 75. Sedangkan dalam hal Kriteria Ketuntasan Kelas yang diterapkan sekolah yaitu 75% atau 25 siswa yang harus lulus di kelas XI IPS. Jadi dapat dikatakan bahwa nilai tersebut berada di bawah standart ketuntasan yang diharapkan.

Hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Swasta Cerdas Murni Medan Tahun Ajaran 2012/2013 dengan standart Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mencapai nilai 75 dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Akuntansi Siswa
Triwulan Pertama Semester Genap T.P 2012/2013

No	TEST	KKM	Siswa yang mencapai nilai KKM		Siswa yang tidak mencapai nilai KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	KD 1	75	10	30,30%	23	69,69%
2	KD 2	75	11	33,33%	22	66,66%
3	KD 3	75	15	45,45%	18	54,54%
Jumlah			36	109,08%	64	190,89%
Rata-rata			12	36,36%	21	63,63%

Sumber : Daftar nilai akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Swasta Cerdas Murni Medan

Fenomena diatas dikarenakan faktor dari guru, kurangnya kreatifitas guru dalam memvariasikan model pembelajaran, dalam penyajian materi guru menggunakan metode konvensional yaitu ceramah yang bervariasi dengan tanya jawab dan pemberian tugas. Aktivitas belajar siswa menjadi rendah. Hal ini terbukti pada saat diberi soal oleh guru, hanya sedikit siswa yang mengerti menjawab soal sedangkan yang lain hanya menyalin dari teman yang sudah selesai. Keadaan ini kurang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa hanya menerima materi pelajaran secara pasif yaitu mendengar dan hanya mencatat materi saja, tidak terdorong untuk mengembangkan potensi yang ada

pada dirinya sehingga menyebabkan rendahnya aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa.

Untuk mengatasi masalah diatas, perlu dilakukan suatu upaya dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Pendekatan apapun yang digunakan harus membuat siswa dapat mengembangkan pengetahuan secara pribadi, dan mampu menyampaikan pemikirannya kepada guru dan temannya. Untuk itu penulis menyarankan untuk menerapkan suatu model pembelajaran yang bervariasi yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Maka salah satu model pembelajaran yang dimaksud adalah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Lottery Card*.

Diharapkan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Lottery Card* lebih efektif bila dibandingkan dengan metode konvensional. Keefektifan model ini adalah siswa lebih aktif dalam berfikir dan memahami materi secara berkelompok dengan melakukan investigasi terhadap permasalahan yang real di sekitarnya dan dapat berperan aktif dalam menyalurkan ide dan mengajukan pertanyaan sehingga mereka mendapatkan kesan yang mendalam tentang apa yang mereka pelajari.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) digunakan untuk meneliti proses pemecahan masalah pada siswa SMA. Pada pembelajaran PBL, siswa berorientasi pada prinsip bahwa masalah (problem) dapat digunakan sebagai titik awal untuk mendapatkan atau mengintegrasikan ilmu (knowledge) baru. Dimana *authentic assesment* (penalaran yang nyata atau konkret) dapat

diterapkan secara komprehensif, sebab didalamnya terdapat unsur menemukan masalah sekaligus memecahkannya yaitu *problem posing* dan *problem solving*. Dengan demikian, masalah yang ada digunakan sebagai sarana agar anak didik dapat belajar sesuatu yang meningkatkan keilmuannya. Tujuan dari PBL untuk mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok, menantang siswa untuk mengajukan dan mencari penyelesaian masalah, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengemukakan ide atau pendapatnya dan mengembangkan kepemimpinan siswa serta mengembangkan kemampuan pola analisis dan dapat membantu siswa mengembangkan proses nalarnya. Pengajaran berbasis masalah digunakan untuk merangsang berfikir tingkat tinggi dalam situasi berorientasi masalah.

Penerapan model pembelajaran ini akan menunjukkan hasil yang lebih efektif jika dikolaborasikan dengan model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan aktivitas siswa, yaitu model pembelajaran *Lottery Card*. Model *Lottery Card* adalah cara pembelajaran seperti permainan arisan yang akan memperkenalkan siswanya dari setiap kelompok membacakan pertanyaan yang sebelumnya telah digulung pada sebuah kartu atau kertas dan dimasukkan ke dalam sebuah gelas yang kemudian di kocok, dan soal yang jatuh akan dijawab oleh siswa pemegang kartu jawaban. Pada proses pembelajaran, guru berperan sebagai mediator dan fasilitator dalam pembentukan pengetahuan dan pemahaman siswa.

