

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia. Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas tinggi akan membawa kemajuan suatu negara. Oleh sebab itu, hampir semua negara menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan suatu negara. Begitu juga dengan Indonesia menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan yang utama.

Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting dan memerlukan perhatian khusus dari semua lapisan masyarakat. Oleh karena itu perlu dilakukan usaha peningkatan kualitas pendidikan guna meningkatkan sumber daya manusia. Proses pendidikan tidak terlepas dari peran guru, strategi pencapaian peningkatan proses pendidikan dilakukan dengan peningkatan profesional guru serta mengoptimalkan peran guru dalam proses pembelajaran.

Tugas guru tidak terlepas pada saat berlangsungnya interaksi edukatif didalam kelas atau yang lazim disebut dengan proses belajar mengajar. Menjadi guru bukan hanya cukup memahami materi yang akan disampaikan, akan tetapi diperlukan juga kemampuan dan pemahaman tentang psikologis perkembangan siswa, teori-teori perkembangan tingkah laku, merancang dan memanfaatkan

berbagai media dan model sumber belajar, dan kemampuan mendesain strategi pembelajaran dengan tepat.

Selain sumber belajar, guru juga berperan sebagai fasilitator, pengelolah, demonstrator, pembimbing, motivator, dan evaluator. Oleh karena itu seorang guru bukan hanya tahu *what to teach*, akan tetapi harus juga paham tentang *how to teach*. Dengan demikian guru mempunyai tugas yang semakin kompleks sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas.

Mata pelajaran akuntansi tidak terlepas dari permasalahan ekonomi serta konsep keuangan yang menuntut siswa memiliki tingkat konsentrasi dan pemahaman yang tinggi. Hal ini dapat menimbulkan siswa kesulitan dan merasa bosan untuk mempelajari akuntansi dan akan berdampak pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa untuk itu guru dengan bekal pemahaman psikologis dan perkembangan peserta didik harus mampu menerapkan cara-cara belajar yang mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di kelas XI SMA N 4 Kisaran bahwa aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah atau dapat dikatakan belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dimana guru kurang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa hanya menerima materi pembelajaran secara pasif sehingga siswa tidak memiliki minat untuk belajar, selain itu juga siswa cenderung lebih banyak menunggu sajian materi selanjutnya yang akan diberikan guru. Kondisi ini terkadang menjadi siswa enggan untuk belajar, merasa jenuh, dan keinginan agar jam pembelajar cepat

selesai. Bahkan sebelum proses belajar selesai siswa cenderung mencari-cari alasan agar bisa keluar dari kelas untuk menghilangkan kejenuhan. Hal ini dapat diperkuat dengan adanya data nilai ulangan harian pada semester I tahun pembelajaran 2013/2014 masih terdapat beberapa siswa dari jumlah siswa nilainya dibawah KKM (76). Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian 1, dan 2
Kelas XI-IS SMA N 4 Kisaran

No	Test	KKM	Siswa yang memperoleh nilai diatas KKM		Siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	UH I	76	15	38,46%	24	61,54%
2	UH II	76	19	48,72%	20	51,28%
Jumlah			34	87,18%	44	112,82%

Sumber :Daftar nilai mata pembelajaran akuntansi kelas XI SMA N 4 Kisaran

Dari tabel diatas dapat dilihat bahawa dari 39 siswa dalam kelas tersebut siswa yang memperoleh nilai di atas KKM pada ulangan harian pertama hanya sebanyak 15 orang atau sekitar 38,46%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu sebanyak 24 orang atau sekitar 61,54%, sedangkan pada ulangan harian kedua siswa yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 19 orang atau sekitar 48,72% dan siswa yang memperoleh dibawah KKM sebanyak 20 orang atau sekitar 51,28%.

Kondisi ini menunjukkan bahwa proses belajar mengajar masih kurang maksimal. Hal ini menurut pengamatan penulis bahwa kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru (*teacher oriented*) dan metode pembelajaran yang

digunakan masih menggunakan metode konvensional. Siswa hanya menerima penjelasan guru tanpa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kurang berminat dalam pelajaran.

Untuk itu guru perlu menguasai berbagai model pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang dapat melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, dan dapat menyelesaikan masalah pembelajaran akuntansi disekolah. Banyak model-model pembelajaran yang baik dan dapat diterapkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, salah satunya Model pembelajaran *Explicit Instruction* dan model pembelajaran *Lottery Card* yang dapat memberikan ruang seluas-luasnya kepada siswa untuk berfikir dan meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam memahami pembelajaran akuntansi. Dengan adanya pembaharuan tersebut maka siswa akan lebih termotivasi untuk belajar sehingga mutu pendidikan dapat meningkat.

Model pembelajaran *Explicit Instruction* adalah suatu model pembelajaran yang dikembangkan untuk melibatkan siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran. Setiap individu diharapkan mampu mengemukakan ide pikirannya masing-masing. Model pembelajaran ini menumbuhkembangkan cara berfikir siswa sehingga siswa dapat mengemukakan pendapat dengan tidak ragu-ragu. Model pembelajaran *Explicit Instruction* menekankan agar siswa lebih bersemangat dalam belajar, rajin bertanya dan kreatif.

Selain itu salah satu model pembelajaran lainnya adalah model *Lottery Card*. Model *Lottery Card* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dimana siswa dibentuk dalam satu kelompok secara heterogen 4-5 siswa. Dengan cara siswa berusaha dalam satu kelompok untuk berkerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberi guru. Sehingga dalam kelompok, siswa dapat bersama-sama untuk mencari jawaban yang tepat agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Model *Lottery Card* adalah model pembelajaran yang melibatkan kelompok hal ini dilakukan karena banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Padahal dalam kenyataan hidup di luar sekolah, kehidupan bermasyarakat dan dunia kerja, manusia saling bergantung satu sama lainnya. Dengan penerapan model pembelajaran *Lottery Card* siswa dapat berinteraksi dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui penulis di atas maka penulis menyarankan kepada guru bidang studi yang bersangkutan untuk menerapkan kolaborasi Model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penerapan kolaborasi model pembelajaran seperti ini dilakukan agar proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan siswa tidak perlu takut atau sungkan untuk mengeluarkan ide-ide sehingga dapat membangun karakter siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran *Explicit Instruction* dengan Model Pembelajaran *Lottery Card* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IS SMA N 4 Kisaran T.P. 2013/2014”**.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Mengapa guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam proses belajar mengajar?
2. Bagaimana cara untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI IS SMA N 4 Kisaran T.P 2013/2014??
3. Bagaimana cara untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS SMA N 4 Kisaran T.P 2013/2014?
4. Apakah mengkolaborasikan model pembelajaran *Explicit Instruction* dengan model pembelajaran *Lottery Card* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS SMA N 4 Kisaran T.P 2013/2014?
5. Apakah ada peningkatan hasil belajar akuntansi siswa antar siklus I dan II di kelas XI IS SMA N 4 Kisaran T.P 2013/2014??

1.3. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah aktivitas belajar akuntansi meningkat jika diterapkan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dengan model pembelajaran *Lottery Card* siswa kelas XI IS SMA N 4 Kisaran T.P 2013/2014?
2. Apakah hasil belajar akuntansi meningkat jika diterapkan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dengan model pembelajaran *Lottery Card* siswa kelas XI IS SMA N 4 Kisaran T.P 2013/2014?
3. Apakah ada peningkatan hasil belajar akuntansi siswa di kelas XI IS SMA N 4 Kisaran T.P 2013/2014 antar siklus I dan II?

1.4. Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi masalah yang timbul di SMA N 4 yang telah dipaparkan dilatar belakang dimana masih rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas XI IS SMA N 4 Kisaran maka peneliti berkonsultasi dengan guru akuntansi di SMA N 4 Kisaran untuk menerapkan model pembelajran, yaitu kolaborasi Model Pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran *Explicit Instruction* ini adalah model pembelajaran yang di rancang untuk mengembangkan cara belajar peserta didik tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat di ajarkan selangkah demi selangkah. Serta model ini juga dapat memberikan kesempatan

bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuannya sehingga proses belajar dapat berjalan dengan baik.

