

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu berkembang sangat pesat. Hal ini harus didukung dengan adanya peningkatan dalam pelaksanaan pendidikan, baik pendidikan non formal (masyarakat), pendidikan formal (sekolah) maupun pendidikan informal (keluarga). Terutama pada pendidikan formal yang memberikan kontribusi cukup besar kepada seseorang dalam kemampuan akademis, sehingga harus diupayakan peningkatan baik kualitas maupun kuantitas pendidikannya.

Upaya meningkatkan aktivitas belajar murid merupakan tantangan yang selalu dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam profesi keguruan dan pendidikan. Banyak upaya yang telah dilakukan dan banyak pula keberhasilan yang telah dicapai, meskipun keberhasilan itu belum sepenuhnya memberikan kepuasan bagi masyarakat dan para pendidik, sehingga sangat menuntut renungan, pemikiran dan kerja keras orang-orang yang berkecimpung di dunia pendidikan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Salah satu masalah dari berbagai masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran adalah kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga menjadikan proses pembelajarannya hanya berorientasi pada guru semata.

Berdasarkan pengalaman yang terlihat dari proses pembelajaran selama ini proses belajar mengajar mata pelajaran Akuntansi diketahui bahwa masih terdapat beberapa masalah yang kiranya perlu dipecahkan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran Akuntansi dapat tercapai secara maksimal. Masalah-masalah tersebut antara lain : 1) dari sisi guru; berupa penguasaan kelas yang kurang, pengelolaan proses belajar mengajar yang terkesan biasa saja, kurang sistematis, intensitas tugas kelas yang kurang, guru kurang menstimulus aktivitas belajar murid, 2) dari sisi siswa antara lain; banyak siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar dengan ciri-ciri; keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, misalnya siswa tidak mau bertanya, artinya jika mereka belum jelas hanya diam saja, kurangnya keberanian siswa untuk mengutarakan pendapatnya didepan kelas, serta kurangnya keberanian siswa untuk mengerjakan soal didepan kelas kurang atau bahkan tidak mengajukan pertanyaan dari materi yang diajarkan, tidak memberikan jawaban atas pertanyaan guru, kurangnya perhatian murid terhadap materi yang dijelaskan guru.

Hal ini menggambarkan keaktifan siswa masih rendah, kenyataan yang ada dilapangan yaitu siswa lebih suka ramai sendiri dan tidak mau jika disuruh maju mengerjakan soal didepan kelas. Keaktifan mereka tidak disalurkan dalam hal yang positif dan kesadaran siswa untuk belajar masih kurang. Siswa juga lebih suka menerima informasi dari guru dan tidak berusaha untuk mengembangkan kemampuannya, salah satunya dengan bertanya baik kepada guru ataupun temanya sendiri., jika proses pendidikan tetap seperti itu, maka siswa tidak akan berkembang dan prestasinya juga tidak akan bisa meningkat terutama dalam

pembelajaran Akuntansi yang membutuhkan ketelitian menghitung dan konsentrasi tinggi.

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara dengan guru mata pelajaran Akuntansi dan hasil observasi di MAN 1 NGRAMBE menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa pada saat pelajaran Akuntansi sangat rendah yaitu sekitar 27,5 %, berarti dengan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa 72,5 % dari 29 siswa kurang aktif atau bisa dikatakan pembelajaran masih dikuasai oleh guru semata. Hal ini disebabkan karena guru belum menggunakan atau mempraktekan metode mengajar yang bervariasi serta proses pembelajaran kurang didukung dengan penyediaan media pembelajaran.

Dilihat dari masalah tersebut diatas guru harus segera mengambil suatu tindakan dan inovasi baru pada saat melakukan proses pengajaran agar dapat menumbuhkan keaktifan siswa yang bagus dan terkonsep dengan baik dalam pengelolaan kelasnya, sehingga siswa yang aktif akan membuat dirinya lebih kreatif dan akan lebih mudah untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran.

