

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pengajar dan peserta didik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan khusus. Dalam proses pembelajaran komponen utama adalah guru dan peserta didik. Agar pembelajaran dapat memperoleh hasil baik maka guru harus berusaha dapat membangkitkan minat siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan, sehingga mendapatkan perhatian yang lebih baik. Tidak semua bahan pelajaran yang diterima murid dapat menarik perhatiannya, sehingga guru dituntut bisa memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan (Yamin, 2004:155).

Dengan demikian guru harus memiliki kecakapan dan wawasan yang memadai, khususnya tentang mata pelajaran yang diajarkan, memiliki ketrampilan yang tinggi, mampu menggunakan metode yang tepat, mampu menyesuaikan diri dengan kemampuan anak didik yang dihadapi, dalam arti guru harus profesional. Inti proses pembelajaran tidak lain adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan akhir. Tujuan pembelajaran tentu saja akan tercapai jika siswa berusaha secara aktif, karena dengan mengaktifkan belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

Komponen-komponen dalam pembelajaran, yang diantaranya bahan pembelajaran metode pembelajaran dan media pembelajaran, adalah sarana pencapaian hasil pembelajaran. Apabila komponen – komponen tersebut baik maka

baik pula hasil pembelajarannya, namun bila komponen-komponen tersebut jelek maka jelek pula hasil pembelajarannya. Salah satu permasalahan pembelajaran saat ini adalah metode pembelajaran yang bersifat satu arah, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*) dan siswa hanya pasif dalam proses pembelajaran. Siswa hanya datang duduk diam menulis mendengarkan, maka tidak heran bila siswa mengalami kejenuhan sehingga motivasi belajar menurun yang pada akhirnya hasil ulangnya selalu di bawah standar. Selama ini siswa selalu pada pihak yang dianggap sumber permasalahan yang tidak memiliki motivasi belajar tidak kreatif dan pemalas, maka disini kami mencoba untuk mengidentifikasi masalah dari sisi pendidiknya, mungkin lain kali ada yang menulis motivasi mengajar kreatifitas guru agar seimbang.

Prestasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang bersumber dari dalam individu seperti kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan. Sedangkan faktor eksternal adalah semua faktor yang bersumber dari luar seperti lingkungan. Misalnya lingkungan sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah dan lain-lain. Berkaitan dengan proses interaksi belajar mengajar ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan antara lain adalah motivasi belajar dan metode pembelajaran. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang cukup penting dalam proses belajar mengajar. Motivasi diperlukan untuk menumbuhkan minat terhadap pelajaran yang diajarkan oleh guru. Peranan guru

dalam belajar dan pembelajaran adalah membentuk siswa mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan. Untuk tujuan tersebut siswa melakukan kegiatan belajar, dengan cara dan kemampuan masing-masing. Siswa adalah bersifat unik, artinya kondisi fisik mental, dan sosial berbeda satu sama lainnya.

Undang-Undang Pendidikan Nasional RI no. 20 pasal 40 ayat (2) tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa guru dan tenaga kependidikan berkewajiban:

1. Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna menyenangkan kreatif dinamis dan dialogis.
2. Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan.
3. Memberi teladan menjaga nama baik lembaga profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.

Sementara itu Peraturan Pemerintah nomor 19 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa pada proses satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif inspiratif menyenangkan menantang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa kreatifitas kemandirian sesuai bakat dan minat perkembangan fisik siswa serta psikologi siswa. Sehingga munculah istilah PAIKEM. PAIKEM adalah kependekan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan yang dapat dilaksanakan antara lain melalui strategi permainan. Berbagai macam permainan yang dikenal siswa dapat diintegrasikan dalam pokok bahasan pelajaran akuntansi baik pada jenjang SMK maupun SMA, sehingga akan tercipta pembelajaran yang

menyenangkan (*joyfull learning*) (Saptono, 2003:24). Ada berbagai model permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Salah satu diantaranya adalah model simulasi. Simulasi merupakan suatu pembelajaran dengan cara bermain peran (Anonim, 1998: 20). Metode simulasi merupakan suatu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga para siswa terdorong untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan metode simulasi menggunakan media bantu berupa kartu peran (*apron*) yaitu karton bertuliskan nama peran yang dikalungkan pada siswa sesuai perannya (Saptono, 2003: 42). Penggunaan kartu peran sebagai salah satu media pembantu dalam belajar sangat menunjang. Apalagi diperankan sehingga berkesan hidup, bergerak serta dapat diamati langsung, sehingga membantu siswa dalam menganalogikan dengan bagian yang terlibat pada peristiwa yang diperankan. Menurut Kong Fu Tse seorang filosof Cina bahwa "*apa yang ku dengar aku lupa, apa yang ku lihat aku ingat, dan apa yang ku lakukan aku paham*".

