

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu indikator untuk mengukur kemajuan suatu negara, dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan sumber daya manusia yang ada. Dengan sumber daya yang berkualitas dapat meningkatkan pendapat pada suatu negara. Oleh sebab itu pemerintah di Indonesia sangat memperhatikan pendidikan yang ada, banyak peraturan yang mengatur tentang pendidikan di Indonesia seperti wajib pendidikan 12 Tahun yang dibuat oleh pemerintah. Namun kualitas pendidikan yang ada masih rendah.

Saat ini Indonesia berada di posisi 108 di dunia dengan skor 0,603. Secara umum kualitas pendidikan di tanah air berada di bawah Palestina, Samoa dan Mongolia. Hanya sebanyak 44% penduduk menuntaskan pendidikan menengah. Sementara 11% murid gagal menuntaskan pendidikan alias keluar dari sekolah (Sahroji, 2017)

Angka kualitas pendidikan yang ada di Indonesia berada pada posisi yang cukup jauh dari harapan. Kualitas pendidikan dilihat dari bagaimana siswa dalam belajar. Dalam peningkatan kualitas pendidikan guru berperan sangat penting karena guru berinteraksi langsung dalam kegiatan belajar. Interaksi antara guru dan siswa yang lebih dikenal dengan proses pembelajaran.

Dalam proses belajar potensi yang ada pada siswa berbeda-beda tergantung dari potensi yang dimiliki. Untuk memperlancar kegiatan proses belajar mengajar perlunya motivasi dalam diri siswa agar selama proses belajar siswa mempunyai semangat dan senang dalam belajar sehingga hasil yang didapat akan maksimal. Motivasi merupakan keseluruhan dorongan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor intrinsik atau faktor dari dalam diri manusia yang disebabkan oleh dorongan atau keinginan akan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita. Faktor ekstrinsik juga mempengaruhi dalam motivasi belajar. Faktor ekstrinsik berupa adanya penghargaan, lingkungan belajar yang menyenangkan, dan kegiatan belajar yang menarik (Iskandar, 2012 : 181).

Dengan adanya motivasi pada diri siswa akan mendorong siswa dalam proses belajar sehingga siswa mempunyai semangat dalam belajar dan tujuan yang jelas dalam belajar. Namun sekarang terjadinya penurunan motivasi siswa dalam belajar karena nilai ujian nasional bukan sebagai penentu dalam kelulusan.

Penurunan nilai juga bisa terjadi karena menurunnya keseriusan dan motivasi belajar siswa karena UN tidak menentukan kelulusan. Karena itu, ke depan, dia menegaskan, perlu perbaikan proses pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan kompetensi lulusan (Aini, 2018).

Dengan adanya motivasi pada diri siswa maka akan membuat siswa memiliki minat dalam belajar, siswa juga memiliki tujuan yang jelas dalam

belajar seperti ingin mendapatkan nilai yang tinggi dalam belajar. Namun sekarang masih ditemui kurangnya motivasi dalam belajar pada siswa hal ini terlihat dari sikap malas dalam belajar, sikap tersebut tercemin dari tindakan para siswa yang lebih memilih untuk bolos sekolah.

Kapolsek Serang Kota Kopol Irwanda mengatakan, telah mengamankan sebanyak 46 siswa dari berbagai sekolah baik SMA maupun SMP di Kota Serang yang akan diberikan pembinaan. "Kita dapat informasi dari masyarakat bahwa banyak anak-anak sekolah yang nongkrong di warung. Anak-anak ini seharusnya berada disekolah bukannya malah berkeliaran," kata Kapolsek, Rabu (Ridho, 2018).

Motivasi yang kurang dalam belajar dapat mengganggu siswa terutama dalam mencapai hasil yang maksimal. Dengan adanya motivasi belajar pada diri siswa secara sadar siswa akan langsung belajar tanpa ada paksaan dan menggunakan waktunya dengan sebaik mungkin untuk belajar namun masih ditemui siswa yang malah menggunakan waktu belajar disekolah untuk bolos dan menggunakan waktunya untuk bermain diwarnet.

Sedikitnya 30 pelajar di Kota Cirebon terjaring razia karena ketahuan membolos pada saat jam sekolah, Senin (16/10). Mereka dirazia saat asyik bermain billiar maupun game online di warnet di sejumlah lokasi di Kota Cirebon. Melihat polisi datang, sejumlah pelajar langsung berusaha kabur maupun bersembunyi. Namun, aparat dengan sigap berhasil mengamankan para pelajar yang masih mengenakan seragam sekolah masing-masing

tersebut. Para pelajar itu pun digiring ke Mapolres Cirebon untuk dilakukan pembinaan (Aminah, 2017).

