

BAB 1

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era industrialisasi, perkembangan zaman semakin maju dengan pesat. Seiring perkembangan tersebut manusia dituntut untuk memiliki sumber daya yang berkualitas guna menghadapi dan mengikuti perkembangan yang terjadi. Peningkatan sumber daya manusia dapat dilakukan dengan terlebih dahulu meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan yang berlangsung seumur hidup. Tugas pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik. Proses pendidikan berujung kepada pembentukan sikap, pengembangan kecerdasan atau intelektual, serta pengembangan keterampilan anak sesuai dengan kebutuhan. 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 dituntut tidak terlepas pada saat berlangsungnya interaksi edukatif di dalam kelas atau yang lazim disebut dengan proses belajar mengajar. Menjadi guru bukan hanya cukup memahami materi yang harus disampaikan, akan tetapi juga diperlukan kemampuan dan pemahaman tentang psikologi perkembangan manusia, teori-teori perubahan tingkah laku, merancang dan

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

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

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 psikologi dan perkembangan perkembangan peserta didik harus mampu menerapkan cara-cara belajar yang mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi penulis di kelas XII IPS SMA Methodist – 8 Medan, bahwa pembelajaran akuntansi yang selama ini dilakukan hanya menggunakan pembelajaran konvensional. Dimana guru kurang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa hanya menerima materi pembelajaran secara pasif sehingga siswa tidak memiliki minat untuk belajar, selain itu siswa cenderung lebih banyak menunggu sajian materi selanjutnya yang di berikan oleh guru. Kondisi ini terkadang menjadikan siswa enggan untuk belajar, merasakan kejenuhan dan keinginan agar proses belajar mengajar cepat selesai. Bahkan

sebelum proses belajar selesai siswa cenderung mencari-cari alasan agar bisa keluar dari kelas untuk menghilangkan kejenuhan.

Rendahnya aktivitas siswa berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang bisa dilihat dari data ulangan siswa pada mata pelajaran akuntansi. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian siswa, dari 40 siswa yang mengikuti ulangan harian 1, 2, dan 3 yang lulus sebanyak 16 orang (40%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu dengan nilai 75. Berikut rekapitulasi nilai ulangan harian 1, 2 dan 3 di kelas XII IPS SMA Methodist- 8 Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013.

Tabel. 1.1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian 1, 2 dan 3
Kelas XI- IPS SMA Methodist - 8 Medan

No	Test	KKM	Siswa yang memperoleh nilai diatas KKM		Siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	UH 1	75	16	40	24	60
2	UH 2	75	12	30	28	70
3	UH 3	75	14	35	26	65
Jumlah			42	100	78	100
Rata-rata			14	40,00	26	60,00

Sumber : Guru bidang studi Akuntansi kelas XII IPS SMA Methodist- 8 Medan.

Dari tabel diatas dapat dilihat persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM adalah sebanyak (60,00%) tidak sebanding dengan persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas KKM. Dalam hal ini terlihat bahwasanya dalam pelajaran akuntansi guru dituntut harus mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga

siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan memiliki keinginan belajar yang tinggi serta akan berpengaruh pada hasil belajar siswa tersebut.

Namun pada kenyataannya guru belum mampu menciptakan suasana yang demikian, guru beranggapan bahwa menggunakan metode konvensional lebih mudah diterapkan dan lebih efisien dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Selanjutnya wawancara dengan beberapa orang siswa menyatakan bahwa guru hanya belajar untuk dirinya sendiri tanpa memandang apakah siswa mengerti atau tidak, karena guru tidak menerangkan materi secara jelas serta tidak memandu siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan sehingga berdampak terhadap minat belajar siswa. Mengatasi permasalahan di atas, maka perlu dilakukan pembaharuan terhadap metode pembelajaran yang selama ini hanya menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru.

Untuk itu seorang guru perlu menguasai berbagai model-model dalam pembelajaran yang dapat melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, meningkatkan minat belajar siswa, dan dapat menyelesaikan masalah akuntansi dalam kehidupan sehari-hari. Banyak model-model yang baik dan dapat diterapkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu melalui suatu bentuk model pembelajaran *Explicit Instruction* dan model pembelajaran *Lottery Card* yang dapat memberikan ruang seluas-luasnya kepada siswa untuk berpikir dan meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam memahami pelajaran akuntansi.

Model pembelajaran *Explicit Instruction* adalah model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan

pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural berarti pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu. Jadi model ini dapat digunakan pada semua materi pelajaran. Dan model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu memberikan latihan terbimbing umpan balik dan memberikan latihan lanjutan.

Sedangkan model pembelajaran *Lottery Card* adalah cara pembelajaran seperti mainan arisan, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok dan akan diberi kartu soal untuk menulis pertanyaan dan kertas jawaban untuk menuliskan jawabannya, kemudian siswa memasukkan kartu pertanyaan yang telah berisi soal kedalam gelas setelah itu dikocok, soal yang jatuh akan dijawab oleh siswa yang memegang kartu pertanyaan, siswa akan bersiap-siap menunggu giliran untuk menjawab pertanyaan yang ada. Dengan demikian siswa mengalami situasi belajar yang lebih menyenangkan, tidak membosankan tapi menuntun siswa untuk tetap berfokus pada materi pelajaran.

Dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dan model pembelajaran *Lottery Card* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sehingga siswa lebih tertarik dalam mempelajari pelajaran akuntansi.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS SMA Methodist- 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Methodist- 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
2. Apakah dengan mengkolaborasikan model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Methodist- 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
3. Apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi siswa antar siklus di kelas XII IPS SMA Methodist- 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah dengan mengkolaborasikan model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas XII IPS SMA Methodist- 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
2. Apakah dengan mengkolaborasikan model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII IPS SMA Methodist- 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?

3. Apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi siswa antar siklus di kelas XII IPS SMA Methodist- 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?

1.4 Pemecahan Masalah

Sebagaimana yang telah diuraikan pada latar belakang bahwa hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah dan kurangnya aktivitas belajar siswa disebabkan karena penerapan metode pembelajaran yang monoton, tidak bervariasi dan tidak melibatkan siswa secara aktif selama proses belajar mengajar. Untuk itu perlu diakukan perubahan.

Penulis berkonsultasi dengan guru untuk menerapkan variasi model pembelajaran, yaitu model pembelajaran yang mengkolaborasikan antar model pembelajaran yang berpusat pada guru dan berpusat pada siswa. Bentuk kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran *Explicit Instruction* ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terlibat dalam seluruh langkah-langkah pembelajaran, karena langkah-langkah model ini terdiri dari demonstrasi yang dilanjutkan dengan latihan terbimbing serta umpan balik tentang materi yang dijelaskan dan kemudian latihan lanjutan/mandiri. Model ini menekankan pembelajaran pada pemberian pengetahuan deklaratif dan prosedural. Pengetahuan deklaratif merupakan pengetahuan yang dapat diungkapkan dengan kata-kata untuk mengetahui sesuatu, sedangkan pengetahuan

prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu yang dilakukan setahap demi setahap.

Model pembelajaran *Lottery Card* adalah suatu pembelajaran kooperatif, dimana siswa bekerjasama dalam kelompok untuk mendiskusikan kesesuaian jawaban dari setiap pertanyaan yang keluar dari dalam gelas yang telah dikocok oleh guru. Siswa dibentuk kelompok dan setiap pertanyaan digulung dan dimasukkan ke dalam gelas kemudian siswa yang memegang kartu jawaban menjawab setelah dikocok terlebih dahulu, setiap kelompok mendapatkan kartu jawaban yang sama begitu juga dengan kelompok lain. Apabila jawaban benar maka siswa dipersilahkan tepuk tangan atau yel-yel yang akan memberikan semangat dan menambah semangat siswa belajar, dan setiap jawaban yang benar akan diberi 1 poin sebagai nilai kelompok sehingga nilai total kelompok merupakan penjumlahan poin dari para anggota. Dengan demikian siswa mengalami situasi belajar yang lebih menyenangkan, tidak membosankan tapi menuntun siswa untuk tetap berfokus pada materi pelajaran.

Penerapan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction dan Lottery Card*, menyiapkan siswa untuk berpikir secara kritis dan analitis. Proses belajar mengajar dalam model pembelajaran *Explicit Instruction* yaitu menyampaikan tujuan, mendemostrasi atau mempresentasikan, memberi latihan terbimbing, pemberian umpan balik dan latihan lanjutan/mandiri.

Pada awalnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran sekaligus memotivasi siswa dengan memberikan penjelasan mengapa materi yang akan disampaikan penting untuk dipelajari, kemudian guru menjelaskan materi

pelajaran. Untuk materi yang bersifat pemahaman yang bias diungkapkan dengan kata-kata, maka penyampaian materi dilakukan presentasi. Sedangkan untuk materi bersifat prosedural maka akan disampaikan dengan demonstrasi. Selanjutnya guru memberikan latihan terbimbing dengan menerapkan model pembelajaran *Lottery Card*, yaitu siswa dibentuk kelompok dan setiap jawaban digulung dan dimasukkan ke dalam gelas kemudian siswa yang memegang kartu jawaban menjawab setelah dikocok terlebih dahulu, setiap kelompok mendapatkan kartu jawaban yang sama begitu juga dengan kelompok lain. Apabila jawaban benar maka siswa dipersilahkan tepuk tangan atau yel-yel yang akan memberikan semangat dan menambah semangat siswa belajar, dan setiap jawaban yang benar akan diberi 1 poin sebagai nilai kelompok sehingga nilai total kelompok merupakan penjumlahan poin dari para anggota.

Untuk memperoleh umpan balik guru akan mengulangi kembali pelajaran yang belum dimengerti oleh siswa sehingga pemahaman siswa akan lebih baik. Terakhir diberikan latihan lanjutan/mandiri, yaitu siswa akan diberi tugas untuk dikerjakan diluar jam pelajaran di sekolah, pada pertemuan selanjutnya tugas tersebut akan dikumpul dan dibahas bersama dikelas..

Jadi penerapan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* dimaksudkan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang lebih menarik dan tidak membosankan sehingga mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pula.

Dari uraian di atas maka pemecahan masalah dalam penelitian ini yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card*

maka aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Methodist- 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 dapat meningkat.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa kelas XII IPS SMA Methodist- 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 melalui penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Methodist- 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 melalui penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card*.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Methodist - 8 Medan antar siklus.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan mamfaat :

1. Sebagai bahan masukan dan menambah pengetahuan penulis mengenai model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* untuk dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa.
2. Sebagai masukan bagi sekolah khususnya kepada guru mata pelajaran akuntansi mengenai penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

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



THE
Character Building
UNIVERSITY