

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses belajar mengajar memiliki peranan yang sangat penting agar tujuan dari pendidikan dapat tercapai. Agar proses pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai, maka hal yang harus diperhatikan adalah bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Dalam proses belajar dan mengajar, guru memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk suasana belajar yang kondusif untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Proses pencapaian tujuan pendidikan mengarah kepada kualitas hasil belajar yang dalam prosesnya terdapat unsur kurikulum, guru, peserta didik, pengelolaan program pendidikan, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana penunjang.

Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, maka proses pembelajaran yang dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas harus dibuat agar siswa merasa nyaman dan menyenangkan sehingga dalam proses pemahaman materi pembelajaran akan mudah dimengerti, dan tujuan dari materi pembelajaran tercapai. Namun, dalam praktiknya, guru belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, karena masih banyak guru yang hanya melakukan pembelajaran satu arah, yaitu guru sebagai satu-satunya sumber belajar.

Metode pembelajaran yang digunakan juga masih bersifat konvensional dengan hanya menggunakan metode ceramah saja, hal inilah yang menyebabkan proses pembelajaran terasa membosankan dan hasil belajar belum optimal. Didapat dari salah satu artikel situs internet surat kabar yang menyatakan bahwa selama ini proses pembelajaran masih terasa membosankan bagi siswa, terutama dalam proses belajar mengajar yang terjadi didalam kelas. Siswa yang merasa bosan akan melakukan aktivitas-aktivitas lain di luar kontrol guru. Karena mereka merasa percuma, dengan mendengarkan ataupun tidak mereka tetap tidak paham, sehingga mereka melakukan hal-hal yang membuat mereka tidak bosan. Ada korelasi positif antara guru yang menyenangkan dengan hasil belajar siswa. Jika seseorang senang dan serius menerima pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru, maka potensi untuk menyerap materi-materi itu lebih besar ketimbang dari guru yang tidak disukainya.<sup>1</sup> Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, maka diperlukan ketrampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru. Peningkatan kualitas pendidikan saat ini terus menjadi prioritas, baik oleh pemerintah pusat maupun pemerintah daerah. Salah satu komponen yang menjadi fokus perhatian adalah peningkatan kompetensi guru. Hal tersebut dikemukakan oleh Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan (BPSDMPK dan PMP), Prof. Dr. Syawal Gultom, M.Pd dalam acara Seminar Nasional Pendidikan Matematika yang diselenggarakan oleh PPPPTK Matematika yang didukung oleh Microsoft Corp tanggal 13 s.d 14 November 2013.

---

<sup>1</sup> <http://aksiguru.org/tantangan-bagi-guru-menciptakan-pembelajaran-yang-menyenangkan/> diakses pada tanggal 23 April 2014 pukul 15.45 WIB.

Beliau memaparkan bahwa peran guru dalam pembelajaran di kelas merupakan kunci keberhasilan untuk mendukung keberhasilan belajar siswa, untuk itu diperlukan guru yang profesional dan dituntut terus membangun proses pembelajaran yang baik sehingga menghasilkan *output* dan *outcome* pendidikan berkualitas.<sup>2</sup> Ketrampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh. Salah satu dari keterampilan yang harus dimiliki oleh guru adalah variasi metode pembelajaran seperti : gaya mengajar, penggunaan media dan sumber belajar, pola interaksi, serta variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Hasil penelitian "Potret Profesionalitas Guru Kota Yogyakarta dalam Kegiatan Belajar-Mengajar" yang dilakukan Jaringan Penelitian Pendidikan Kota Yogyakarta (JP2KY) menunjukkan, 75 persen guru peserta penelitian belum menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.<sup>3</sup>

Sedangkan dalam perkembangan zaman dan revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, serta kemajuan media komunikasi dan informasi, peranan media pembelajaran sangat berpengaruh untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar. Media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membuat siswa lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah menyerap materi pembelajaran yang diberikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

