

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan tidak terlepas dari peran guru dalam pembelajaran dikelas. Guru berperan penting dalam keberhasilan belajar siswa. Peran guru dalam pembelajaran adalah harus mampu mengarahkan siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam mencari informasi yang dapat membangun pengetahuan mereka. Namun kenyataannya pembelajaran masih berpusat pada guru. Pembelajaran seperti ini menjadikan siswa cenderung bersikap pasif menerima informasi dari guru dan tidak dapat mengembangkan kreativitas belajarnya.

Bagi siswa tentu saja ini menjadi ruang gerak yang terbatas dimana siswa hanya mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi pelajaran yang disampaikan. Siswa kurang memahami konsep dasar yang diberikan sehingga dalam proses belajar mengajar mereka hanya berusaha mengerjakan tugas-tugas berdasarkan hapalan-hapalan yang mereka terima, akibatnya bila ada tugas yang tidak mirip dengan contoh yang telah diberikan maka para siswa akan merasa kebingungan dalam mengerjakannya.

Akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat SMK, khususnya SMK Bisnis dan Manajemen. Mata pelajaran ini tergolong cukup rumit sehingga dapat menyebabkan siswa sulit memahami konsep-konsep akuntansi yang diajarkan. Bila pada saat menyampaikan materi tidak ada variasi

yang dilakukan guru maka akan menimbulkan kejenuhan dalam diri siswa dan pada akhirnya akan berdampak pada rendahnya hasil belajar akuntansi siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis pada siswa kelas X AK 6 di SMK Negeri 7 Medan menunjukkan bahwa kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa kurang memuaskan, dimana siswa terlihat pasif karena kurangnya partisipasi siswa baik dari segi pemberian pendapat atau respon (*feedback*) pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Selain itu banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM. Hal ini dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 1.1
Persentase Ketuntasan Ulangan Harian Siswa Kelas X AK 6
SMK Negeri 7 Medan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2016/2017

Kelas	Test	K K M	Siswa yang Memperoleh Nilai diatas KKM	%	Siswa yang Memperoleh Nilai dibawah KKM	%	Total
X AK 6	UH 1	70	17	45,94	20	54,05	37
	UH 2	70	15	40,54	22	59,45	
	Rata-rata		16	43,24	21	56,75	

Sumber: *Daftar nilai mata pelajaran akuntansi kelas X AK 6 SMK Negeri 7 Medan*

Berdasarkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70, hasil belajar akuntansi siswa di kelas X AK 6 masih tergolong rendah. Dilihat dari rata-rata hasil ulangan harian siswa, hanya 16 orang atau sekitar 43,24% yang telah mencapai nilai KKM sedangkan sebanyak 21 orang atau sekitar 56,75% belum mencapai nilai KKM. Fenomena ini terjadi disebabkan oleh kurangnya kreativitas belajar dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran akuntansi sehingga membuat siswa merasa jenuh.

Berdasarkan penuturan guru bidang studi akuntansi perusahaan jasa diperoleh informasi bahwa siswa yang tergolong kreatif dikelas tersebut hanya sebesar 30%. Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya kreativitas siswa tersebut adalah siswa tidak berani untuk mengemukakan pendapat, gagasan atau ide-ide baru, siswa belum memiliki rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, siswa tidak berani bertanya tentang suatu hal yang belum diketahuinya dan siswa belum mampu melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Keadaan tersebut berpengaruh pada perolehan hasil belajar akuntansi siswa dimana melalui kegiatan pembelajaran seperti ini menjadikan siswa kurang bisa mengembangkan diri serta sukar mengaplikasikan apa yang telah diperoleh ke dalam kehidupan sehari-hari sehingga hasil belajar yang dicapai pun menjadi rendah.

Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keaktifan dan kreativitas masing-masing siswa saat pembelajaran. Peningkatan kreativitas siswa sangat bergantung pada peran guru dalam mengelola pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran akuntansi. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan mengubah pembelajaran konvensional menjadi suatu pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi belajar yang aktif pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Menurut Ngalimun (2014) model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang yang dipilih secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian masalah, kegiatan kelompok, kuis dan penghargaan kelompok. Dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* siswa didorong untuk bekerja sama pada suatu tugas dan harus mengkoordinasikan usaha-usahanya untuk memecahkan masalah sehingga melalui pembelajaran *Problem Based Learning* ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas seluruh siswa dalam proses pembelajaran.

Selain dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif, hal lain yang tak kalah penting adalah pemberian media dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Praswoto (2015) salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah media cetak yakni *handout*. Pemberian *handout* ketika mengajar merupakan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar. Kehadiran *handout* dalam proses belajar mengajar mempunyai arti penting, sebab *handout* ini berisi pokok-pokok materi yang akan diajarkan sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Pemberian *Handout* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas X AK Di SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2016/2017”**

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Siswa kurang kreatif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas.
2. Bagaimana cara meningkatkan kreativitas belajar pada siswa kelas X AK di SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2016/2017?
3. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah atau belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah.
4. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar akuntansi pada siswa kelas X AK di SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2016/2017?
5. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pemberian *Handout* dapat meningkatkan kreativitas belajar pada siswa kelas X AK di SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2016/2017?
6. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pemberian *Handout* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi pada siswa kelas X AK di SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2016/2017?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pemberian *Handout* dapat meningkatkan kreativitas belajar pada siswa kelas X AK di SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2016/2017?

2. Apakah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pemberian *Handout* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi pada siswa kelas X AK di SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2016/2017?

1.4 Pemecahan Masalah

Suatu masalah dikaji untuk mencari dan menemukan solusi pemecahannya. Sebagaimana telah diuraikan pada latar belakang bahwa kreativitas dan hasil belajar siswa masih belum sesuai dengan yang diharapkan, maka kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran harus ditingkatkan. Dalam hal ini seorang guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran disertai dengan pemberian media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* akan dapat mengarahkan siswa pada perkembangan kognitif yang baik dimana dengan model ini siswa dituntut untuk mampu mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui penyelesaian masalah yang ada baik dari siswa maupun dari guru. Dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* ini, setiap awal pembelajaran siswa akan diperhadapkan pada suatu masalah yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan dibahas. Untuk dapat menciptakan kreativitas siswa, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan ide-ide dan pendapatnya melalui umpan balik untuk mengetahui tingkat pemahaman setiap siswa tentang materi yang diajarkan. Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah dengan pemberian latihan lanjutan yang dikerjakan secara mandiri.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pemberian *Handout* dirancang untuk lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan menuntun siswa dalam menyelesaikan masalah dengan lebih baik lagi. Dari uraian diatas diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pemberian *Handout* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2016/2017.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemecahan masalah diatas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar pada siswa kelas X AK di SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2016/2017 melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pemberian *Handout*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi pada siswa kelas X AK di SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2016/2017 melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pemberian *Handout*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menambah wawasan, pengetahuan dan kemampuan penulis dalam penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pemberian *Handout* dalam upaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa.

2. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah khususnya guru bidang studi akuntansi untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pemberian *Handout* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa.
3. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi civitas akademik Fakultas Ekonomi UNIMED dan pihak lain dalam melakukan penelitian sejenis.

