

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu dari penyelenggara pendidikan. SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan memiliki tugas mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat bekerja pada bidang-bidang tertentu. Dalam perkembangannya SMK dituntut harus mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat berakselerasi dengan kemajuan iptek. SMK sebagai pencetak tenaga kerja yang siap pakai harus membekali siswanya dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi program keahlian mereka masing-masing. Untuk itu kualitas kegiatan belajar mestinya harus di tingkatkan secara terus menerus, baik itu kualitas sarana, maupun prasarana yang digunakan ketika proses belajar mengajar sedang berjalan.

Salah satu jurusan di SMK adalah Program Keahlian Akuntansi. Kompetensi pelajaran ini membahas semua materi yang terkait dengan pencatatan setiap transaksi yang terjadi di suatu perusahaan untuk kemudian dilakukan penggolongan, peringkasan, dan pelaporan. Sebagian besar pelajaran Akuntansi berupa perhitungan dari transaksi-transaksi yang terjadi dalam suatu periode yang digambarkan dengan angka, dan sebagiannya lagi berupa teori. Pada bagian materi tentang perhitungan diperlukan metode pembelajaran berupa latihan atau praktik. Tetapi untuk materi berupa teori diperlukan metode dan media yang

berbeda untuk memberikan variasi dan kemudahan dalam memahami materi tersebut serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Direktorat Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional (2008:28) motivasi sangat penting dalam belajar karena motivasi dapat mendorong siswa mempersepsi informasi dalam bahan ajar. Sebagus apa pun rancangan bahan ajar, jika siswa tidak termotivasi maka tidak akan terjadi peristiwa belajar karena siswa tidak akan mempersepsi informasi dalam bahan ajar tersebut.¹

Salah satu permasalahan pokok dalam proses pembelajaran saat ini yaitu kesulitan siswa dalam menerima, merespon, serta mengembangkan materi yang diberikan oleh guru. Pembelajaran konvensional yang selama ini berpusat pada guru terkesan merugikan siswa. Siswa terlihat cenderung jenuh dalam pembelajaran dan kurangnya motivasi untuk belajar.²

Proses pembelajaran yang kurang menarik dan bersifat pasif membuat daya serap siswa pada pelajaran tidak optimal. Metode pengajaran guru kurang bervariasi masih cenderung membosankan. Sebagian besar guru mengajar dengan gaya berceramah dan minim memanfaatkan media pembelajaran.³

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian "Potret Profesionalitas Guru Kota Yogyakarta dalam Kegiatan Belajar-Mengajar" yang dilakukan Jaringan Penelitian Pendidikan Kota Yogyakarta (JP2KY) awal tahun 2010 menunjukkan, 75 persen guru peserta penelitian belum menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.⁴ Jumlah guru di Tanah Air yang melek teknologi informasi, khususnya untuk melengkapi media ajar di kelas, masih sedikit.⁵ Padahal, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang penting, dalam menyelenggarakan pendidikan abad XXI. Apalagi pada perubahan Kurikulum 2013 yang

¹ <http://www.hariyono.org/2010/10/model-arcs-keller.html>. (Diakses tanggal 21 Maret 2013)

² *Ibid.*,

³

<http://edukasi.kompas.com/read/2010/05/25/11123511/Ah..Pengajaran.Guru.Masih.Membosankan> (Diakses tanggal 23 Maret 2013)

⁴ *Ibid.*,

⁵ <http://edukasi.kompas.com/read/2010/11/11/19385248/Minim..Guru.yang.Melek.IT> (Diakses tanggal 23 Maret 2013)

segera dilaksanakan Juli nanti, pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah keharusan.⁶

Beberapa guru masih rendah dalam pemahaman akan pentingnya inovasi pendidikan yang akhirnya melahirkan metode pembelajaran konvensional. Metode pembelajaran itu, dinilai terlalu monoton, tidak kreatif dan tidak sesuai dengan perkembangan zaman.⁷ Guru umumnya mempresentasikan informasi pengetahuan yang dikuasai saja dan dipercaya untuk mengajarkan bidang mata pelajaran yang sesuai kemampuan dan keterbatasannya sebagai manusia pengajar, representator berbagai informasi.⁸

Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi tetapi juga harus mampu memotivasi siswa untuk belajar. Kegiatan belajar memerlukan motivasi sebagai pendorong bagi setiap siswa, yang lahir dari kesadaran diri akan pentingnya ilmu pengetahuan bagi kehidupan. Siswa tidak akan dapat belajar dengan baik dan tekun apabila tidak ada motivasi di dalam dirinya.

Hal tersebut menjadikan tantangan bagi guru menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif bagi siswa dan dibutuhkan suatu variasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi. Jika siswa sudah termotivasi untuk belajar, guru akan lebih mudah untuk memberikan bimbingan dalam belajar.

⁶ <http://nasional.kompas.com/read/2013/02/15/20402882/Pemanfaatan.TIK.di.Sekolah.Minim>
(Diakses tanggal 23 Maret 2013)

⁷ <http://nasional.kompas.com/read/2012/03/21/12313075/Guru.Diharapkan.Lebih.Inovatif.dalam.Mengajar> (Diakses tanggal 25 Maret 2013)

⁸ Niken Ariani, Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah. Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. 2010. p.3

Selain itu, kurangnya sarana teknologi pendidikan yang ada di sekolah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan motivasi belajar siswa rendah dan tidak bisa menyerap materi dengan baik sehingga kurang bisa memahami pelajaran.