Dalam proses pembelajaran guru berperan untuk menyampaikan materi pelajaran terhadap siswa, selain sebagai penyampai materi dalam pelajaran guru juga berperan dalam membangkitkan motivasi bagi siswa. Dalam membangkitkan motivasi siswa guru dapat menggunakan berbagai metode dalam pembelajaran yang menarik sehingga siswa menjadi semangat dalam belajar. Namun, masih banyak guru yang menggunakan metode belajar yang monoton.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan nasional terancam gagal. Pasalnya banyak tenaga pendidik yang enggan melakukan inovasi pada metode pembelajaran dan menguasai teknologi pendidikan."Banyak guru yang kurang memahami cara berinovasi, itulah mengapa rencana pemerintah meningkatkan mutu pendidikan terancam gagal," kata Marsudi Suud dalam diskusi pendidikan bertajuk "Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Inovasi Teknologi Pendidikan. Ia menjelaskan, rendahnya pemahaman guru akan pentingnya inovasi pendidikan akhirnya melahirkan metode pembelajaran yang konvensional. Metode pembelajaran itu, dinilainya terlalu monoton, tidak kreatif dan tidak sesuai dengan perkembangan jaman (Akunto, 2012).

Dalam hal ini pemerintah harus memperhatikan guru terlebih terkait pergantian kurikulum yang terjadi. Masih banyak guru yang kurang paham mengenai kurikulum yang baru. Masih banyak guru menggunakan metode ceramah sehingga monoton, sehingga guru masih menjadi pusat dalam

pembelajaran sehingga dalam proses belajar siswa tidak aktif dalam belajar karena hanya mendengarkan penyampaian yang disampaikan oleh guru. Hal ini terjadi akibat kurangnya pelatihan yang didapatkan oleh guru.

Hingga kini masih ada 85.000 guru yang belum dilatih pelatihan kurikulum baru. Pemerintah menargetkan pada pertengahan Agustus ini pelatihan selesai. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Mohammad Nuh mengatakan, dari target 1,3 juta guru masih tersisa 85.000 guru yang masih menunggu jadwal pelatihan (Zubaidah, 2012).

Selain metode dalam mengejar guru juga harus bisa menggunakan media pembelajaran sebagai sumber dalam kegiatan pembelajaran, dengan media pembelajaran proses belajar kegiatan belajar lebih menarik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Media pembelajaran dapat membantu peran guru dalam penyampaian materi didalam pembelajaran. Namun masih banyak guru yang tidak menggunakan media dalam proses pembelajar dalam kegiatan belajar.

Proses pembelajaran yang kurang menarik membuat daya serap siswa pada pelajaran tidak optimal. 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 (Ire, 2010).

Namun seiring berjalan perkembangan zaman media pembelajaran terus berkembang hal ini terlihat dari banyaknya *software* yang bisa digunakan

dalam pembuatan media pembelajaran seperti video scribe, pawtoon, macromedia, lectora dan masing banyak. Tetapi masih kurangnya pemahaman guru tentang penerapan teknologi didalam pendidikan.

Wacana pemerintah terkait penerapan ICT (Information Communications Technology) di dunia pendidikan, nampaknya butuh kerja keras lebih. Pasalnya, saat ini penggunaan ICT di dunia pendidikan khususnya di tingkat SD hingga SMA masih di angka 20 persen. Hal itu diungkapkan oleh pengamat pendidikan dari Paramadina Public Policy Institute, Totok A. Soefijanto. . Dirinya melanjutkan, rendahnya penerapan ICT di sekolah-sekolah disebabkan bukan hanya dari sisi infrastruktur internet yang belum merata, tapi juga dari tenaga pengajar yang belum mengerti tentang teknologi (Jamaludin, 2015).

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan merupakan sebuah inovasi yang harus digunakan dan dikembangkan oleh guru terutama dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dalam prose pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa menjadi semangat dalam memperhatikan penjelasan, namun guru masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga pembelajaran membosankan.

Minimnya fasilitas sarana dan prasarana penunjang kegiatan belajar mengajar (KBM), terutama media pembelajaran, menjadi salah satu faktor utama rendahnya kualitas belajar di sekolah. Kurangnya media pembelajaran membatasi guru untuk dapat menyampaikan materi dengan baik.

Pembelajaran berlangsung monoton dan cenderung membosankan (Kompas, 2018)

Guru harus bisa memanfaatkan berbagai media untuk proses pembelajaran seperti dengan memanfaatkan software untuk membuat media pembelajaran. Guru juga bisa menggunakan permainan sebagai salah satu media dalam pembelajaran seperti permainan monopoli dan ular tangga. Guru dapat mengadopsi permainan tersebut dan memanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dengan menggunakan permainan sebagai media pembelajaran dapat langsung melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih aktif sehingga lebih cepat memahami materi. Media yang digunakan juga harus dipertimbangkan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam mata pelajaran.