Model pembelajaran *Lottery Card* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa di mana siswa di bagi atas beberapa kelompok kemudian siswa bekerjasama dengan satu kelompoknya untuk mendiskusikan jawabannya. Dimana siswa mendapatkan kartu soal, setiap kelompok membuat soal di kartu soal kemudian kartu di gulung, setelah itu gulungan tersebut dimasukkan ke dalam gelas lalu gelas itu di kocok dan salah satu kartu soal akan di jatuhkan. Lalu soal akan di bacakan apabila soal dapat di jawab oleh salah satu kelompok maka akan di beri hadiah berupa tepuk tangan dan mendapatkan point. Dengan model ini siswa akan tetap fokus pada pelajaran yang sedang berlangsung sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Kolaborasi Model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* menuntut siswa untuk berfikir secara kritis, analisis, tepat dan cepat. Proses mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Explicit Instruction* bertujuan untuk menyampaikan materi mendemostrasikan, memberi latihan yang terbimbing dan menguji atau pemberian umpan balik. Agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru sehingga tercapailah tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru dimana ada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Proses belajar mengajar yang akan di lakukan guru adalah memberitahukan tujuan pembelajaran, model pembelajaran serta memberi motivasi kepada siswa agar siswa meyiapkan dirinya dari awal pelajaran.

Kemudian guru memulai pelajaran dengan menguraikan materi yang telah disiapkan. Untuk materi yang bersifat teori maka bisa diterapkan dengan kata-kata atau ceramah sedangkan materi yang bersifat prosedur maka bisa di terapkan dengan cara mendemonstrasikan secara langsung agar siswa dapat memahami materi yang sedang berlangsung. Untuk mengetahui perkembangan siswa guru dapat mengujinya dengan menggunakan model pembelajaran *Explicit Instruction*, dimana setelah guru selesai memberikan materi guru memberikan latihan terbimbing dan latihan mandiri.

Lalu agar suasana tidak begitu menegangkan guru dapat menerapkan model pembelajaran *Lottery Card* dimana siswa dibagi atas beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa kemudian guru membagi kartu soal dan jawaban kepada setiap kelompok. Kartu soal dibuat oleh setiap kelompok kemudian guru memasukkan gulungan soal ke dalam gelas lalu gelas dikocok dan guru akan menjatuhkan satu gulungan kartu soal, soal akan di bacakan, setiap kelompok harus berusaha mencari jawaban yang tepat. Jika jawaban sudah benar maka guru memberi point, memberi pujian atas usaha kelompok dan siswa memberi tepuk tangan yang meriah, sehingga pembelajaran tidak membosankan. Hal ini di terapkan agar siswa yang lain termotivasi agar mencari jawaban yang benar dan tepat.

Untuk memperoleh umpan balik guru mengulangi kembali materi yang telah di sampaikan secara singkat, agar siswa yang belum mengerti diawal bisa memahami kembali sebelum pembelajaran di tutup. Hal ini lakukan agar siswa dapat mengerti materi yang disampaikan dan dapat mengikuti materi yang akan di

pelajari keesokan harinya. Sebelum pembelajaran ditutup, guru juga harus memberikan tugas yang dikerjakan di rumah. Hal ini dilakukan agar siswa bisa mengulang kembali materi yang diajarkan di sekolah dapat di pelajari kembali di rumah.

Model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* yang akan di terapkan, akan menciptakan suasana proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan, kreatif, dan tidak membosankan serta dapat membangun kedekatan antara guru dan siswa sehingga mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Dengan diterapkan model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* diharapkan agar mampu memecahkan masalah yang dipaparkan dilatar belakang, sehingga siswa dapat mendapat meraih nilai diatas KKM dan guru berhasil dalam menjalankan tujuan yang sudah dirancang.

Dari uraian diatas pemecahan masalah yang akan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* maka di harapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI IS SMA N 4 Kisaran T.P. 2013/2014.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI IS SMA N 4 Kisaran T.P. 2013/2014 melalui penerapan kolaborasi model

pembelajaran *Explicit Instruction* dengan model pembelajaran *Lottery Card*.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS SMA N 4 Kisaran T.P. 2013/2014 melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dengan model pembelajaran *Lottery Card*.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS SMA N 4 Kisaran T.P. 2013/2014 antar siklus I dan II melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dengan model pembelajaran *Lottery Card*.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat seperti:

1. Sebagai masukan bagi penulis serta sebagai penambah pengetahuan terhadap penerapan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dengan model pembelajaran *Lottery Card*. Untuk di terapkan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran akuntansi.
2. Sebagai masukan kepada sekolah yang akan di teliti dan sebagai masukan kepada guru bidang studi akuntansi agar menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dengan model pembelajaran *Lottery Card*. Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS SMA N 4 Kisaran T.P. 2013/2014

3. Sebagai bahan referensi bagi civitas akademik fakultas ekonomi khususnya jurusan pendidikan akuntansi Universitas Negeri Medan yang akan melakukan penelitian sejenis.



THE
Character Building
UNIVERSITY