

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu penekanan dari tujuan pendidikan, seperti yang tertuang dalam Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang tujuan Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang berbunyi:

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

Proses pendidikan merupakan suatu sistem yang terdiri dari input, proses dan output. Input merupakan peserta didik yang akan melaksanakan aktivitas belajar, proses merupakan kegiatan dari belajar mengajar sedangkan output merupakan hasil dari proses yang dilaksanakan. Dari pelaksanaan proses pendidikan tersebut diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing yang tinggi untuk menghadapi persaingan di era globalisasi dewasa ini.

Sejalan dengan tuntutan era globalisasi yang bertumpu pada kemampuan profesional, aktivitas pembelajaran di lembaga-lembaga pendidikan tidak hanya difokuskan pada upaya mendapatkan pengetahuan secara teori sebanyak-banyaknya, tetapi juga harus mampu mendapatkan keterampilan guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran diharapkan dapat menciptakan

kemampuan profesional di bidang tertentu yang sangat penting artinya bagi pelajar dan masa depannya.

Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan juga memerlukan kemampuan profesional untuk dapat tetap eksis di dalam menghadapi tuntutan era global. Berbagai kompetensi di bidang akuntansi sudah selayaknya dapat dimiliki oleh pelajar untuk dapat tetap bersaing.

Salah satu standar kompetensi yang mengkaji kombinasi bidang ilmu akuntansi dan mengenai perdagangan tersebut adalah hitung dagang. Penguasaan siswa dalam mata pelajaran ini ditujukan supaya siswa dapat mengkombinasikan ilmu perdagangan dengan bidang ilmu akuntansi guna memecahkan berbagai masalah pada berbagai jenis bidang usaha yang ada baik untuk perusahaan jasa, dagang maupun untuk perusahaan manufaktur.

Dalam kenyataan di lapangan selama proses pembelajaran berbagai permasalahan kompleks yang muncul di dalam upaya penguasaan siswa terhadap pemahaman mata pelajaran hitung dagang dalam menyelesaikan masalah-masalah baik teori maupun perhitungan di dalam mata pelajaran hitung dagang. Karakteristik mata pelajaran yang menuntut kemampuan kompleks dari siswa menyebabkan penguasaan akan ilmu tersebut menjadi agak sulit. Dalam mata pelajaran hitung dagang proses transfer pengetahuan menjadi sangat kompleks mengingat bukan hanya tentang penyampaian materi saja namun harus diberikan imajinasi-imajinasi. Sehingga mereka bisa membayangkan untuk dapat memahami materi tersebut. Permasalahan klasik seperti keterbatasan waktu pun menjadi salah satu kesulitan siswa untuk dapat memahami materi tersebut.

Berdasarkan observasi awal di SMK Negeri 14 Jakarta pada pembelajaran hitung dagang dengan menggunakan *materi bunga uang* masih banyak ditemukan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa. Sehingga siswa belum mampu memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) standar kompetensi hitung dagang yaitu 7,8.

SMK Negeri 14 Jakarta merupakan salah satu SMK terbaik yang ada di Jakarta Timur. Namun motivasi belajar yang rendah terlihat ketika proses belajar berlangsung. Media pembelajaran yang monoton yang menjadi salah satu alasannya.

Hal tersebut diperkuat oleh penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian tersebut diungkapkan oleh Anggani Sudono, "Media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi, minat, percaya diri dan pembentukan karakter siswa tersebut."

Hal tersebut juga senada dengan yang diungkapkan oleh Saiful Anam, "Penggunaan pendekatan atau media pembelajaran yang bervariasi yang berimbang dapat mendukung proses pencapaian kompetensi dasar."

Dengan adanya pernyataan-pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang monoton juga mempengaruhi motivasi siswa menjadi menurun. Siswa merasa jenuh dan bosan.