---

<sup>2</sup> <http://p4tkmatematika.org/2013/11/peningkatan-kompetensi-guru-jadi-prioritas-pemerintah/> diakses pada tanggal 25 April 2014 pukul 17.45 WIB

<sup>3</sup> <http://edukasi.kompas.com/read/Ah..Pengajaran.Guru.Masih.Membosankan> diakses pada tanggal 15 April 2014 pukul 18.30 WIB

Didapat dari salah satu berita yang menyebutkan bahwa “Kemendikbud mengakui kualitas guru masih rendah”<sup>4</sup>

**Ambon (ANTARA News)** - Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan Kebudayaan (BPSDMPK) dan Peningkatan Mutu Pendidikan (PMP), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), Syahwal Gultom, mengakui mutu dan kualitas guru di Tanah Air saat ini masih rendah. "Hasil uji kompetensi yang dilakukan selama tiga tahun terakhir menunjukkan kualitas guru di Indonesia masih sangat rendah," kata Syahwal Gultom,

Selain keterampilan guru dalam mengajar, untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, kita juga perlu memperhatikan sikap daripada para peserta didik dalam belajar. Apakah mereka mempunyai sikap dan kesiapan yang baik dalam menerima proses pembelajaran atau tidak, serta minat mereka dalam proses pemahaman materi ajar. Hal-hal tersebut yang terdapat dalam diri siswa juga memerlukan perhatian khusus agar tujuan pembelajaran yang dilakukan dapat terlaksana dengan baik sejalan dengan proses pembelajarannya. Minat belajar siswa adalah penting dalam kesuksesan pembelajaran di kelas yang terlihat dari pencapaian nilai akademis.

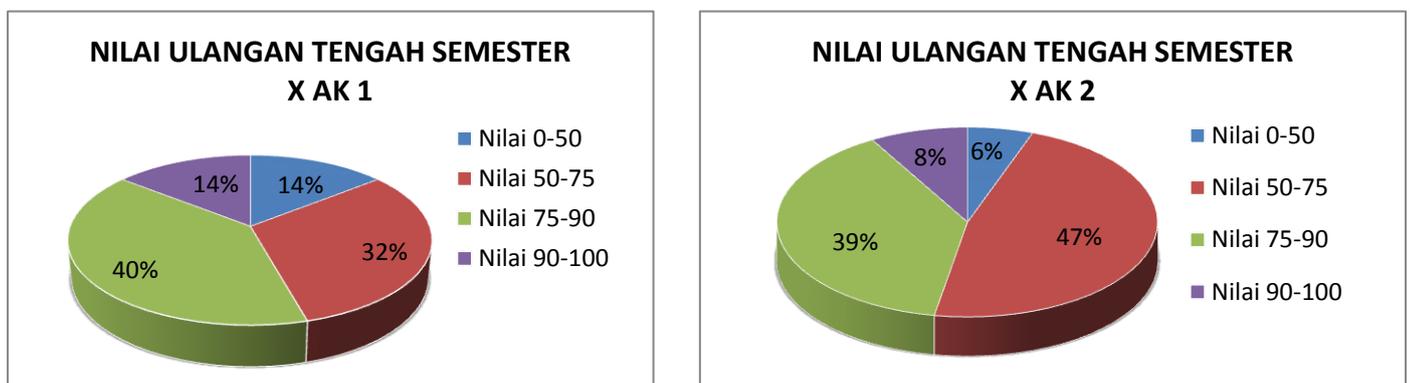
Ini adalah tantangan terberat bagi guru untuk memunculkan minat belajar di kelas terlebih dengan berbagai keterbatasan. Minimnya alat peraga dan fasilitas di kelas, buku referensi, pendanaan, dan faktor psikologis anak adalah kendala klasik yang dihadapi guru di Indonesia. Kendala ini dapat diatasi jika guru mengetahui faktor psikologis dan metode pembelajaran yang tepat.