Media pembelajaran sangat berkaitan dengan sarana dan prasarana yang ada pada sekolah. Sarana dan prasarana mendukung akan aktivitas belajar disekolah, sering kali sarana disekolah rusak akibat jarang digunakan dalam proses pembelajaran seperti proyektor. Hal ini karena metode dan media yang digunakan oleh guru tidak memanfaatkan sarana yang menunjang dalam pembelajaran. Namun masih banyak sekolah yang kurang dalam sarana dan prasarana yang ada disekolah terlebih seperti Sekolah Menengah Kejuruan yang harus banyak melakukan praktek didalam pembelajaran masih kurang yang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Di SMK, yang memiliki perpustakaan sudah mencapai 90 persen, yang punya laboratorium multimedia 75 persen. Untuk peralatan praktek, baru 45 persen SMK yang memakai sesuai standar sekolah nasional (Made, 2009)

Sarana yang tidak bisa dimanfaatkan tidak boleh menjadi penghalang dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu guru harus kreatif dalam membuat media pembelajaran apabila sarana yang ada di sekolah tidak bisa digunakan, guru bisa memanfaatkan berbagai sumber sebagai media pembelajaran.

Lingkungan yang kondusif dapat mempengaruhi motivasi pada siswa dalam proses belajar, peran lingkungan cukup penting terutama lingkungan sekitar sekolah. Dengan lingkungan yang kondusif siswa dapat konsentrasi dalam proses belajar, bila kondisi lingkungan sekolah tidak kondusif seperti dekat pasar, dekat pabrik maka dapat mengganggu aktifitas yang terjadi didalam sekolah.

Akibat polusi pabrik pengolahan kayu dan meubel, PT Pinako Rotary Permai yang beralamat di Jalan Candirejo, Pringapus, Kabupaten Semarang, ratusan siswa SDN Wonorejo 04 dan warga sekitar mengalami gangguan pernafasan. Letak SDN Wonorejo 04 dari pabrik Pinako hanya berjarak sekitar 200 meter. Asap pabrik berwarna hitam pekat disertai debu menyebabkan sesak nafas dan mengganggu kegiatan belajar 230 siswa di SD tersebut (Munir, 2015).

Lingkungan yang dekat pasar dan pabrik dapat menyebabkan berbagai polusi seperti polusi suara yang bisa membuat siswa dalam kegiatan belajar tidak konsentrasi akibat suara yang ditimbulkan lingkungan sekitar, polusi

udara akan sangat mengganggu aktifitas belajar karena udara akan tercampur dengan polusi dari asap pabrik sehingga ketika siswa menghirup udara, udara yang masuk bukanlah udara yang bersih namun yang telah tercemar sehingga bisa mengakibatkan sesak napas, karena dalam proses belajar dibutuhkan ketenang dalam berpikir dan konsentrasi.

Dari penjelasan diatas diketahui bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih kurang, hanya sebanyak 44% penduduk menuntaskan pendidikan menengah. Kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh guru serta murid dalam proses belajar, setiap siswa memiliki motivasi yang berbeda-beda dalam belajar. Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang bersifat internal maupun eksternal. Seperti penjelasan diatas motivasi belajar dipengaruhi oleh cara mengajar guru yang menarik namun masih banyak ditemui proses pengajaran yang monoton hal ini disebabkan pergantian kurikulum serta kurangnya pelatihan.

Adapun dalam proses belajar yang kurang menarik akibat kurangnya media yang tidak digunakan dalam proses pembelajaran. Guru harus kreatif dalam menciptakan media yang digunakan untuk proses pembelajaran seperti menggunakan media berbentuk video atau menggunakan media dalam bentuk permainan agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Minimnya fasilitas juga salah satu penghambat dalam proses pembelajaran, lingkungan sekitar sekolah sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran disekitar sekolah.

Dalam Penelitian yang dilakukan oleh Titik dkk (2016) tentang Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar PKN Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lubuk Dalam Kabupaten Siak, di dapat kesimpulan penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar PKN siswa, setelah perlakuan persentase angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan dari kategori “Rendah” menjadi “sangat tinggi”.

Selanjutnya penelitian oleh Farah Nabila dkk (2017) mengenai Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA Kelas 4 di SD LABSCHOOL UPI), di dapat kesimpulan terdapat perbedaan motivasi belajar siswa aspek cognitive motives pada siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran direct instruction. Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan peneliti sebelumnya terletak pada objek penelitian, tempat penelitian dan mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran melalui permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran dasar-dasar perbankan kelas x ?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan data atau fakta yang tepat (shahih) dan dapat dipercaya(*reliable*) tentang pengaruh media pembelajaran melalui permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran dasar-dasar perbankan kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 22 Jakarta Timur.

Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran melalui permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran dasar-dasar perbankan kelas X Program Keahlian Akuntansi yaitu dengan menganalisis secara empirik mengenai perbedaan motivasi belajar akuntansi pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan antara siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran melalui permainan ular tangga dengan siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan ludo.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca mengenai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan, dan memberikan gambaran mengenai pemilihan media yang efektif sebelum menjadi guru.
- b. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar.
- c. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai masukan dalam menggunakan media yang lebih menarik dalam proses belajar
- d. Masyarakat Umum, dapat menjadi sumber masukan bagi pelaku yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut.