

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sebab pendidikan memiliki peluang dan kekuatan untuk dapat berbuat banyak dalam menjalankan dan menjadikan sumber daya manusia sebagai modal dasar dalam pembangunan nasional. Salah satu cara meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah meningkatkan mutu pendidikan.

Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan yang ada di Indonesia, telah banyak usaha yang dilakukan oleh pemerintah, salah satunya adalah melakukan pembaharuan sistem pendidikan. Pembaharuan sistem pendidikan yang dilakukan adalah dengan melakukan perubahan kurikulum pendidikan. Dengan perubahan tersebut, maka lembaga pendidikan dituntut untuk dapat menyesuaikan model pembelajaran sesuai dengan yang ditentukan oleh kurikulum pendidikan. Dengan perhatian khusus yang diarahkan kepada penyesuaian model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum akan mendukung perkembangan dan kemajuan kualitas pendidikan. Sehingga sangatlah penting diterapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan kurikulum pendidikan. Dengan demikian, proses pembelajaran akan mampu untuk mengarahkan siswa berkembang sesuai dengan kapasitas yang dimiliki maupun bakat dan potensi yang ada untuk pembentukan kepribadian yang utuh, memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dan mandiri sehingga siswa tersebut memiliki kepribadian yang dinamis dan kreatif.

Selain melakukan perubahan kurikulum pendidikan, usaha lain yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas model pembelajaran adalah melakukan perubahan pada model pembelajaran di sekolah. Dalam usaha meningkatkan kualitas model pembelajaran, guru merupakan faktor yang berperan penting. Hal ini dikarenakan, kurikulum yang disusun secara sempurna dan sarana prasarana terpenuhi dengan baik, tidak akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, apabila guru belum tepat menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah melalui penggunaan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga mampu memberikan nuansa yang menyenangkan bagi guru dan peserta didik. Dalam pembelajaran sehari-hari, guru mentransfer pengetahuannya terhadap siswa, sehingga guru dituntut harus mampu menguasai materi dan menggunakan model pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran yang diajarkan. Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan, dan diharapkan kelemahan suatu model pembelajaran dapat ditutup dengan model pembelajaran yang lain, sehingga guru dapat menggunakan beberapa model dalam melakukan proses pembelajaran.

Pengembangan kemampuan profesional guru dalam mengelola program pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sangatlah diperlukan. Sehingga proses pembelajaran di dalam kelas pun menjadi tidak membosankan. Dan siswa di dalam kelas pun akan semakin aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang akan menyebabkan peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Methodist 7 Medan pada tanggal 03 Februari 2017, diperoleh keterangan bahwa hasil belajar akuntansi siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai belajar akuntansi siswa, dimana lebih dari 50% siswa belum mampu mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu nilai 75.

Data hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 di SMA Methodist 7 Medan dapat dilihat dalam tabel di bawah ini

Tabel 1.1.
Hasil Belajar Kelas XI IPS 2 SMA Methodist 7 Medan

No.	Tes	KKM	Siswa yang Mencapai KKM		Siswa yang tidak Mencapai KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	UH 1	75	16	42	22	58
2	UH 2	75	16	42	22	58
3	UH 3	75	14	37	24	63
Jumlah			46	121	68	179
Rata-rata			15	40	23	60

(Sumber: Daftar Nilai Ulangan Harian Akuntansi Kelas XI IPS 2 di SMA Methodist 7 Medan Tahun Ajaran 2017/2018).

Dari observasi yang telah dilakukan oleh penulis di SMA Methodist 7, penulis menemukan bahwa model pembelajaran yang diterapkan selama ini belum efektif dan efisien. Metode yang digunakan di sekolah tersebut masih menggunakan metode konvensional seperti diskusi, tanya jawab, ceramah dan pemberian tugas yang menimbulkan kejenuhan terhadap diri siswa dalam belajar. Akibatnya, kreativitas siswa tidak berkembang sesuai dengan yang diharapkan dan pada akhirnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa tersebut menjadi rendah. Kreativitas bermanfaat

untuk pengembangan diri anak didik, disamping itu juga kreativitas merupakan kebutuhan akan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia.

