**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi dasar dalam menumbuh kembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) melalui kegiatan pengajaran. Tujuan pendidikan adalah membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi pendidikan adalah “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan yang terencana. Selain itu, pendidikan memberikan kemampuan, keterampilan, serta menjadikan manusia yang berakhlak mulia. Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses belajar dini atau cara lain yang di kenal dan diakui oleh masyarakat. Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam suatu lingkungan tertentu. Pendidikan dapat diberikan melalui bimbingan. Pengajaran, dan latihan yang berfungsi mengembangkan seluruh aspek pribadi peserta didik yang utuh. Diketahui bahwa, pembelajaran atau proses belajar merupakan inti dari proses pendidikan. Pembelajaran adalah “ proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (DEPDIKNAS, 2003, h. 48)

Berdasarkan penelitian terdahulu Proses Belajar Mengajar (PBM) tersebut belum terlaksana dengan baik, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan pada mata pelajaran. Salah satunya adalah pada mata pelajaran Akuntansi .

Kelas XI Akuntasi pada tahun ajaran 2015-2016 di semester genap. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa di SMK YP 79 Majalaya dengan nilai rata-rata ulangan tengah semester kelas X pada mata pelajaran Akuntansi masih rendah. Berikut ini adalah rincian data nilai rata-rata ulangan tengah semester kelas X Akuntansi untuk mata pelajaran Akuntansi bahasan Jurnal Umum di SMK YP 79 Majalaya.

**Tabel 1.1**

**Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Mata Pelajaran Akuntansi**

**Kelas X Akuntansi SMK YP 79 Kabupaten Bandung**

**Semeter Genap Tahun Ajaran 2015/2016**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelas** | **Jumlah Siswa** | **Nilai Rata-rata** |
| 1 | X AK 1 | 34 | 67,63 |
| 2 | X AK 2 | 34 | 60,54 |

Sumber : SMK YP 79 Majalaya Kabupaten Bandung

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan oleh pemahaman siswa yang kurang terhadap materi pelajaran Akuntansi, dan pemahaman siswa yang rendah dapat diakibatkan oleh proses belajar mengajar yang kurang efektif. Faktor yang dominan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada kelas X Akuntasi SMK YP 79 Majalaya yaitu siswa kurang tertarik akan mata pelajaran Akuntansi ini disebabkan kurangnya penerapan model yang bervariatif dalam penyampaian materi pelajaran.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, selama ini hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi kelas X Akuntasi SMK YP 79 Majalaya masih rendah, hal ini dapat dilihat dari kurangnya perhatian siswa dalam menerima pelajaran akuntansi dikelas. Siswa banyak melakukan kegiatan lain ketika pelajaran Akuntansi sedang berlangsung. Siswa juga masih banyak yang terlambat dalam mengerjakan tugas Akuntansi yang diberikan oleh guru, serta tidak memiliki kelengkapan belajar akuntansi seperti kalkulator, penggaris, serta alat tulis lainnya.

Permasalahan di atas menjeskan bahwa siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran akuntansi sehingga siswa menjadi malas untuk mempelajari lebih lanjut mata pelajaran akuntansi. Proses pembelajaran yang cenderung monoton membuat siswa bosan dalam mengikuti pembelajarn. Dampaknya adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep bahan ajar yang harus dikuasinya.

Hasil dari proses kegiatan belajar tersebut dapat diukur atau dilihat melalui nilai-nilai yang diperoleh siswa pada tes sumatif yang dilakukan di sekolah. Seperti yang diungkapkan oleh Nana Sudjana (2008, h. 22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”. Maka hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu nilai yang diberikan kepada siswa setelah siswa melewati serangkaian tes mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Peningkatan hasil belajar siswa, dipengaruhi oleh model pembelajaran, guru hendaknya dapat memilih dan menerapkan suatu metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa, salah satunya adalah melalui penggunaan metode pembelajaran *role playing.* Menurut (Hisyam, Dkk, 2008, h. 98) Role playing merupakan suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan – tujuan pendidikan yang spesifik.

Metode ini akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode role playing, siswa bersama – sama mempelajari materi ajar, mendiskusikan materi, saling memberikan arahan, saling memberi pertanyaan dan jawaban. Siswa tidak hanya sekedar mendengarkan informasi dari guru, akan tetapi juga melihat apa yang dijelaskan oleh guru dan terakhir dari kegiatan siswa yaitu melakukanya dan mencoba langsung, sehingga siswa tidak mudah lupa dan memahami materi tersebut. Melalui pembelajaran metode *role playing* ini diharapkan semua siswa dalam kelas aktif dalam mendiskusikan materi, saling mengarahkan serta memberikan pertanyaan dan jawaban. Selain itu siswa juga mampu bekerjasama dengan siswa lain untuk memahami materi.

