

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia (SDM) yang ada di dalamnya. Untuk menghasilkan SDM yang berkualitas, maka setiap bangsa harus membenahi sektor pendidikan dengan sungguh-sungguh. Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang. Tujuan Pendidikan Nasional seperti yang telah dirumuskan dalam pembukaan UU Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Jadi, melalui dunia pendidikan ini diharapkan akan menghasilkan generasi muda yang cerdas, berintelektual, serta kritis.

Sekolah adalah lembaga pendidikan formal tempat siswa membina ilmu dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam pembelajaran guru harus memahami hakikat materi pembelajaran dan menggunakan berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar.

Penggunaan model pembelajaran yang melibatkan siswa merupakan upaya dalam memberdayakan kemampuan siswa. Pembelajaran yang melibatkan siswa, menegaskan bahwa guru bukan sekedar mengajarkan ilmu pengetahuan, namun

juga memberikan motivasi dan pengarahan sikap serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di kelas XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan, bahwa pembelajaran akuntansi yang selama ini dilakukan cenderung menggunakan pembelajaran konvensional. Dimana guru kurang melibatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa hanya menerima materi pembelajaran secara pasif sehingga kurang mengembangkan aktivitas siswa. Mata pelajaran akuntansi 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. Menurut Suprijono (2010:12) guru menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik dan peserta didik sebagai pihak penerima, pengajaran seperti ini merupakan proses instruktif, dimana guru bertindak sebagai “panglima”, guru dianggap paling dominan, dan guru dipandang sebagai orang yang paling mengetahui. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil belajar siswa dibawah ini:

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa SMA Swasta Methodist 1 Medan
Kelas XII IPS 1

Jumlah siswa kelas XII IPS 1	Nilai UH I		Nilai UH II	
	Tuntas (70 - 100)	Tidak tuntas (0 - 69)	Tuntas (70 - 100)	Tidak tuntas (0 - 69)
38 orang	16	22	13	25
Rata-rata	42%	58%	34%	66%

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.

Berdasarkan masalah diatas maka 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. Menurut Arends terjemahan Prajitno (2008:295) model *Explicit Instruction* baik digunakan karena dimaksudkan untuk menuntaskan dua hasil utama belajar, yaitu penguasaan isi akademik yang distrukturisasikan dengan baik dan penguasaan semua jenis keterampilan. Sedangkan menurut Nurhay (diakses 9 Maret 2013) model *Lottery Card* baik digunakan karena suasana pembelajaran menjadi kooperatif, dimana siswa bekerjasama dalam kelompok untuk mendiskusikan kesesuaian jawaban dari setiap pertanyaan. Maka salah satu cara yang diharapkan yaitu dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card*.

Model pembelajaran *Explicit Instruction* dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi selangkah. Pengetahuan deklaratif

merupakan pengetahuan yang dapat diungkapkan dengan kata-kata, sedangkan 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 menyampaikan tujuan pembelajaran, mendemonstrasikan/menyampaikan materi pelajaran, memberikan latihan awal, umpan balik dan memberikan latihan lanjutan.

Sedangkan model pembelajaran *Lottery Card* dirancang 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 soal yang telah berisi pertanyaan ke dalam gelas setelah itu gelas dikocok, kartu soal yang jatuh akan dibacakan dan dijawab oleh siswa yang memegang kertas jawaban, 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 *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil**

Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014”.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Bagaimana cara untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
2. Bagaimana cara untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
3. Apakah penerapan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
4. Apakah penerapan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
5. Apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi siklus I dan siklus II pada siswa kelas XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
2. Apakah penerapan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
3. Apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi siklus I dan siklus II pada siswa kelas XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?

1.4. Pemecahan Masalah

Sebagaimana telah diuraikan pada latar belakang, bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) disebabkan karena penerapan metode pembelajaran yang monoton, tidak bervariasi dan tidak melibatkan siswa secara aktif selama proses belajar mengajar. Untuk itu perlu diadakan perubahan.

Untuk memecahkan masalah diatas maka digunakan penerapan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* pada materi pelajaran akuntansi di SMA Swasta Methodist 1 Medan.

Model pembelajaran *Explicit Instruction* 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 awal serta umpan balik tentang

materi yang dijelaskan dan kemudian latihan lanjutan. 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.