Oleh sebab itu, untuk memperbaiki hasil belajar siswa yang rendah tersebut, diperlukan perbaikan dan pengembangan dalam proses belajar mengajar di kelas. Dengan perbaikan tersebut, diharapkan kegiatan belajar mengajar terlaksana dengan baik sehingga kreativitas dan hasil belajar menjadi meningkat. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperbaikinya adalah menciptakan suasana belajar yang aktif, variatif, menyenangkan dan mudah untuk dipahami sehingga mampu mengajak siswa terlibat dan ikut ambil bagian dalam kegiatan belajar mengajar dan bukan hanya sebagai penonton saja. Selain itu, sebagai seorang tenaga pendidik, guru juga dituntut untuk dapat menguasai berbagai macam model pembelajaran yang menarik yang tidak hanya berpatokan pada pembelajaran yang konvensional. Salah satu model yang dapat digunakan atau diterapkan dalam proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan kolaborasi model pembelajaran *Learning Cycle* dan model pembelajaran *Time Token*.

Pengkolaborasian model pembelajaran *Learning Cycle* dan model pembelajaran *Time Token* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola kelas selama kegiatan belajar mengajar, dengan melibatkan seluruh siswa untuk aktif, kreatif dan bertanggungjawab dalam tugas yang telah diberikan kepada mereka. Model pembelajaran *Learning Cycle* merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered*). *Learning Cycle* merupakan tahap-tahap kegiatan (fase) yang diorganisasikan

sedemikian rupa. Di dalam model pembelajaran ini dilakukan beberapa kegiatan untuk membangkitkan minat siswa pada mata pelajaran (*engagement*), memberikan kesempatan kepada siswa untuk memanfaatkan panca indera mereka semaksimal mungkin dalam berinteraksi dengan lingkungan melalui telaah literatur (*exploration*), memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk menyampaikan ide atau gagasan yang mereka miliki melalui kegiatan diskusi (*explanation*), mengajak siswa mengaplikasikan konsep-konsep yang mereka dapatkan dengan mengerjakan soal-soal pemecahan masalah (*elaboration*) dan terdapat suatu tes akhir untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap konsep yang telah dipelajari (*evaluation*). Melalui kegiatan dalam tiap fase tersebut, diharapkan siswa dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi.

Menurut Eliyana (dalam Shoimin, 2013:239), *Time Token* adalah satu model pembelajaran kooperatif. Siswa dibentuk ke dalam kelompok belajar, yang dalam pembelajaran ini mengajarkan keterampilan sosial untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau menghindarkan siswa diam sama sekali dalam berdiskusi. Guru akan memberikan materi pembelajaran dan selanjutnya siswa bekerja dalam kelompok masing-masing untuk memastikan semua anggota kelompok telah menguasai materi pelajaran yang diberikan. Kemudian siswa melaksanakan tes atas materi yang diberikan dan mereka harus mengerjakan sendiri tanpa bantuan siswa lainnya.

Model ini akan melibatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam menelaah materi serta menguji pemahaman mereka. Setiap siswa akan diuji sejauh mana

pemahamannya akan materi-materi akuntansi. Model ini akan mengatasi masalah siswa yang pasif dan juga menghindari dominasi beberapa siswa di dalam kelompok. Kegiatan belajar mengajar akan menuntut dominasi siswa dibandingkan guru.

Mengacu pada hasil penelitian terdahulu, Istiqomah Fenica Yusnita Sari, dkk (2012) dalam penelitian “Implementasi Siklus Belajar 5E (*Learning Cycle 5E*) Disertai Dengan Handout Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI IPA 3 SMA Al-Islam 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013, Hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus belajar 5E disertai dengan handout dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa (30% pada siklus I menjadi 62,5% pada siklus II) dan prestasi belajar siswa (aspek kognitif 27,5% menjadi 77,5% pada siklus II) . Dari aspek afektif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan persentase dari 40% pada siklus I menjadi 72,5% pada siklus II, sedangkan aspek psikomotor mencapai 72,5%.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu diatas, penulis tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul **“Penerapan kolaborasi model pembelajaran *Learning Cycle* dan *Time Token* untuk meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Akuntansi siswa kelas XI di SMA Methodist 7 Medan Tahun ajaran 2017/2018”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Apakah yang menyebabkan hasil belajar akuntansi rendah?
2. Bagaimana cara meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS di SMA Methodist 7 Medan?
3. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS di SMA Methodist 7 Medan?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah kreativitas belajar meningkat jika diterapkan kolaborasi model pembelajaran *Learning Cycle* dan *Time Token* pada siswa kelas XI di SMA Methodist 7 Medan T.A 2017/2018?
2. Apakah hasil belajar akuntansi meningkat jika diterapkan kolaborasi model pembelajaran *Learning Cycle* dan *Time Token* pada siswa kelas XI di SMA Methodist 7 Medan T.A 2017/2018?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa kelas XI di SMA Methodist 7 Medan T.A 2017/2018 melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Learning Cycle* dan *Time Token*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI di SMA Methodist 7 Medan T.A 2017/2018 melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Learning Cycle* dan *Time Token*.

