

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik untuk menjadi manusia yang memiliki kemampuan intelektual dalam bidang pendidikan. Proses pendidikan berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, yakni kompetensi yang harus dicapai dalam ikhtiar pendidikan. Bagaimanapun bagus dan idealnya suatu rumusan kompetensi, pada akhirnya keberhasilan sangat tergantung kepada pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Guru merupakan pemegang peran yang utama dalam proses pembelajaran untuk keberhasilan siswanya. Dalam proses belajar mengajar guru mempunyai tugas untuk memotivasi, membimbing mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus memiliki strategi pembelajaran agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, serta tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran adalah suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Untuk memperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan, siswa dilibatkan dalam berbagai kegiatan dan aktivitas yang ditunjukkan dengan keaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar siswa bukan cuma menulis

dan mendengar dari apa yang telah dijelaskan oleh guru, tetapi aktivitas belajar siswa melibatkan aktivitas mental dan aktivitas motorik ( gerak fisik ).

Aktivitas belajar merupakan hal sangat penting. Dimana siswa berperan sebagai prilaku dalam kegiatan belajar. Untuk itu seorang guru harus mampu merencanakan pengajaran yang menuntut siswa melakukan aktivitas belajar. Sering kali siswa kurang mampu menimbulkan aktivitas belajar dengan baik. Siswa lebih cenderung berpatokan kepada guru, mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Seharusnya siswa tidak hanya sekedar apa yang disampaikan atau mendengar juga tetapi mampu melakukan aktivitas belajar lainnya. Kurang aktifnya siswa dalam proses belajar mengajar akan menjadi masalah dan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar.

Untuk mempelajari akuntansi guru membutuhkan, kesabaran, analisis dan ketelitian. Maka dari hal ini hendaklah seorang guru dituntut tidak hanya menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah tetapi memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis di sekolah SMK Taman Siswa Medan, diperoleh keterangan bahwa hasil belajar akuntansi siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari perhatian, antusiasme siswa terhadap pelajaran yang diajarkan oleh guru dengan menggunakan metode konvensional, dan hasil belajar yang menunjukkan masih banyak siswa memperoleh nilai tidak mencapai nilai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Metode konvensional ini cenderung membosankan sehingga siswa cenderung pasif karena tidak mempunyai keberanian untuk mengeksplorasi diri seperti berani untuk

bertanya, menjawab dan menjelaskan materi pelajaran kepada temannya. Kondisi seperti ini membuat siswa kurang berminat terhadap proses pembelajaran dan hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa cenderung rendah yang terlihat dari nilai ulangan harian siswa dalam menyelesaikan pelajaran akuntansi dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

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

No	Tes	KKM	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang tidak mencapai KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	UH 1	75	4	28,57	10	71,43
2	UH 2	75	5	35,71	9	64,29
Jumlah			14 Orang			

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

Dari rekapitulasi daftar nilai diatas, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa masih belum mencapai standar nilai KKM yang telah ditetapkan pihak sekolah ialah 75. Rata-rata nilai ulangan harian yang diperoleh oleh siswa masih ada dibawah nilai KKM 75.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka guru perlu menguasai berbagai model dan strategi pembelajaran yang dapat melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, melibatkan aktivitas siswa secara optimal dapat menyelesaikan masalah akuntansi dalam kehidupan sehari-hari.

Banyak model dan teknik yang baik digunakan untuk diterapkan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, salah satu alternative yang dapat diterapkan adalah teknik *Quick On The Draw* dan model STAD.

Teknik *Quick On The Draw* merupakan suatu teknik pembelajaran yang berlandaskan konsep pembelajaran kooperatif yang digagas oleh Paul Ginnis. Dalam teknik ini siswa bekerja pada kelompok kooperatif dengan tujuan menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set kartu soal yang telah disiapkan oleh guru. Pertanyaan yang terdapat pada satu set kartu soal tersebut memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, yaitu mudah, sedang, dan sulit.

Model pembelajaran STAD Merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana siswa yang dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4-5 orang , setiap kelompok harus heterogen, terdiri dari laki-laki dan perempuan, berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan yang bervariasi. Setiap kelompok mempunyai tanggung jawab atas teman sekelompoknya. Oleh sebab itu setiap anggota dituntut untuk saling memotivasi dan membantu temannya dalam menguasai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. dengan demikian setiap kelompok akan berusaha untuk menjadi kelompok yang terbaik.

Sebagaimana penelitian sebelumnya Herdika, Hobri, dan Arika (2012) melakukan penelitian sejenis ini, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika menggunakan *Quick On The Draw* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar matematika dengan menggunakan metode konvensional pada siswa siswa kelas VII F SMP Negeri 10 Jember Tahun Pelajaran 2012/2013

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul." **Penerapan Teknik *Quick On The Draw* dalam Model**

## **Pembelajaran STAD Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK Di SMK Taman Siswa T.P 2017/2018.”**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Bagaimanameningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI Ak SMK Taman Siswa Medan?
2. Bagaimanameningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak SMK Taman Siswa Medan?
3. Apakah dengan penerapan teknik *Quick On The Draw* dalam model pembelajaran STAD dapat meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak di SMK Taman Siswa Medan T.P 2018/2019?

