

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam menciptakan sumber daya manusia. Pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia akan menentukan keahlian dan keterampilan untuk memenuhi kebutuhan pembangunan diberbagai bidang bagi kemajuan suatu negara.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tugas dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui proses belajar mengajar. Pembelajaran yang diterapkan di sekolah semakin ditingkatkan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang lebih baik.

Dalam proses belajar mengajar diperlukan model pembelajaran yang tepat sebagai alternatif dalam memberdayakan kemampuan siswa. Pembelajaran yang melibatkan siswa, mengarahkan siswa kepada perkembangan pengetahuan dan keterampilannya. Guru bukan sekedar mengajarkan ilmu pengetahuan, namun sembari memberikan motivasi dan pengarahan sikap serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di kelas X AK 1 SMK Swasta Raksana 2 Medan, bahwa pembelajaran akuntansi yang selama ini dilakukan cenderung menggunakan pembelajaran konvensional. Dimana guru

kurang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa hanya menerima materi pembelajaran secara pasif sehingga kurang mengembangkan aktivitas siswa. Mata pelajaran akuntansi yang membutuhkan konsentrasi dan ketelitian. Sehingga siswa sering merasa bosan dan sulit untuk mempelajari pelajaran akuntansi. Pembelajaran konvensional yang kurang mengembangkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar akuntansi berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian yaitu 41% mencapai nilai KKM, sisanya 59% siswa mendapat nilai dibawah KKM. Sementara nilai KKM untuk pelajaran akuntansi adalah 70. Melihat kondisi diatas, maka peneliti berpendapat bahwa perlu suatu rancangan yang membangun suasana belajar yang dapat meningkatkan aktivitas dan kerjasama antara satu dengan yang lain sehingga proses belajar mengajar tidak monoton dan lebih berinteraktif. Keaktifan dalam proses belajar mengajar akan mengembangkan kemampuan pengetahuan secara pribadi maupun kelompok.

Permasalahan diatas perlu dirancang suatu model pembelajaran yang lebih melibatkan siswa sehingga menjadi aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa dapat mengembangkan pengetahuan secara pribadi, dan mampu menyampaikan pemikirannya kepada guru maupun temannya. Maka salah satu cara yang diharapkan yaitu dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dan *Lottery Card*.

Model pembelajaran TPS merupakan model pembelajaran kooperatif yang menuntut keaktifan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengembangkan permasalahan tersebut didalam pikiran (*Think*), kemudian menyampaikan hasil

pemikiran dengan bertukar pendapat dengan pasangan (*Pair*) selanjutnya mendiskusikan hasil pemecahannya keseluruhan kelas (*Share*). Dengan Model *Think Pair Share*, pembelajaran akan semakin terpusat pada siswa, mengajak partisipasi siswa, melibatkan kreatifitas dan mengkomunikasikan pemikirannya. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memaksimalkan pengetahuan tentang materi pelajaran, model *TPS* akan dikolaborasikan dengan *Lottery Card*. Model *Lottery Card* adalah cara pembelajaran seperti permainan arisan, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok dan akan diberi kartu soal untuk menuliskan pertanyaannya dan kertas jawaban untuk menuliskan jawabannya, kemudian siswa memasukkan kartu pertanyaan yang telah berisi soal ke dalam gelas setelah itu gelas dikocok, soal yang jatuh akan dijawab oleh siswa yang memegang kartu pertanyaan, siswa akan bersiap-siap menunggu giliran untuk menjawab pertanyaan yang ada. Melalui model ini siswa diharapkan memahami suatu permasalahan dan mencari penyelesaiannya dengan pemikiran secara individu yang kemudian didiskusikan dengan teman kelompoknya sehingga memotivasi siswa untuk dapat menyampaikan aspirasinya. Pengkolaborasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam mengatasi masalah yang ada selama pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* dan *Lottery Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi**

**Siswa Kelas X AK 1 SMK Swasta Raksana 2 Medan Tahun Ajaran 2011/2012”**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang berhubungan dengan proses belajar siswa. Permasalahan tersebut antara lain:

1. Bagaimana cara meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas X AK 1 SMK Swasta Raksana 2 Medan Tahun Ajaran 2011/2012?
2. Bagaimna cara meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK 1 SMK Swasta Raksana 2 Medan Tahun Ajaran 2011/2012?
3. Apakah dengan kolaborasi model pembelajaran *Think Pair Share* dan *Lottery Card* dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas X AK 1 SMK Swasta Raksana 2 Medan Tahun Ajaran 2011/2012?
4. Apakah dengan kolaborasi *Think Pair Share* dan *Lottery Card* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK 1 SMK Swasta Raksana 2 Tahun Ajaran 2011/2012?

