

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan terutama ditentukan oleh proses pembelajaran yang dialami siswa. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang dasar, fungsi dan tujuan pendidikan nasional, khususnya pasal 3 disebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan undang-undang sistem pendidikan nasional di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa sudah semestinya pembangunan sektor pendidikan menjadi prioritas utama untuk dilakukan oleh pemerintah. Pembangunan tersebut dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang berlangsung di sekolah. 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.

Dalam proses pembelajaran, guru memegang peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Guru adalah kreator proses belajar mengajar, yang akan mengembangkan suasana belajar bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik minatnya, mengekspresikan ide-ide kreativitasnya dalam batas-batas dan norma-norma yang ditegakkan secara konsisten.

Namun harus disadari bahwa guru hanyalah salah satu sumber, dan disamping itu masih ada sumber lain berupa lingkungan, alat media, dan sebagainya. Peranan utama guru adalah mengelola kegiatan belajar peserta didik dan memberikan bimbingan yang diperlukan. Oleh karena itu, media memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan efektifitas kegiatan belajar mengajar.

Upaya perbaikan proses pembelajaran terletak pada tanggung jawab guru, bagaimana pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami oleh anak didik secara benar. Proses pembelajaran juga ditentukan sampai sejauh mana guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan guru dalam mengelola proses pengajaran.

Dengan adanya variasi penggunaan media pembelajaran diharapkan siswa tidak mengalami kejenuhan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan seluruh potensi yang terdapat dalam diri siswa secara optimal baik kognitif, afektif maupun psikomotorik.

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. Anak dapat belajar berbagai kesempatan dan kegiatan baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah. Permainan dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, segar, hidup, bahagia, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif .

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.

Mata pelajaran akuntansi produktif adalah mata pelajaran yang membutuhkan kasabaran, kecermatan, serta ketelitian. 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. Dengan kata lain, hal ini terjadi karena pendidik belum melakukan inovasi dalam pembelajaran, hanya fokus pada *textbook* yang ada sehingga pembelajaran terasa membosankan dan tidak menarik. Terlebih

akuntansi bukanlah mata pelajaran hafalan, melainkan aplikatif dan sangat memerlukan latihan secara terus menerus.

Didapat dari salah satu situs internet surat kabar yang menyatakan bahwa metode pengajaran guru di salah satu kota besar di Indonesia masih cenderung membosankan. Sebagian besar guru mengajar dengan gaya berceramah dan minim memanfaatkan media pembelajaran.¹ Proses pembelajaran yang kurang menarik membuat daya serap siswa pada pelajaran tidak optimal. Hal ini tidak hanya terjadi di salah satu kota, tapi hampir merata di seluruh wilayah di Indonesia, terutama di daerah terpencil.

Dari hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru kelas X Jurusan Akuntansi SMKN 8 Jakarta menunjukkan bahwa nilai rata-rata ulangan tengah semester satu tahun ajaran 2012/2013 mata pelajaran Akuntansi Produktif pada standar kompetensi mengelola dokumen transaksi dan memproses entri jurnal belum mencapai hasil yang maksimal. Dari 126 siswa sebanyak 59 siswa tuntas dalam belajar dan 67 siswa belum tuntas. Standart Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) yang ditetapkan di SMKN 8 Jakarta untuk mata pelajaran Akuntansi Produktif yaitu 7,8. Ini berarti persentasi siswa yang lulus SKBM hanya 46,8%.

Berdasarkan kenyataan tersebut dapat diasumsikan bahwa hasil belajar siswa belum cukup optimal. Hal itu dapat disebabkan karena faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa dapat berasal dari dalam diri dan luar diri siswa diantaranya adalah faktor guru tidak mampu menggunakan media pembelajaran variatif sebagai alat

¹ Latief. "Ah, Pengajaran Guru Masih Membosankan!". Dalam <http://nasional.kompas.com>.2010.

mengajar. Untuk itu, media buku pembelajaran buku pelajaran seharusnya tidak lagi menjadi satu-satunya media penunjang pembelajaran peserta didik. Seiring dengan perkembangan teknologi di era globalisasi ini, diperlukan media pembelajaran yang lebih variatif seperti permainan monopoli.

Mengacu kepada permasalahan yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul, “Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Monopoli dan Buku Pelajaran pada Mata Pelajaran Akuntansi Produktif Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi SMK Negeri 8 Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan data yang ditampilkan pada bagian latar belakang dan beberapa referensi pendukung, hasil belajar menurun akibat dari :

1. Masih terdapat beberapa guru yang menggunakan metode yang membosankan
2. Penggunaan media oleh sebagian guru yang kurang variatif
3. Sebagian daya serap siswa terhadap materi pelajaran rendah
4. Sebagian minat belajar siswa rendah

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada masalah perbedaan hasil belajar antara penggunaan media pembelajaran permainan permainan monopoli dan buku pelajaran.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara penggunaan media pembelajaran permainan monopoli dan buku pelajaran siswa pada mata pelajaran akuntansi produktif?”.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya :

1. Siswa

Dengan melakukan penelitian tentang media pembelajaran permainan monopoli dan buku pelajaran diharapkan siswa semakin mudah untuk menyerap materi pembelajaran di kelas. Pemilihan media pembelajaran ini juga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna.

2. Guru

- a. Mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas X Jurusan Akuntansi SMKN 8 Jakarta
- b. Membuktikan alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan kinerja guru
- c. Guru dapat menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran

- d. Membuat variasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan
- e. Memacu kreativitas guru untuk memperbanyak penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran

3. Peneliti

- a. Menambah wawasan mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran akuntansi produktif
- b. Dapat mengetahui perbedaan media pembelajaran permainan monopoli dan buku pelajaran untuk mata pelajaran akuntansi produktif
- c. Mengetahui pengaruh media pembelajaran permainan monopoli dan buku pelajaran terhadap hasil belajar
- d. Sebagai penelitian awal untuk dikembangkan oleh peneliti selanjutnya