

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses komunikasi antara guru dan siswa harus direncanakan sematang mungkin dalam bentuk teknik mengajar. Sebab, pembelajaran merupakan proses pengembangan sikap dan kepribadian siswa melalui berbagai tahap dan pengalaman. Proses pembelajaran ini berlangsung melalui berbagai metode dan multimedia sebagai cara dan alat menjelaskan, menganalisis, menyimpulkan, mengembangkan, menilai, dan menguasai (mengamalkan/aplikasi) pokok bahasan (tema) sebagai perwujudan pencapaian sasaran (tujuan).

Metode belajar mengajar adalah bagian utuh (terpadu, integral) dari proses pendidikan–pengajaran. Metode adalah cara guru menjelaskan suatu pokok bahasan (tema, pokok masalah) sebagai bagian kurikulum (isi, materi pengajaran) dalam upaya mencapai sasaran dan tujuan pengajaran (tujuan institusional, tujuan pembelajaran umum dan khusus). Perbaikan kualitas pembelajaran haruslah diawali dengan perbaikan desain pembelajaran.

Perencanaan pembelajaran dapat dijadikan titik awal dari upaya perbaikan kualitas pembelajaran. Hal ini dimungkinkan karena dalam desain pembelajaran, tahapan yang akan dilakukan oleh guru dalam mengajar telah terancang dengan baik. Untuk mencapai kualitas pembelajaran, desain pembelajaran yang dilakukan haruslah didasarkan pada pendekatan system. Hal ini disadari bahwa dengan pendekatan

sistem, akan memberikan peluang yang lebih besar dalam mengintegrasikan semua variabel yang mempengaruhi belajar, termasuk keterkaitan antar variabel pengajaran yakni variabel kondisi pembelajaran, variabel model, dan variabel hasil pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bidang studi akuntansi siswa kelas XI Ak SMK Taman Siswa Medan diperoleh informasi bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan pelajaran akuntansi masih rendah, siswa kurang dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki untuk melakukan pembelajaran dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 yang masih banyak mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Hasil belajar siswa dalam menyelesaikan pelajaran akuntansi dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1
Rekapitulasi Presentasi Ulangan Harian Akuntansi Siswa Kelas XI AK
SMK TAMAN SISWA MEDAN

No	Tes	KKM	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang tidak mencapai KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	UH 1	75	9	31,03	20	68,96
2	UH 2	75	10	34,48	19	65,51
Jumlah			19	65,51	39	134,2
Rata-rata			9,5	32,75	19,5	67,1

Sumber : Daftar nilai ulangan akuntansi kelas XI AK SMK Taman Siswa Medan.

Dari rekapitulasi nilai ulangan harian diatas, dapat dikatakan bahwa ketuntasan dari hasil belajar siswa masih belum mencapai nilai standar kelulusan belajar yaitu 75. Rata-rata nilai ulangan harian siswa masih banyak yang dibawah

nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Ini berarti siswa gagal untuk mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) tersebut.

Rendahnya hasil belajar siswa di sekolah tersebut diduga dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti : rendahnya kemampuan belajar siswa, kurangnya perhatian siswa dalam proses belajar mengajar, dan masih banyak siswa yang masih menganggap pelajaran akuntansi adalah pelajaran tersulit. Namun hal yang paling dominan menyebabkan rendahnya hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak SMK Taman Siswa Medan, dimana model pembelajaran yang digunakan oleh guru bidang studi, cenderung masih sangat monoton, membosankan dan terbatas pada penyampaian pelajaran searah, yaitu ceramah, pemberian contoh soal, lalu pemberian tugas sehingga siswa sulit untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan secara menyeluruh.

Dengan adanya fenomena tersebut, sudah seyakinya dalam pembelajaran akuntansi harus dilakukan suatu inovasi. Diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik dan mendapatkan hasil yang optimal. Untuk itu penulis menganggap perlunya suatu upaya penggunaan teknik *Quick On The Draw* dalam model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* agar untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa menjadi jauh lebih baik.

Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* adalah suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir aktif secara

ilmiah dengan kelompok diskusi untuk memecahkan suatu masalah dalam materi pembelajaran.

Pendekatan *Quick On The Draw* adalah sebuah pendekatan yang dilakukan oleh guru untuk menarik perhatian para peserta didik agar fokus pada materi pembelajaran dan dapat mengukur kemampuan peserta didik dalam membentuk suatu tim / kelompok pembelajaran.

Dengan diterapkannya teknik *Quick on the Draw* dalam pembelajaran *Student Teams Achievement Division* pada penelitian ini, maka siswa akan lebih termotivasi dalam menyelesaikan soal karena terdapat unsur perlombaan di dalamnya, sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan dan keterampilan dalam kelompoknya untuk menyelesaikan soal dengan benar dan cepat dan menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Selain itu, teknik ini juga melatih siswa bekerja dalam tim dan membiasakan siswa untuk bisa bertanggung jawab dalam melakukan tugasnya.