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah di atas, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah dengan kolaborasi model pembelajaran *Think Pair Share* dan *Lottery Card* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X AK 1 SMK Swasta Raksana 2 Medan Tahun Ajaran 2011/2012?
2. Apakah dengan kolaborasi model pembelajaran *Think Pair Share* dan *Lottery Card* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK 1 SMK Swasta Raksana 2 Medan Tahun Ajaran 2011/2012?

#### **1.4. Pemecahan Masalah**

Pemecahan masalah yang menjadi alternatif peneliti adalah dengan memperbaiki proses belajar mengajar di dalam kelas untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dan *Lottery Card* di SMK Swasta Raksana 2 Medan. Penggunaan model pembelajaran ini dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang bersifat konvensional, yang selama ini kurang memberi ruang bagi siswa untuk berinteraksi dan cenderung pasif.

Dengan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) siswa dibimbing untuk berpikir tentang suatu masalah secara pribadi (*Think*) dan menyampaikan gagasan dalam pemikirannya kepada teman dalam kelompoknya (*Pair*) yang kemudian bersama-sama mendiskusikannya hasil pemikiran kelompok keseluruhan kelas (*Share*). Sehingga siswa lebih aktif dan memiliki komunikasi dengan temannya dalam bertukar pendapat dan menemukan pemecahan atas masalah. Hal ini akan meningkatkan aktivitas siswa karena seluruh siswa lebih termotivasi untuk berpikir dan mengemukakan hasil pemikirannya kepada teman dalam

kelompok maupun keseluruhan kelas. Siswa akan saling membantu satu sama lain, siswa yang berkemampuan lebih akan membantu temannya yang kurang mengerti atas suatu permasalahan yang diungkapkan dalam sebuah diskusi.

Untuk memperdalam pemahaman siswa, guru akan mengadakan pembelajaran seperti bermain arisan. Guru akan memberikan kartu berukuran 5 x5 cm untuk menuliskan soal dan kertas jawaban berukuran 10 x5 cm. Guru akan menyuruh siswa untuk memasukkan gulungan kartu soal ke dalam gelas yang kemudian di kocok dan dijawab oleh siswa yang memegang kartu jawab, dengan begitu siswa akan bersiap-siap menunggu giliran untuk menjawab soal. Dengan model ini kegiatan belajar seperti permainan yang dapat memberikan hiburan dan memacu semangat untuk berpikir serta aktif dalam menjawab pertanyaan. Pengkolaborasian kedua model ini diharapkan dapat memacu aktivitas siswa dan menumbuhkan sikap saling menghargai pendapat sesama teman.

Dari uraian di atas maka pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dan *Lottery card* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akunatasi siswa kelas X AK 1 SMK Swasta Raksana 2 Medan Tahun Ajaran 2011/2012.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka yang menjadi tujuan Penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas X AK 1 SMK Swasta Raksana 2 Medan dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Think Pair Share* dan *Lottery Card*
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK 1 SMK Swasata Raksana 2 Medan dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Think Pair Share*.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain:

1. Untuk menambah pengetahuan penulis mengenai penerapan kolaborasi model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dan *Lottery Card* sehingga menjadi bekal penulis sebagai pendidik dimasa mendatang.
2. Sebagai masukan bagi sekolah khususnya kepada guru mata pelajaran agar dapat menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dan *Lottery Card* untuk meningkatkan aktivitas hasil belajar siswa.
3. Untuk menambah literatur dalam perpustakaan UNIMED sebagai referensi dan masukan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang relevan.