Menteri Pendidikan Nasional Mohammad Nuh pada Seminar dan Workshop Nasional Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Nasional di Jakarta, Rabu (18/11) mengatakan, teknologi pendidikan perlu terus dikembangkan untuk menjawab persoalan ketersediaan, keterjangkauan, dan kualitas.⁹

Disisi lain, semakin berkembangnya zaman, perkembangan teknologi cukup pesat di dunia pendidikan dan perkembangan media yang semakin bervariasi. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya¹⁰. Media merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Sehingga kedudukannya tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran. Bahkan keberadaannya tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah.¹¹ Media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru.¹² Guru diharapkan dapat menyampaikan materi dengan baik melalui media yang tepat.

⁹<http://edukasi.kompas.com/read/2009/11/18/16583252/Mendiknas.Teknologi.Pendidikan.Menjawab.b.Persoalan.Pendidikan> (Diakses tanggal 25 Maret 2013)

¹⁰ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), p.2.

¹¹ HM. Musfiqon. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. (PT. Prestasi Pustakaraya : Jakarta. 2012), p.32

¹² Schramm, 1977. Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan aplikasi pendidikan* (PT. IMPERIAL BHAKTI UTAMA, 2007), p.206.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, banyak jenis media yang bisa digunakan oleh guru dalam menerangkan materi ajar kepada siswa. Masing-masing jenis media memiliki kemampuan sendiri-sendiri dalam mengungkapkan dan menggambarkan bahan ajar yang ingin disampaikan.

Salah satunya media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information Communication and Technology* (ICT), di era globalisasi saat ini sudah menjadi kebutuhan dasar dalam mendukung efektifitas dan kualitas proses pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan sebagai sumber belajar dalam proses belajar mengajar, dengan tujuan mutu pendidikan akan selangkah lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi.¹³

Pendidikan tidak bisa dilepaskan dari perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Pendidikan berbasis TIK/ICT merupakan sarana interaksi manajemen dan administrasi pendidikan, yang dapat dimanfaatkan baik oleh pendidik maupun peserta didik dalam meningkatkan kualitas, produktifitas, efektifitas, dan akses pendidikan.

Media pembelajaran berbasis ICT banyak macamnya salah satunya adalah perangkat media dalam bentuk aplikasi *software* macromedia flash, yang merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi yang menunjang proses pendidikan. Perangkat media dalam bentuk aplikasi alternatif ini akan lebih efektif diterapkan kepada siswa, karena dapat mengoptimalkan fungsi penglihatan (visual) dan pendengaran (audio).

¹³ <http://wacana.koranpendidikan.com/view/3106/empat-cara-mengkombinasikan-pembelajaran-dengan-ict.html> (Diakses tanggal 23 Maret 2013)

Macromedia flash adalah salah satu program yang digunakan untuk membuat animasi, *game*, presentasi atau bahan ajar. Dari sekian banyak program animasi, program macromedia flash merupakan program yang handal untuk membuat animasi. Program ini juga mendukung pembuatan interaksi di dalam *movie*.¹⁴ Materi akuntansi yang terkait dengan banyak perhitungan dan teori akan lebih mudah dipahami siswa untuk belajar. Serta penggunaan macromedia flash ini dapat menanamkan konsep dan pemaknaan yang sama dalam proses belajar siswa.

Oleh karena itu, media pembelajaran dapat membuat pengajaran akuntansi lebih menarik perhatian siswa, materi pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih mudah untuk dipahami siswa. Media pembelajaran juga akan membuat metode mengajar lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian mengenai “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis ICT (Macromedia Flash) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi”.

B. Identifikasi Masalah

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar sebagai berikut :

1. Proses belajar mengajar bersifat pasif.

¹⁴ I Komang Duwika Adi Ana, *Penggunaan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Pemahaman Teori Dalam Pembelajaran Seni Reupa pada Siswa Kelas X.8 SMK NEGERI 1 KUBU*.

2. Beberapa guru masih rendah dalam pemahaman inovasi pendidikan.
3. Metode pembelajaran tidak bervariasi.
4. Kurangnya sarana teknologi pendidikan
5. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang mengacu pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, maka masalah penelitian ini dibatasi hanya pada masalah antara pengaruh media pembelajaran berbasis ICT terhadap motivasi belajar siswa. Media pembelajaran berbasis ICT hanya sebatas penggunaan program aplikasi macromedia flash.

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut : “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis ICT (macromedia flash) terhadap motivasi belajar siswa jurusan Akuntansi?”.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna untuk :

1. Dapat digunakan sebagai literatur pembandingan dalam pelaksanaan penelitian yang relevan di masa yang akan datang.
2. Peneliti, untuk menambah wawasan mengenai media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.
3. Universitas Negeri Jakarta, sebagai bahan tambahan informasi dan wawasan ilmu pengetahuan bagi mahasiswa yang membutuhkan.

4. Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, sebagai tambahan informasi dan wawasan ilmu pengetahuan bagi mahasiswa yang membutuhkan.
5. Tenaga pengajar, sebagai pertimbangan dalam pemilihan media yang akan digunakannya dalam kegiatan mengajar.
6. Mahasiswa, sebagai bahan informasi dan referensi dalam mempelajari hal yang berkaitan dengan media pembelajaran dan motivasi belajar siswa jurusan akuntansi.