1.5 Pemecahan Masalah

Rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang kurang tepat. Model pembelajaran yang digunakan di SMA Methodist 7 Medan adalah menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini menyebabkan kreativitas guru menjadi berkurang dalam menvariasikan model pembelajaran yang membuat suasana di dalam kelas menjadi kurang bersemangat sehingga suasana menjadi pasif, kurang ada interaksi, dan vakum. Pada akhirnya siswa hanya akan termenung dan mencari kesempatan untuk membuat keributan di kelas sehingga akan mengganggu fokus siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Akibatnya hasil belajar yang didapatkan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Dalam mempelajari materi pelajaran akuntansi memerlukan pemahaman dengan konsep-konsep yang ada dalam setiap materi pelajaran. Sehingga guru dituntut untuk berperan sebagai perancang pengajaran yang baik dan dapat

menyajikan materi pembelajaran dengan baik. Keberhasilan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar banyak ditentukan oleh guru melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran yang tepat ini merupakan salah satu strategi dalam memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran.

Pemecahan masalah yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa yaitu dengan penerapan kolaborasi model pembelajaran *Learning Cycle* dan *Time Token*. Model pembelajaran *Learning Cycle* merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered*). *Learning Cycle* merupakan tahap-tahap kegiatan (fase) yang diorganisasikan sedemikian rupa dan di dalam model pembelajaran ini dilakukan dengan lima fase yang diorganisasikan dalam pembelajaran yaitu pengembangan minat, eksplorasi, penjelasan, elaborasi, dan evaluasi. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan daya nalar yang tinggi, siswa lebih berani mengungkapkan pendapat dan ide-idenya tanpa ada rasa takut, serta dapat menghilangkan rasa kejenuhan siswa dalam belajar.

Dengan penerapan model pembelajaran *Learning Cycle* di kelas, siswa yang memiliki kemampuan yang kurang akan kelihatan lebih baik lagi dari yang sebelumnya. Sedangkan *Time Token* adalah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam pelajaran akuntansi dengan melaksanakan diskusi, dimana tiap siswa diberi kupon bahan pembicaraan (± 30 detik), siswa berbicara dan setelah selesai kupon dikembalikan dengan tujuan agar masing-masing anggota kelompok mendapat kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain. Model ini akan melibatkan keaktifan siswa

dalam menelaah materi serta menguji pemahaman mereka. Setiap siswa akan diuji sejauh mana pemahamannya akan materi-materi akuntansi. Model ini mengatasi masalah siswa yang pasif dan juga menghindari siswa yang tampil mendominasi dalam kelompok. Kegiatan belajar mengajar akan menuntut dominasi siswa ketimbang guru. Diharapkan situasi pembelajaran yang pada awalnya pasif, kurang kreatif dan membosankan berubah menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menarik sehingga akan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Dengan penerapan model pembelajaran *Learning Cycle* dan *Time Token*, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI di SMA Methodist 7 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis mengenai penerapan kolaborasi model pembelajaran *Learning Cycle* dan *Time Token* untuk meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar khususnya mata pelajaran akuntansi.
2. Sebagai masukan bagi guru khususnya guru bidang studi akuntansi untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Learning Cycle* dan *Time Token*.
3. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang berkaitan dengan model pembelajaran *Learning Cycle* dan *Time Token*.