---

<sup>4</sup> <http://www.antaraneews.com/berita/397722/kemendikbud-akui-kualitas-guru-masih-rendah> diakses pada tanggal 25 April 2014 pukul 22.57 WIB

Unsure dalam diri siswa seperti minat, motivasi, sikap dan kesiapan mental dalam mengikuti proses pembelajaran merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar yang diperoleh maksimal. Hal lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah metode dan media pembelajaran yang dipakai oleh guru selama proses pembelajaran, khususnya dalam proses pembelajaran akuntansi. Setelah melakukan observasi di SMKN 40 Jakarta peneliti menemukan masih terdapat kelas yang memperoleh hasil belajar yang rendah. Seperti yang terjadi di kelas X-AK 1 dan X-AK 2, sebagian siswa mendapatkan nilai ulangan dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk nilai ulangan tengah semester mereka, dengan materi jurnal khusus dan penyusunan laporan keuangan.

Gambar I.1  
Nilai Ulangan Tengah Semester kelas X-AK 1 dan X-AK 2



Sumber data : diolah oleh peneliti

Dapat dilihat dari daftar gambar grafik tersebut, Presentase hasil belajar siswa kelas X-AK 1 dan X-AK 2 masih banyak siswa yang mendapatkan ulangan dibawah nilai KKM 75 dan mengharuskan mereka melakukan remedial.

Ternyata terdapat hal atau faktor yang mempengaruhi hasil belajar mereka, baik itu faktor dari dalam diri siswa, maupun factor dari luar diri siswa itu sendiri. Dalam pelajaran akuntansi diperlukan pemahaman yang sangat mendalam dalam proses pembelajarannya, karena akuntansi bukanlah mata pelajaran hafalan, melainkan aplikatif dan sangat memerlukan latihan secara terus menerus. Oleh karena itu sering dijumpai bahwa pemahaman peserta didik terhadap konsep akuntansi belum cukup memadai, hal ini terjadi karena peserta didik pada umumnya belum memahami benar konsep-konsep dasar akuntansi dari awal, pemberian nama akun berdasarkan jenis transaksi, alasan mengapa suatu transaksi masuk dalam kolom debit dan kredit, serta menjurnal transaksi.

Untuk itu, pendidik dituntut untuk tidak hanya menyampaikan materi secara lisan atau ceramah saja tetapi harus memilih cara pengajaran yang menarik, terutama dengan bantuan media. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah media permainan. Permainan adalah setiap konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran. Salah satu media permainan yang dapat digunakan adalah media kartu akuntansi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi beberapa pokok masalah sebagai berikut:

1. Kompetensi guru yang masih beragam
2. Minat belajar siswa yang masih rendah
3. Masih terdapat beberapa guru yang menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik
4. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif

## **C. Pembatasan Masalah**

Sehubungan dengan banyaknya faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang telah diuraikan dalam latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi ruang lingkup pengkajian hanya kepada “hubungan antara minat belajar dan media pembelajaran kartu akuntansi terhadap hasil belajar siswa.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat hubungan antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar?
2. Apakah terdapat hubungan antara Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Akuntansi terhadap Hasil Belajar?
3. Apakah terdapat hubungan antara Minat belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Akuntansi terhadap Hasil Belajar ?

## **E. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini adalah :

1. Kegunaan teoritis dari penelitian ini berupa penambahan pengetahuan baru yang dapat dikembangkan serta wawasan sebagai sarana untuk mengetahui secara lebih luas tentang minat belajar yang ada dalam diri peserta didik dan manfaatnya dalam pengembangan proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal dalam mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, diharapkan penelitian ini juga dapat memberikan masukan kepada para tenaga pendidik untuk dapat mengembangkan berbagai media pembelajaran yang ada, sehingga proses pembelajaran akuntansi menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan agar materi pembelajaran yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh para peserta didik.
2. Kegunaan praktis, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan masukan untuk membantu para tenaga pendidik dalam meningkatkan mutu dan kualitas hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu para guru untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap pelajaran akuntansi semakin bertambah, serta dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa dan mengatasi kejenuhan dan juga rasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung dikelas melalui penggunaan media permainan kartu akuntansi.