Jadi, dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Lottery Card* akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan,

bermakna, menyeluruh dan akan menarik perhatian siswa untuk mengajukan permasalahan dan menyelesaikan masalah dalam kelompok yang mendorong siswa untuk memiliki keterampilan bertanya dan mencari penyelesaiannya dengan pemikiran secara individu yang kemudian didiskusikan dengan teman kelompoknya sehingga memacu aktivitas siswa untuk dapat menyampaikan aspirasinya. Pengkolaborasian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam mengatasi masalah yang ada selama proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Lottery Card Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPS SMA Swasta Cerdas Murni Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Mengapa guru bidang studi akuntansi masih menggunakan metode konvensional dalam proses belajar mengajar ?
2. Bagaimana cara meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Swasta Cerdas Murni Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?

3. Apakah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Lottrey Card* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Swasta Cerdas Murni Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014??
4. Apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi siswa antar siklus?

1.3 Perumusan Masalah

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

1. Apakah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Lottrey Card* dapat meningkatkan aktivitas siswa di kelas XII IPS SMA Swasta Cerdas Murni Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
2. Apakah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Lottrey Card* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa di kelas XII IPS SMA Swasta Cerdas Murni Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
3. Apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi siswa antar siklus?

1.4 Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah diatas, penulis akan berkonsultasi dengan guru bidang studi untuk melakukan penelitian tindakan kelas dan dalam menyajikan materi diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Lottrey Card* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Selama proses belajar mengajar berlangsung penulis akan mengamati permasalahan-permasalahan yang timbul, respon dan perilaku siswa terhadap kegiatan pembelajaran, keuntungan dan kelemahan yang terdapat pada kegiatan pembelajaran, dan sebagainya.

Dalam model pembelajaran *Problem Based Learning*, guru dan siswa harus menguasai permasalahan yang sedang terjadi khususnya kepada siswa, kemampuan dan keterampilan untuk berpikir dalam memecahkan masalah adalah tujuan yang utama. Penerapan *Problem Based Learning* dalam pembelajaran dapat mendorong siswa mempunyai inisiatif untuk belajar secara mandiri dan juga bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah. Pengalaman ini sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dimana berkembangnya pola pikir dan pola kerja seseorang tergantung pada bagaimana ia membelajarkan dirinya untuk mandiri dan dapat bekerjasama.

Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran *Problem Based Learning* akan melalui lima tahap pembelajaran yang seluruhnya dapat mendorong aktivitas belajar siswa, antusiasme dalam belajar, suasana belajar yang menyenangkan, mengasyikkan, dan mencerdaskan serta melibatkan peran aktif siswa pada saat tahap aktivasi dalam berkelompok.

Untuk memperdalam pemahaman siswa, guru akan mengadakan pembelajaran seperti bermain arisan (*Lottrey Card*). Guru akan memberikan kartu berukuran 5 x 5 cm untuk menuliskan soal dan kartu berukuran 10 x 5 cm untuk menuliskan jawaban. Guru akan menyuruh siswa memasukkan gulungan kartu soal ke dalam gelas yang kemudian dikocok dan dijawab oleh siswa yang

memegang kartu jawaban, dengan begitu siswa akan bersiap-siap menunggu giliran untuk menjawab soal. Dengan model ini kegiatan belajar seperti permainan yang dapat memberikan hiburan dan memacu semangat untuk berpikir serta aktif dalam menjawab pertanyaan. Pengkolaborasi kedua model ini diharapkan dapat memacu aktivitas siswa dan menumbuhkan sikap saling menghargai pendapat sesama teman.

Berdasarkan uraian diatas, maka pemecahan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Lottrey Card* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Swasta Cerdas Murni Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Swasta Cerdas Murni Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Lottrey Card*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Swasta Cerdas Murni Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Lottrey Card*.

3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi siswa antar siklus.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis mengenai penerapan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Lottery Card* sehingga menjadi bekal penulis sebagai pendidik dimasa mendatang untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah SMA Swasta Cerdas Murni Medan khususnya guru bidang studi akuntansi agar dapat menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Lottery Card* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa.
3. Sebagai referensi dan bahan masukan bagi civitas akademik untuk penelitian yang sama bagi Fakultas Ekonomi UNIMED khususnya Program Studi Pendidikan Akuntansi.