Keaktifan siswa akan muncul bila guru memberikan kepada siswa agar mau mengembangkan pola pikirnya, mau mengemukakan ide-ide dan lain-lain. Kadang dalam pembelajaran, ketika guru menawarkan kepada siswa agar mau mengerjakan soal di depan kelas banyak siswa yang enggan dan tidak mau. Selain itu ketika guru menawarkan pertanyaan, siswa hanya diam, tidak tahu apakah diamnya berarti paham atau memang tidak paham atau takut bertanya. Untuk mengatasi masalah itu juga perlu dibina hubungan yang baik antara siswa dan

guru dalam pembelajaran sehingga akan terjadi interaksi dan komunikasi yang baik

Proses dan pemecahan masalah pembelajaran di kelas dapat dilakukan melalui berbagai cara, misalnya melalui diskusi kelas, tanya jawab antara guru dan peserta didik, Inquiry dan metode-pembelajaran lain. Oleh karena itu seorang guru dituntut untuk dapat membawa dirinya sebagai agen pembawa informasi dengan baik. Guru yang kreatif selalu mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton. Untuk melaksanakan proses pembelajaran perlu dipikirkan pembelajaran pembelajaran yang tepat.

Menurut Sudrajat (2009:7). Keberhasilannya proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh seorang guru yang melakukan transfer ilmu (*knowledge transfer*) melalui proses pembelajarannya, dalam hal ini strategi pembelajaran menjadi penting dalam proses belajar tersebut. Banyak pembelajaran pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh para guru, pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran tersebut, antara lain :Pembelajaran Ceramah, Pembelajaran Tanya jawab, Pembelajaran diskusi, Pembelajaran pemberian tugas, Pembelajaran demonstrasi, Pembelajaran karyawisata, Kerja kelompok (*inquiri*), Pembelajaran bermain peran, Pembelajaran dialog, Pembelajaran bantah membantah, dan Pembelajaran bercerita.

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi pada proses belajar mengajar mata pelajaran Akuntansi, maka salah satu pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan merubah pembelajaran pembelajaran

yang digunakan kearah pembelajaran yang dapat memberikan peluang kepada murid untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Dalam penelitian ini guru diarahkan untuk menggunakan pembelajaran Akuntansi dengan menggunakan pendekatan *Improving Learning* dengan metode *Role Playing*, mengapa guru dan peneliti memilih pendekatan dan model pembelajaran tersebut karena model pembelajaran *Role Playing* tersebut mempunyai kelebihan untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Kelebihan model pembelajaran tersebut dikuatkan oleh pendapat para nara sumber seperti yang tertulis pada buku- buku karangan Basri Syamsu (2000: 8), Djamarah dan Zain (2002), Makrufi (2009:3), Prasetyo (2001: 14), Sudrajat (2009), Wahab (2007: 109) dan dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Devi (2010), Mudaimin (2008), dan lebih banyak pendapat- pendapat lainnya yang secara garis besar mengatakan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Seperti telah dikemukakan di atas, bahwa penggunaan model ini dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Ada empat asumsi yang mendasari model ini memiliki kedudukan yang sejajar dengan model-model pengajaran lainnya. Keempat asumsi tersebut ialah: Pertama, secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi “di sini dan kini” (*here and now*) sebagai isi pengajaran. Kedua, bermain peran memberikan kemungkinan kepada para murid untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. Ketiga, model ini mengasumsikan bahwa emosi dan

ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Ke-empat, model mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

Mudairin (2009: 4) menjelaskan bahwa untuk dapat mengukur sejauhmana bermain peran memberikan manfaat kepada pemeran dan pengamatnya ditentukan oleh tiga hal, yakni (1) kualitas pemeranan; (2) analisis yang dilakukan melalui diskusi setelah pemeranan; (3) persepsi murid terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi nyata dalam kehidupan. Pembelajaran dengan model *role playing* dilaksanakan menjadi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut: (1) tahap memotivasi kelompok; (2) memilih pemeran; (3) menyiapkan pengamat; (4) menyiapkan tahap-tahap permainan peran; (5) pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi; (7) pemeranan ulang; (8) diskusi dan evaluasi kedua; (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Devi (2010) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa pembelajaran metode *role playing*, ini siswa ikut berperan aktif dan dapat mengetahui secara langsung bagaimana proses dari suatu kegiatan dalam bidang akuntansi, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa untuk memecahkan persoalan berfikir kritis dan melakukan observasi serta menarik kesimpulan dalam kehidupan jangka panjangnya.