Untuk memperdalam pemahaman siswa, guru akan mengadakan pembelajaran seperti bermain kartu arisan (*lottery card*). Siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok dimana satu kelompok terdiri dari 4 siswa secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain-lain). Guru akan memberikan kepada masing-masing siswa kartu soal berukuran 5x5 cm untuk menuliskan pertanyaannya dan memberikan kertas jawaban berukuran 10x10 cm untuk menuliskan jawabannya. Guru akan menyuruh siswa memasukkan gulungan kartu soal ke dalam gelas yang kemudian dikocok, kartu soal yang jatuh akan dibacakan dan dijawab oleh siswa yang memegang kertas jawaban, dengan begitu siswa akan bersiap-siap menunggu giliran untuk menjawab soal/pertanyaan yang ada. Dengan model ini kegiatan belajar seperti permainan yang dapat memberikan hiburan dan memacu semangat untuk aktif dalam menjawab pertanyaan. Penerapan model *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* diharapkan dapat memacu aktivitas siswa dan menumbuhkan sikap saling menghargai pendapat sehingga diharapkan akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

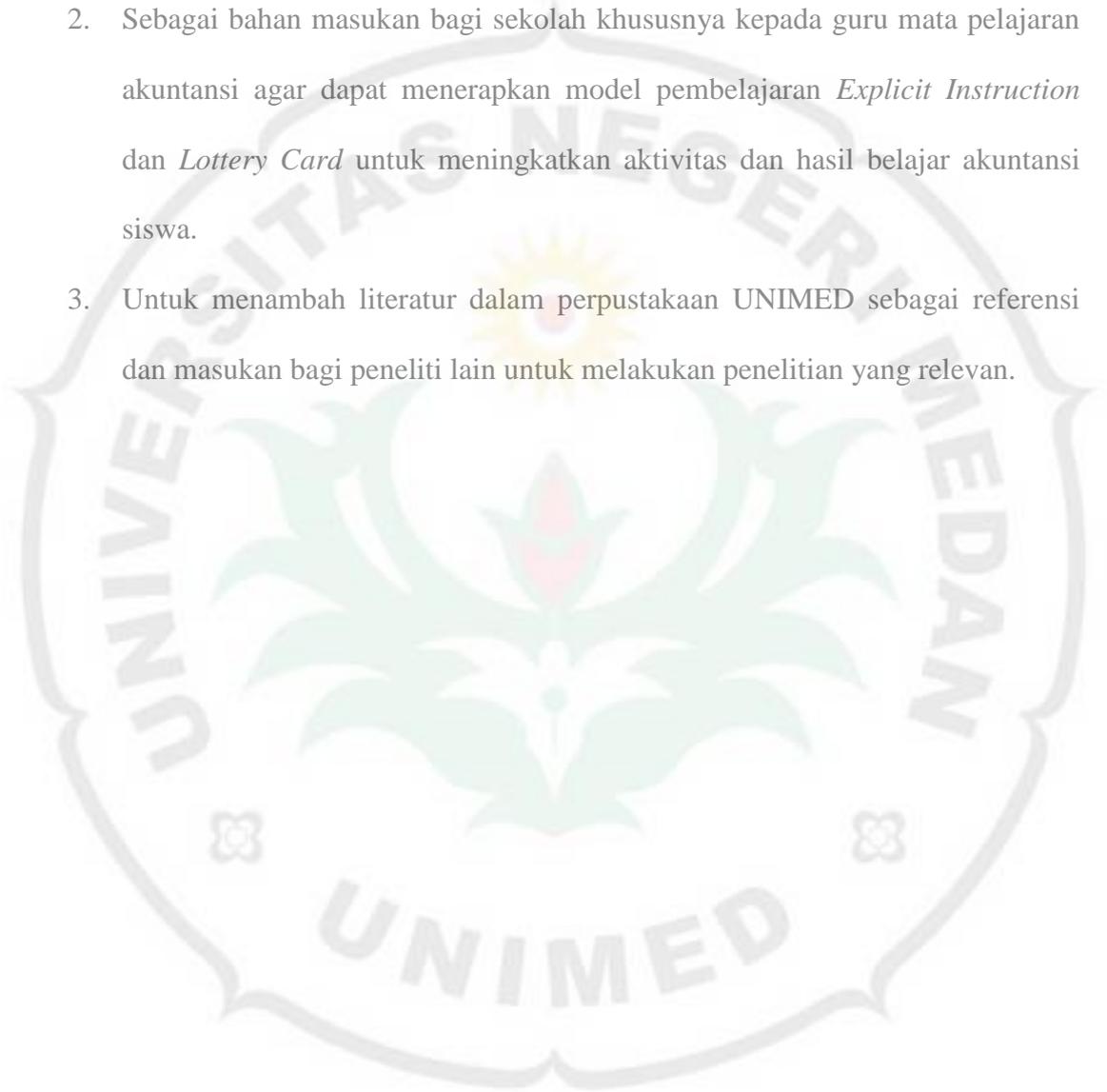
1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card*.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi yang signifikan siklus I dan siklus II melalui penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* pada siswa kelas XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.

1.6. Manfaat Penelitian

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

1. Menambah wawasan dan pengetahuan penulis dengan menggunakan model pembelajaran *Explicit Instruction* dan model pembelajaran *Lottery Card* dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan.

2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah khususnya kepada guru mata pelajaran akuntansi agar dapat menerapkan model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa.
3. Untuk menambah literatur dalam perpustakaan UNIMED sebagai referensi dan masukan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang relevan.



THE
Character Building
UNIVERSITY