Apabila dalam proses pembelajaran akuntansi dibuat menyenangkan, dimana penggunaan metode belajar yang tepat dan dapat membangkitkan minat serta pemahaman siswa pada akuntansi, maka siswa akan merasa lebih senang dan tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga tidak ada lagi keluhan tentang kurangnya minat dan rendahnya hasil belajar akuntansi siswa.

Berdasarkan data hasil observasi dan asumsi bahwa bila pembelajaran dilakukan pada situasi yang menyenangkan, peneliti mengajukan judul penelitian pada skripsi ini:

**“Penerapan Metode Belajar Aktif Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Proses Belajar Mengajar Pada Sub Pokok Bahasan jurnal umum kelas X SMK YP 79 Majalaya Tahun Ajaran 2015 – 2016).**

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifiikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

* + 1. Adanya presepsi siswa yang mempunyai anggapan bahwa mata pelajaran akuntansi adalah salah satu mata pelajaran yang kurang disenangi, karena dianggap sulit, kurang menarik, dan membuat bosan para siswa.
    2. Siswa kurang tertarik akan mata pelajaran akuntansi, disebabkan kurangnya penerapan model yang bervariatif dalam penyampaian materi pelajaran.
    3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi, rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan oleh pemahaman siswa yang kurang terhadap materi pelajaran akuntansi, dan pemahaman siswa yang rendah dapat diakibatkan oleh proses belajar mengajar yang kurang efektif.

1. **Rumusan Masalah dan Batasan Masalah**
2. **Rumusan Masalah**

Untuk memudahkan penelitian diperlukan rumusan masalah yang jelas adapun rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran akuntansi materi jurnal umum kelas X di SMK YP 97 Majalaya?
2. Bagaimana pelaksanaan metode *role playing* dalam pelajaran akuntansi materi jurnal umum di kelas X SMK YP 79 Majalaya ?
3. Adakah terdapat perbedaan dalam pembelajaran jurnal umum terhadap hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah diberikan perlakuan ?
4. **Batasan Masalah**

Untuk memudahkan penelitian, penulis hanya membatasi penelitian sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran yang digunakan, dibatasi pada metode belajar aktif *role playing*.
2. Materi yang dibahas yaitu mata pelajaran akuntansi di kelas X SMK YP 79 Majalaya sub pokok bahasan jurnal umum.
3. Objek dalam peneltian ini siswa kelas X AK 1 dan X AK 2 SMK YP 79 Majalaya
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah pada penelitian ini, peneliti memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada sub pokok bahasan jurnal umum di kelas X SMK YP 79 Majalaya Tahun Ajaran 2015 – 2016 sebelum dan sesudah memakai metode *role playing*.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan metode *role playing* dalam pelajaran akuntansi sub pokok jurnal umum di kelas X SMK YP 79 Majalaya.
3. Mengungkapkan sejauh mana perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. **Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian meliputi manfaat secara praktis dan manfaat secara teoritits.

1. Manfaat secara praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, bagi guru, dan bagi lembaga terkait. Bagi siswa penelitian ini diharapkan siswa dapat belajar bersosialisasi, meningkatkan minat belajar, dan dapat berinteraksi lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta siswa dapat belajar untuk mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengadakan variasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

2. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kelangsungan ilmu pendidikan, khususnya penerapan metode belajar siswa aktif pada mata pelajaran akuntansi.

1. **Definisi Operasional**

Untuk memperjelas beberapa istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka penulis menguraikan sebagai berikut :

1. Menurut J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain (Badudu & Zain, 2000, h. 1487), penerapan adalah hal, cara atau hasil.
2. Menurut Hisyam Zaini (2008, h. 14), metode belajar aktif merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, dengan menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan masalah, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka ketahui kedalam persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.
3. Menurut Hisyam, Dkk (2008, h. 98), metode *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan – tujuan pendidikan yang spesifik.
4. Menurut Gagne dan Dric Coll dalam Rani Nurmaliah (2009, h. 15), hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.
5. Menurut M. T. Ritongga (2007, h. 169), jurnal umum merupakan buku harian dimana pengaruh transaksi di catat.

Berdasarkarkan arti kata di atas, maka yang dimaksud dengan penerapan metode belajar aktif *role playing* terhadap Hasil belajar siswa pada sub pokok bahasan jurnal umum kelas X SMK YP 97 Majalaya dalam skripsi ini adalah hal atau cara pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif dan pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik melalui kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. dimana siswa diminta untuk membuat buku harian pencatatan transaksi khususnya pada perusahaan jasa.