Kelebihan metode *role playing* sebagaimana dijelaskan Makhrufi (2009:3) adalah:

1. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
2. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
3. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
4. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
5. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan yang ada dalam bentuk tulisan yang berkaitan dengan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan member judul “IMPLEMENTASI *IMPROVING LEARNING* DENGAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI USAHA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA SISWA KELAS XI IPS II MAN 1 NGRAMBE, NGAWI TAHUN AJARAN 2010/2011”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas dapat dilakukan suatu identifikasi masalah yaitu siswa dalam proses pembelajaran dikelas kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajarnya, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor dari dalam siswa sendiri, dan faktor dari luar seperti guru dalam memilih metode pembelajaran dan proses pembelajaran yang terlalu monoton.

C. Pembatasan Masalah

Keaktifan siswa dalam belajar akuntansi pada dasarnya dapat dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling berkaitan baik dari dalam diri siswa (internal) maupun dari luar siswa (eksternal). Permasalahan yang berkaitan dengan judul diatas sangat luas dan tidak mungkin permasalahan dapat teratasi semua, sehingga perlu adanya pembatasan dan pemfokusan masalah agar penelitian ini dapat lebih terarah. Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlakukan pembatasan masalah diantaranya :

1. Rancangan pembelajaran akuntansi yang akan diterapkan dengan pendekatan *improving learning* yang merupakan pembelajaran dengan menggunakan penekanan pada proses pembentukan suatu konsep dan memberikan kesempatan luas kepada siswa berperan aktif dalam proses tersebut.
2. Metode yang digunakan adalah *role playing*, yaitu : model pembelajaran dengan bermain peran.
3. Keaktifan siswa dalam proses PBM, dikhususkan pada keaktifan siswa dalam bertanya, berinteraksi dalam mengerjakan soal, menjawab atau mengemukakan pendapatnya.
4. Siswa yang diteliti yaitu siswa kelas XI IPS II MAN I Ngrambe Tahun Ajaran 2010/2011, dengan materi pokok “Tahap- Tahap Pencatatan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan pada latar belakang, maka objek yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Apakah Implementasi *Improving Learning* dengan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran akuntansi materi tahap- tahap pencatatan siklus akuntansi perusahaan jasa pada siswa kelas XI IPS II MAN 1 NGRAMBE Tahun Ajaran 2010/2011?

E. Tujuan Penelitian

Searah dengan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Implementasi *Improving Learning* dengan metode *Role Playing* sebagai usaha untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Akuntansi di MAN I NGRAMBE.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan ada beberapa manfaat yang akan diperoleh, baik manfaat secara praktis maupun teoritis.

1. Manfaat secara praktis yaitu :
 - a) Bagi penulis, sebagai referensi dan dapat lebih mengembangkan pembelajaran pembelajaran di sekolah.
 - b) Bagi sekolah dan dewan guru dapat meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran yang efektif yang salah satunya pembelajaran bermain peran yang berguna meningkatkan keaktifan belajar siswa.

- c) Bagi masyarakat, untuk menambah wawasan keilmuan, khususnya dalam memilih pembelajaran dan menyajikan materi pelajaran.
2. Sedangkan manfaat secara teoritis yaitu : bahwa hasil penelitian dapat menjadikan sumbangan pemikiran bagi guru-guru dalam melaksanakan proses pembelajaran kepada siswa di dalam kelas.