Melihat kenyataan tersebut, adalah sebuah tanggung jawab setiap lembaga pendidikan khususnya para guru untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran yang ada di setiap lembaga pendidikan termasuk di sekolah menengah kejuruan. Telah diketahui tujuan dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan

mengembangkan sikap professional. Agar tamatan SMK memiliki kesiapan dan kemampuan untuk memasuki lapangan kerja, maka kurikulum SMK tahun 1999, dan tahun 2004 menggunakan prinsip berbasis kompetensi. Kompetensi tamatan SMK tersebut meliputi aspek *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor*.

Berbeda dengan kompetensi siswa Sekolah Menengah Umum (SMU), kompetensi siswa SMK pada aspek keterampilan *psikomotorik* dapat dikatakan mempunyai porsi lebih banyak. Hal ini antara lain dapat dilihat pada struktur kurikulumnya. Alokasi waktu pelajaran praktik program produktif minimum 70% dan teori maksimum 30%. Adanya karakteristik yang berbeda antara materi pelajaran di SMU dan SMK ini tentu saja berimplikasi pada faktor-faktor pendidikan yang lain, termasuk di dalamnya penggunaan metode dan media pembelajaran.

Berdasarkan data prestasi belajar siswa pada pelajaran hitung dagang pada pokok bahasan materi bunga uang tahun 2012, terlihat pada tabel berikut.

Tabel I.1. Ketuntasan Belajar Hitung Dagang

No.	Kategori	X Akuntansi 1		X Akuntansi 2	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	Tuntas	27	75%	25	71%
2	Belum Tuntas	9	25%	10	29%
Total		36	100%	35	100%

Sumber: Dokumen Guru Hitung Dagang SMKN 14 Jakarta tahun 2012

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari 77 siswa kelas X Akuntansi 1 dan X Akuntansi 2 masih terdapat 19 siswa yang prestasi belajar hitung dagang di bawah nilai standar ketuntasan belajar.

Mata pelajaran ini dianggap sulit bagi siswa sehingga motivasi belajar pun cenderung rendah. Kurang keaktifan siswa ketika di ruang kelas pun terlihat. Terlebih lagi dengan adanya persepsi gaya mengajar guru yang kurang baik sehingga mata pelajaran ini dianggap sulit.

Salah satu model pembelajaran yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar adalah pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Model ini juga dikenal dengan nama lain seperti *project based teaching*, *experienced based education*, dan *anchored instruction*. Pembelajaran ini membantu siswa belajar isi akademik dan keterampilan memecahkan masalah dengan melibatkan mereka pada situasi masalah kehidupan nyata. Pembelajaran berbasis masalah diturunkan dari teori bahwa belajar adalah proses pembelajaran secara aktif mengkonstruksi pengetahuan.

Namun, apabila hanya mengandalkan model pembelajaran ini saja masih belum optimal untuk dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Terkadang siswa sudah putus asa atau menyerah ketika mengalami kendala dalam mengerjakan tugas soal latihan hitung dagang. Masih banyaknya siswa yang fokus pada kesalahannya sendiri dan pada akhirnya tidak mendengarkan apa yang telah disampaikan oleh guru.

Sehingga diperlukan juga strategi pembelajaran khusus, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tentunya dapat lebih menarik perhatian peserta didik. Biasanya, guru menggunakan media LCD Proyektor untuk mendukung proses pembelajaran. Namun terkadang media ini juga ternyata belum

efektif, karena siswa masih mengalami kendala yakni membuat siswa jenuh dan terkadang merasa bosan.

Guru harus dapat berpikir kreatif untuk dapat membuat peserta didik merasa tidak bosan, menarik, perhatian serta membuat kelas menjadi aktif. Terlebih lagi, dengan adanya tuntutan *student learning centered*, guru harus dapat mengembangkan dan memikirkan media apa yang cocok untuk membuat kondisi pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Sehingga siswa tidak seolah-olah merasakan bahwa mereka sedang belajar. Sehingga secara tidak langsung, materi pembelajaran dapat tersampaikan.