### **1.3 Rumusan Masalah**

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

1. Apakah aktivitas belajar dapat meningkat jika diterapkan teknik *Quick On The Draw* dalam model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisionsiswa* di kelas XI Ak SMK Taman Siswa Medan T.P 2018/2019.
2. Apakah Hasil belajar akuntansi dapat meningkat jika diterapkan teknik *Quick On The Draw* dalam model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* siswa di kelas XI Ak SMK Taman Siswa Medan T.P 2018/2019.

#### 1.4 Pemecahan Masalah

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa dapat disebabkan oleh penerapan metode konvensional yang diterapkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Metode pengajaran konvensional mengakibatkan siswa menjadi pasif karena pembelajaran terfokus pada satu arah sehingga tidak tercapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu perlu menerapkan teknik dan model pembelajaran yang sesuai agar terciptanya suasana belajar yang aktif yang akan meningkatkan hasil belajar. Untuk memecahkan masalah di atas penulis akan berkonsultasi dengan guru bidang studi akuntansi untuk penerapan teknik *Quick On The Draw* dalam model pembelajaran STAD untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi.

Teknik *Quick on the Draw* adalah teknik pembelajaran yang dirancang untuk keefisienan kerja tim dalam menyelesaikan satu set pertanyaan guna memahami materi pembelajaran. Apabila dalam tim tersebut mampu menyelesaikan pertanyaan dengan tepat dan cepat maka kelompok tersebut mampu membagi tugas dengan baik dan mencapai pemahaman bacaan dengan baik. Suasana permainan yang diciptakan dalam menjawab pertanyaan menimbulkan efek rekreatif dalam aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar siswa dirancang dengan permainan yang menarik dalam teknik pembelajaran ini diharapkan siswa dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan ketertiban belajar.

Model pembelajaran STAD adalah bagian dari pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat proses kebersamaan kelompok. Dengan pembelajaran

kooperatif akan memungkinkan siswa menjadi sumber belajar bagi temannya. Siswa akan lebih mudah belajar sehingga pembelajaran STAD dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini dikarenakan adanya interaksi edukatif antara siswa dengan kelompok siswa yang mempunyai kemampuan lebih tinggi akan membantu proses pemahaman siswa yang berkemampuan rendah, sehingga siswa yang memiliki kemampuan rendah dapat segera menyesuaikan kemampuan dalam proses pemahaman materi.

Dalam penerapan teknik *Quick On The Draw* dalam model pembelajaran STAD diawali dengan guru menerapkan model pembelajaran yaitu guru menyajikan materi kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai kemudian guru membentuk kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang yang bersifat heterogen dimana terjadi pencampuran antara siswa yang memiliki kemampuan intelektual tinggi, sedang dan rendah. Selanjutnya masing-masing kelompok diberi satu set pertanyaan mengenai materi yang sudah dibahas. Pertanyaan didalam kartu berbeda-beda dan masing-masing kelompok memilih kartu masing-masing. Jika permainan sudah dimulai siswa berlari mengambil pertanyaan pertama sesuai dengan warna kartu pada kelompoknya dan saling berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Setelah selesai, jawaban diberikan untuk diperiksa oleh guru. Jika benar siswa mengambil kartu pertanyaan selanjutnya. Jika salah atau kurang tepat maka kembali kepada anggota kelompoknya untuk memperbaiki jawabannya. Kelompok pertama yang selesai menjawab semua pertanyaan adalah kelompok pemenang.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar jika diterapkan teknik *Quick On The Draw* dalam model pembelajaran STAD pada siswa kelas XI Ak SMK Taman Siswa Medan T.P 2018/2019.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi jika diterapkan Teknik *Quick On The Draw* dalam model pembelajaran STAD pada siswa kelas XI Ak SMK Taman Siswa Medan T.P 2018/2019.

### 1.6 Mamfaat Penelitian

Adapun memfaat penelitian ini :

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis sebagai calon seorang guru dalam meningkatkan pengetahuan dalam bidang pendidikan mengenai penerapan Teknik *Quick On The Draw* dalam model STAD untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi.
2. Sebagai bahan masukan dan sumbangan bagi pihak SMK Taman Siswa Medan dan bagi guru khususnya guru akuntansi dalam rangka perbaikan pembelajaran dan dapat menjadi alternatif Teknik *Quick On The Draw* dan model STAD dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.
3. Sebagai bahan referensi bagi pembaca dan sebagai bahan masukan bagi civitas akademik Fakultas Ekonomi UNIMED dan pihak lain yang ingin melakukan penelitian sejenis.