

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar manusia yang harus dipenuhi sepanjang waktu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dan merupakan salah satu kunci pokok untuk kehidupan bangsa, pendidikan juga bertujuan untuk mencapai cita – cita bangsa. Adapun tujuan dalam pendidikan dapat dilihat dalam undang - undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi : Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat , beriman , cakap, kreatif , mandiri , dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan tersebut, lembaga pendidikan perlu melakukan pembaharuan kurikulum, pemanfaatan teknologi dan informasi dalam hal pembelajaran, peningkatan mutu pendidik dan tenaga pendidikan, sarana prasarana penunjang, serta mempunyai jaringan (*networking*) dengan dunia industri. Pembaharuan ini diharapkan dapat menimbulkan transformasi ke arah yang lebih baik lagi bagi peserta didik, dan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, baik buruknya kualitas pendidikan dapat dilihat hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah

mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Hasil belajar siswa kelas ini pada mata pelajaran kepegawaian tergolong rendah, hal ini dapat di lihat pada tabel dibawah ini .

**Tabel 1.1**  
**Data Hasil Belajar Kepegawaian UAS Kelas XI OTKP 1 dan OTKP 2**  
**Semester Ganjil T.A 2021/2022**

No	Jumlah siswa	KKM	Kelas	Tes	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang tidak mencapai KKM	
					Jumlah	%	Jumlah	%
1	36	75	XI OTKP 1	UAS	27	75	9	25
2	36	75	XI OTKP 2	UAS	26	72,2	10	27,7

*Sumber : Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Kepegawaian SMK PAB 2 HELVETIA MEDAN*

Berdasarkan tabel di atas masih banyak siswa kelas XI OTKP 1 dan OTKP 2 SMK PAB 2 HELVETIA yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan pihak sekolah. Siswa kelas XI OTKP 1 dan OTKP 2 berjumlah 72 siswa. Pada ujian semester ganjil mata pelajaran kepegawaian di kelas XI OTKP 1 siswa yang mencapai KKM sebanyak 27 orang ( 75 % ) sedangkan siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 9 orang ( 25 % ). Dikelas XI OTKP 2 siswa yang mencapai KKM sebanyak 26 orang (72,2% ). Sedangkan siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 10 orang (27,7 % ). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah tergolong baik.

Hasil belajar ini dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti yang dikatakan oleh Arbani ( 2021 : 214 ) bahwa “ hasil belajar di pengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal seperti minat, motivasi,bakat,kemandirian dan intelegensi. Faktor eksternal seperti guru, model pembelajaran, fasilitas, dan lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah.

Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan seperangkat strategi yang berdasarkan landasan teori dan penelitian tertentu yang meliputi latar belakang, prosedur pembelajaran, sistem pendukung dan evaluasi pembelajaran yang ditunjukkan bagi guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang dapat diukur. Sebagai salah satu faktor pendukung berhasilnya proses pembelajaran, pendidik perlu membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan mengingat bahwa saat ini masih banyaj guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga peserta didik sering merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Untuk menghindari permasalahan tersebut, peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* dalam proses pembelajaran. *Quick on the draw* pertama kali dikenal oleh Paul Ginnis (2016) beliau berpendapat bahwa *Quick On The Draw* melibatkan aktivitas semua peserta didik dalam kelompok, kerjasama berjalan dalam kelompok bertujuan untuk menyumbangkan pendapat bagi setiap peserta didik. Model *Quick On The Draw* merupakan aktivitas belajar dengan bawaan kerja tim dan kecepatan yang bertujuan agar peserta didik bekerja

sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru. Pada saat digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Marhayani (2022:18).

Model *Quick on The Draw* merupakan bagian dari strategi pembelajaran kelompok yang dalam penerapannya mengajak siswa untuk bermain sambil belajar, sehingga kejenuhan dalam belajar dapat di atasi. Metode ini mengandalkan ketepatan dan kecepatan dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru. Kelebihannya adalah memberi pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca, yang di dorong oleh kecepatan aktivitas, menjawab pertanyaan dengan tepat, siswa mampu membedakan materi yang penting dengan yang tidak, selain itu ini membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan guru.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Quick on The Draw* di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang menggunakan teknik *Quick on The Draw* lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Selain dapat mempengaruhi hasil belajar, model pembelajaran *Quick on The Draw* juga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini dikarenakan pendapat Abdullah & Zulfah (2019:3403) bahwa model pembelajaran *Quick on The Draw* merupakan sebuah aktivitas belajar sambil bermain yang mengarahkan

siswa untuk mengembangkan kemampuan bekerjasama secara kooperatif dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang dapat menyelesaikan satu set pertanyaan dengan cepat dan tepat.

Model pembelajaran ini berpengaruh pada aktivitas belajar siswa dengan suasana permainan yang membutuhkan kerja kelompok dan kecepatan dalam menyelesaikan satu set kartu soal yang berisi soal-soal yang terkait dalam pembelajaran. Dengan suasana permainan ini siswa akan termotivasi dan membuat siswa menjadi aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Azzahra Sherlayani (2019:132) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* berpengaruh positif terhadap peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP 13 Padang.

Dari pemaparan di atas, diketahui bahwa agar siswa tertarik dalam kegiatan belajar mengajar terutama saat belajar kepegawaian, model pembelajaran merupakan komponen yang dapat mendukung hasil belajar siswa dan meningkatkan aktivitas belajar yang membuat seluruh siswa secara aktif, dimana seluruh siswa diberi kesempatan untuk berperan dalam proses belajarnya sehingga hasil belajar yang dicapai juga akan baik. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan akan meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kepegawaian adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang berjudul “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Kepegawaian Kelas XI OTKP Di Smk Pab 2 Helvetia T.A 2021/2022.**”

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran OTK Kepegawaian Kelas XI OTKP di SMK Swasta PAB 2 Helvetia.
2. Guru belum menggunakan model yang bervariasi dan masih menggunakan model diskusi pada mata pelajaran kepegawaian
3. Kurangnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran OTK Kepegawaian Kelas XI OTKP di SMK Swasta PAB 2 Helvetia.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan yang terdapat pada penelitian ini, maka peneliti membatasi pada :

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan tipe *Quick On The Draw*.

2. Aktivitas siswa yang di teliti adalah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dilihat dari mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan berdiskusi dalam berkelompok.
3. Hasil Belajar siswa yang di teliti adalah hasil belajar kepegawaian untuk siswa kelas XI OTKP di SMK Swasta PAB 2 Helvetia T.A 2021/2022.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

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

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap aktivitas belajar pada mata pelajaran kepegawaian siswa kelas XI OTKP di SMK Swasta PAB 2 Helvetia T.A 2021/2022 ?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran kepegawaian siswa kelas XI OTKP di SMK Swasta PAB 2 Helvetia T.A 2021/2022 ?

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun yang meliputi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap aktivitas belajar pada mata pelajaran kepegawaian siswa kelas XI OTKP di SMK Swasta PAB 2 Helvetia T.A 2021/2022.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran kepegawaian siswa kelas XI OTKP di SMK Swasta PAB 2 Helvetia T.A 2021/2022.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, memperluas wawasan dan mengetahui efektivitas model pembelajaran *Quick On The Draw*.
2. Sebagai bahan masukan dan referensi bagi civitas akademik UNIMED khususnya fakultas ekonomi untuk penelitian selanjutnya.
3. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah khususnya guru kelas XI Kepegawaian dalam menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* dengan upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam masukan dalam perbaikan mutu pendidikan dengan menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw*.