Dalam hal ini, tentunya media pembelajaran melalui permainan diharapkan menjadi salah satu solusi. Diharapkan dengan media pembelajaran melalui permainan, membuat peserta didik merasa senang dan menjadi aktif. Sehingga *student learning centered* dapat terlaksana. Media permainan ini tetap tidak mengesampingkan keterampilan yang ada, namun dimasukkan unsur-unsur permainan, sehingga siswa secara tidak langsung, dapat lebih menguasai keterampilan hitung dagang.

Hal tersebut merupakan aplikasi media pembelajaran yang bervariasi yang menggunakan permainan dalam proses pembelajaran. Guru yang biasanya hanya menggunakan media pembelajaran LCD proyektor, dalam hal ini guru menggunakan media permainan ular tangga dan mengaplikasikannya dalam pelajaran hitung dagang. Sehingga pembelajaran tidak terfokus pada guru, tetapi bisa menjadi pembelajaran dua arah.

Media pembelajaran yang tidak monoton membantu siswa untuk dapat lebih berfikir kreatif dalam menangkap ilmu pelajaran. Diharapkan dengan adanya media permainan ular tangga, daya serap siswa dapat lebih meningkatkan motivasi belajar dan dapat lebih cepat dalam menyerap ilmu pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran ini juga merupakan salah satu solusi mengenai adanya kendala keterbatasan waktu. Di dalam kelas, guru hanya bisa memberikan pelajaran hitung dagang selama 45 menit. Jadi, guru harus bisa lebih berfikir bagaimana dalam waktu yang singkat, pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa cenderung jenuh karena adanya media yang monoton
2. Pembelajaran masih terfokus pada satu arah
3. Hasil belajar mata pelajaran hitung dagang rendah
4. Peran serta dan keaktifan siswa masih kurang

C. Pembatasan Masalah

Dari permasalahan yang ada tersebut, penelitian ini akan dibatasi pada bagaimana mengukur atau mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga akuntansi terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran hitung

dagang. Pengukuran dilakukan dengan melihat motivasi siswa kelas X Akuntansi dalam mata pelajaran hitung dagang yang menggunakan media permainan ular tangga akuntansi dan media LCD Proyektor.

Pada penelitian ini, media permainan ular tangga akuntansi yang dimaksud adalah permainan ular tangga yang dimasukkan unsur-unsur akuntansi atau dalam hal ini diaplikasikan menggunakan kasus-kasus soal. Kasus-kasus soal tersebut merupakan kasus soal hitung dagang. Hal tersebut dikarenakan aplikasi permainan ular tangga akuntansi ini tidak cocok untuk siklus akuntansi, sehingga peneliti memilih akuntansi teori, yakni hitung dagang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: "Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran melalui permainan ular tangga akuntansi terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran hitung dagang?"

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan teoretis

Sebagai salah satu bahan acuan keilmuan untuk kepentingan penelitian dalam masalah yang sama atau terkait di masa yang akan datang.

2. Kegunaan praktis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat bermanfaat bagi khalayak umum, serta diharapkan dapat memecahkan masalah bagi berbagai pihak:

a) Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki ke dalam suatu kegiatan penelitian sekaligus menambah pengetahuan dan wawasan sehingga dapat membantu memberikan input yang bermanfaat bagi pribadi peneliti.

b) Mahasiswa

Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi bagi civitas akademi Universitas Negeri Jakarta terutama mahasiswa sehingga dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

c) Sekolah

Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah terutama bagi Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Akuntansi dalam menentukan dan mengambil kebijakan untuk menggunakan media yang lebih dapat menarik perhatian siswa. Sehingga diharapkan motivasi belajar siswa akan lebih meningkat.

d) Masyarakat Umum

Semoga penulisan ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi pelaku pendidikan yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut dan juga meningkatkan kepedulian terhadap dunia pendidikan.