Pencapaian nilai kompetensi siswa SMK Muhammadiyah 2 Klaten mengalami penurunan, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian dan hasil nilai semester banyak yang tidak memenuhi standar KKM (atau kurang dari KKM) yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil pengamatan selama ini terhadap proses kegiatan belajar mengajar di SMK Muhammadiyah 2 Klaten yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab ternyata hasilnya masih kurang memuaskan. Siswa biasanya kurang memahami materi secara mendalam, bahkan konsep-konsep yang disampaikan dan atau permasalahan yang diajarkan, tidak dapat dipahami oleh siswa.

Setiap materi selesai disampaikan, siswa melupakan kembali sejumlah materi tertentu. Ada beberapa faktor internal siswa yang kurang mendukung terhadap pencapaian hasil belajar diantaranya; siswa kurang memiliki motivasi belajar. Kemudian ada beberapa faktor eksternal yang juga dapat mempengaruhi hasil belajar diantaranya; tentang metode pembelajaran. Siswa ada yang mengeluhkan tentang metode pembelajaran yang mereka terima diantaranya; guru terlalu cepat dalam menjelaskan / menerangkan materi, terlalu banyak diberi catatan-catatan tanpa ada penjelasan dari guru, menurut mereka model pembelajaran seperti ini terlalu membosankan. Khususnya mata pelajaran akuntansi yang menjadi momok bagi siswa karena, mata pelajaran akuntansi rumit dan sulit dipahami. Selain siswa unsur yang penting dalam kegiatan pembelajaran adalah guru. Di tangan gurulah terletak kemungkinan berhasil atau tidaknya penyampaian tujuan belajar. Siswa cenderung kurang bersemangat pada saat belajar akuntansi. Semua itu terlihat dengan adanya sikap beberapa siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pelajaran akuntansi dan mengerjakan soal-soal akuntansi. Siswa kurang bersemangat karena proses belajar mengajar terasa monoton. Metode pembelajaran yang diberikan kurang bervariasi sehingga timbul kebosanan pada siswa. Suasana kelas terlihat kurang hidup karena siswa menjadi pasif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang diberikan guru. Sehingga dibutuhkan metode pembelajaran yang menarik sesuai dengan situasi dan kondisi siswa.

Pemilihan dan penggunaan metode yang sesuai dengan tujuan kompetensi sangat diperlukan. Karena metode adalah cara yang digunakan oleh guru untuk

mengadakan hubungan atau interaksi dengan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Guru sebagai pengarah dan pembimbing tidak hanya pandai dalam memilih metode pembelajaran namun dituntut juga untuk mengoptimalkan komponen pembelajaran dalam rangka meningkatkan prestasi belajar.

Pembelajaran mata diklat akuntansi kompetensi siklus akuntansi perusahaan dagang di SMK dibagi menjadi empat sub kompetensi yaitu;

1. Menganalisa bukti transaksi
2. Membuat jurnal penyesuaian
3. Menyusun neraca lajur
4. Menyusun laporan keuangan

Kompetensi siklus akuntansi perusahaan dagang merupakan kompetensi yang membahas tentang persiapan proses penyusunan laporan keuangan perusahaan dagang. Yang dilakukan antara lain, analisa transaksi pembelian dan penjualan pembayaran biaya-biaya, jurnal penyesuaian kemudian baru menyusun laporan keuangan. Berdasarkan pengalaman para guru akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Klaten pada umumnya metode yang digunakan dalam pembelajaran menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan dagang adalah metode ceramah tanpa menggunakan percobaan. Menurut mereka pembelajaran tentang menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan dagang menggunakan metode eksperimen sangat sulit dilakukan, sebab kompetensi tersebut berhubungan dengan sistem akuntansi yang menyeluruh yang berkaitan dengan aktifitas yang dilakukan perusahaan seperti pembelian, penjualan dan pembayaran biaya-biaya. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran

belum memberikan hasil yang optimal. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa mata pelajaran akuntansi siklus akuntansi perusahaan dagang pada tahun sebelumnya hanya 70 dan belum mencapai standar ketuntasan batas minimal (SKBM).

Selama proses pembelajaran siklus akuntansi perusahaan dagang tersebut, guru SMK Muhammadiyah 2 Klaten menggunakan metode ceramah sebagai metode yang dominan. Dengan dominasi metode tersebut, siswa tidak aktif. Ketidakaktifan siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mengakibatkan siswa sulit memahami konsep suatu materi. Jika hal tersebut terjadi dapat mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh kurang optimal. Dengan perolehan hasil belajar yang kurang, maka dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran tidak tercapai. Walaupun demikian, bukan berarti metode ceramah tidak cocok digunakan untuk pembelajaran kompetensi siklus akuntansi perusahaan dagang, tetapi kurang efektif atau tidak cukup hanya dengan metode ceramah saja perlu adanya kombinasi metode pembelajaran yang lain. Latihan merupakan cara belajar yang tepat karena memiliki andil yang cukup besar dalam mempelajari akuntansi sehingga mencapai hasil belajar yang optimal.