Sebagaimana peneliti sebelumnya Hasmiati, dkk (2016) melakukan penelitian sejenis, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* lebih tinggi dibanding hasil belajar matematika dengan menggunakan metode konvensional pada siswa kelas IX MTS Swasta Al Wasliyah Medan.

Pada penelitian terdahulu peneliti menggunakan model dengan mata pelajaran matematika, namun pada penelitian ini penulis mencoba menggunakan teknik *Quick On*

The Draw dalam model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* pada mata pelajaran akuntansi.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penerapan Teknik Quick On The Draw dalam Model Pembelajaran STAD Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ak Di SMK Taman Siswa Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Bagaimana meningkatkan kreativitas siswa kelas XI Ak di SMK Taman Siswa Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018?
2. Bagaimana meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak di SMK Taman Siswa Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018?
3. Apakah dengan menerapkan teknik *Quick On The Draw* dalam model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak di SMK Taman Siswa Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah kreativitas belajar meningkat jika diterapkan teknik *Quick On The Draw* dalam model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* siswa kelas XI Ak di SMK Taman Siswa Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018?
2. Apakah hasil belajar akuntansi meningkat jika diterapkan teknik *Quick On The Draw* dalam model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* siswa kelas XI Ak di SMK Taman Siswa Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018?

1.4 Pemecahan Masalah

Setiap permasalahan memerlukan solusi dan alternatif pemecahan masalah tersebut. Rendahnya tingkat pemahaman peserta didik pada Pelajaran Akuntansi selanjutnya berpegang terhadap hasil belajar dapat diatasi melalui penerapan teknik *Quick On The Draw* dalam model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* dengan cara siswa dibentuk kedalam kelompok belajar yang berdasarkan tingkat kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda.

Quick On The Draw adalah sebuah pendekatan yang dilakukan oleh guru untuk menarik perhatian para peserta didik agar fokus pada materi pembelajaran dan dapat mengukur kemampuan peserta didik dalam membentuk suatu tim / kelompok pembelajaran.

Sedangkan model STAD merupakan model yang menekankan pada aktivitas dan interaksi siswa untuk saling memotivasi dan membantu dalam penguasaan materi

pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dalam model STAD ini memiliki beberapa tahapan. Adapun tahap pelaksanaan model STAD ini meliputi tahap penyajian materi, tahap kegiatan kelompok, tahap tes individu, tahap perhitungan skor pengembangan individu, dan tahap pemberian penghargaan kelompok.

Penerapan teknik *Quick On The Draw* dalam model *Student Teams Achievement Division* menggunakan lembar kerja siswa ini diawali dengan guru membentuk kelompok kecil yang jumlah anggotanya terdiri 4-5 orang siswa. Setiap kelompok dibagi secara heterogen dengan memperhatikan latar belakang kemampuan intelektual tinggi, sedang, rendah, jenis kelamin, suku, dan agama. Selanjutnya guru menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Hal ini ditujukan agar siswa memahami tujuan yang hendak dicapai dalam kegiatan pembelajaran.

Kemudian guru menyampaikan materi secara garis besar dan memberikan kesempatan bagi setiap kelompok untuk berdiskusi dan memahami materi yang telah disampaikan oleh guru, dan setelah itu siswa diberi tugas berupa lembar kerja siswa sebagai bahan yang akan dipecahkan bersama- sama oleh masing- masing kelompok.

Selanjutnya guru memberikan pelajaran dan selanjutnya siswa bekerja dalam kelompoknya masing- masing untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok telah menguasai pelajaran yang diberikan. Kemudian, siswa melaksanakan tes atas materi yang diberikan dan mereka harus mengerjakan sendiri tanpa bantuan siswa lainnya. Guna melakukan penilaian dan bersama siswa membuat kesimpulan.

Dari uraian diatas, maka pemecahan masalah dalam penelitian ini yaitu dengan menerapkan teknik *Quick On The Draw* dalam model *Student Teams Achievement Division*. Penerapan *Quick On The Draw* dalam model *Student Teams Achievement Division* diharapkan dapat untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas XI Ak di SMK Taman Siswa Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemecahan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar setelah diterapkan teknik *Quick On The Draw* dalam model *Student Teams Achievement Division* siswa kelas XI Ak di SMK Taman Siswa Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi setelah diterapkan teknik *Quick On The Draw* dalam model *Student Teams Achievement Division* di kelas XI Ak di SMK Taman Siswa Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan kemampuan penulis sebagai calon guru dengan menggunakan teknik *Quick On The Draw* dalam model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak di SMK Taman Siswa Medan.
2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah, khususnya guru bidang studi akuntansi dalam menggunakan teknik *Quick On The Draw* dalam model pembelajaran

Student Teams Achievement Division untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak di SMK Taman Siswa Medan.

3. Sebagai bahan referensi dan bahan masukan bagi civitas akademis Fakultas Ekonomi khususnya jurusan pendidikan ekonomi program studi pendidikan akuntansi Universitas Negeri Medan dan pihak lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.