Jadi selain belajar teori perlu adanya latihan-latihan tentang proses atau siklus akuntansi sehingga siswa paham betul apa sedang mereka pelajari. Hal ini sesuai dengan pendapat tentang belajar sebagai suatu proses yang terjadi karena adanya usaha untuk mengadakan perubahan terhadap diri manusia yang melakukan, dengan

maksud memperoleh perubahan dalam dirinya, baik berupa pengetahuan, ketrampilan ataupun sikap. Supaya hasil belajar yang diperoleh dapat menjadi lebih baik, perlu dicoba pembelajaran yang menggunakan metode ceramah yang dikombinasikan dengan model pembelajaran lain, yang dapat menggambarkan proses menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan dagang secara lebih jelas.

Metode simulasi merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berperan aktif, yaitu dengan berpura-pura atau berbuat seolah-olah menirukan proses yang sebenarnya terjadi setelah teori diberikan (Roestiyah, 2001:22). Berdasarkan uraian tersebut, penulis mencoba menerapkan metode simulasi pada pembelajaran menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan dagang di SMK Muhammadiyah 2 Klaten, yang sebagian besar siswanya kurang aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM). Dengan model pembelajaran simulasi, diduga siswa akan lebih mudah memahami materi kompetensi menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan dagang yang kurang atau belum faham. Maka dengan menggunakan metode simulasi siswa diharapkan dapat memahami kompetensi menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan dagang dan dapat menerapkannya dalam simulasi. Dengan demikian siswa menjadi lebih aktif sehingga hasil belajar tercapai secara optimal. Dari uraian diatas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Kompetensi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Dengan Metode Simulasi Di SMK Muhammadiyah 2 Klaten".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya tingkat pencapaian prestasi belajar siswa kelas X Ak 1 semester genap SMK Muhammadiyah 2 Klaten pada pelajaran akuntansi kompetensi siklus akuntansi perusahaan dagang yang disebabkan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi siswa.
2. Rendahnya tingkat pencapaian prestasi belajar siswa kelas X Ak 1 semester genap SMK Muhammadiyah 2 Klaten pada pelajaran akuntansi kompetensi siklus akuntansi perusahaan dagang yang disebabkan karena faktor dari siswa yaitu kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Agar supaya permasalahan dan pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka penelitian ini memberikan batasan pada masalah yaitu :

“Rendahnya tingkat pencapaian prestasi belajar akuntansi siswa disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat, sehingga perlunya adanya penerapan metode yang lebih variatif yaitu metode simulasi dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan kompetensi siklus akuntansi perusahaan dagang siswa kelas X Ak 1 semester genap SMK Muhammadiyah 2 Klaten”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan kualitas proses pembelajaran kompetensi siklus akuntansi perusahaan dagang dengan metode simulasi pada siswa kelas X Ak 1 semester genap SMK Muhammadiyah 2 Klaten
2. Bagaimana peningkatan hasil pembelajaran kompetensi siklus akuntansi perusahaan dagang dengan metode simulasi pada siswa kelas X Ak 1 semester genap SMK Muhammadiyah 2 Klaten.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research-CAR*) ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan kualitas proses pembelajaran kompetensi siklus akuntansi perusahaan dagang dengan metode simulasi pada siswa kelas X Ak 1 semester genap SMK Muhammadiyah 2 Klaten.
2. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil pembelajaran kompetensi siklus akuntansi perusahaan dagang dengan metode simulasi pada siswa kelas X Ak 1 semester genap SMK Muhammadiyah 2 Klaten.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pihak – pihak yang berkepentingan yaitu :

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan keaktifan siswa selama kegiatan belajar mengajar (KBM).
- b. Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar akuntansi.
- c. Mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar akuntansi.
- d. Siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami kompetensi siklus akuntansi perusahaan dagang akan lebih mudah memahaminya.
- e. Meningkatkan kualitas kompetensi siklus akuntansi perusahaan dagang.

2. Bagi Guru

- a. Merupakan salah satu cara untuk memperbaiki metode pembelajaran.
- b. Sebagai motivasi guru untuk lebih meningkatkan kreativitas siswa dan ketrampilannya dalam memilih strategi dan metode yang digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan situasi belajar yang lebih baik.
- c. Memberi inspirasi bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.
- d. Merupakan bentuk aplikasi dari teori pembelajaran yang telah dipelajari.

3. Bagi sekolah

- a. Memberikan sumbangan kepada sekolah dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran sehingga dapat menuntaskan hasil belajar siswa.
- b. Merupakan salah satu upaya untuk pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan sekolah.
- c. Meningkatnya prestasi belajar sekolah yang dapat dilihat dari tingkat kelulusan siswa.