

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Abad ke-21 disebut-sebut oleh pakar, termasuk *futureology*, sebagai abad informasi dan pengetahuan. Karena informasi dan pengetahuan akan menjadi landasan utama segala aspek kehidupan atau *knowledge based society* (Trilling dan Hood, 1999 : 5). Informasi dan pengetahuan terus mengalami kemajuan dan itu merupakan faktor yang membawa manusia tumbuh berkembang. Perkembangan kedua hal tersebut merupakan suatu tantangan pula bagi manusia dalam mengembangkan metode dan teknik penyampaian informasi yang baik sehingga ilmu pengetahuan menuntut adanya strategi pembelajaran yang tepat untuk penyampaian dan penerimaan informasi.

Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan ini yaitu bidang pendidikan. Pada dasarnya pendidikan merupakan hal penting dalam kemajuan suatu bangsa, hal tersebut dapat dicapai apabila kualitas pendidikan baik dan sumber daya manusia pun berkualitas. Oleh karena itu pemerintah mencanangkan program Wajib Belajar 12 tahun untuk mencapai hal tersebut. Untuk mencapai sumber daya manusia yang berkualitas tidak cukup hanya dengan mengenyam pendidikan dasar, tetapi dengan meneruskan ke jenjang selanjutnya yaitu Sekolah Menengah Atas (SMA). Berdasarkan hal tersebut pemerintah berusaha keras untuk meningkatkan mutu pendidikan dan

salah satu langkahnya yaitu dengan disusunnya UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Dalam Bab II pasal 3 dinyatakan 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 tanggung jawab.

Salah satu tujuan pendidikan dapat dicapai dengan jalur pendidikan formal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang berjenjang yang terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan perguruan tinggi. Melalui pendidikan formal tersebut diharapkan tujuan pendidikan nasional itu dapat tercapai sehingga akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas.

Oleh karena itu, berbagai lembaga pendidikan formal dibangun dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik secara kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan begitu, pendidikan akan menghasilkan siswa dengan hasil belajar yang baik.

Agar hasil belajar yang baik dapat dicapai oleh siswa, dibutuhkan keseriusan dari berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, tidak terkecuali siswa itu sendiri. Menurut Sardiman (2011 : 84) bahwa "*Motivation is an condition of learning*". Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu". Motivasi belajar siswa sangat penting dalam usaha pencapaian hasil belajar, namun tidak semua siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar, termasuk dalam mempelajari akuntansi.

Dalam kehidupan sehari-hari sering terlihat keadaan yang menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam belajar kurang. Misalnya saja siswa yang bolos dari sekolah dan lebih memilih bermain game online. Seperti berita di [Tribunnews.com](http://tribunnews.com), bahwa Satuan Sabhara Polres Pelabuhan Tanjung Perak, melakukan razia pelajar yang membolos sekolah. Para polisi merazia warung internet, green yang terletak di Tanjung Sadari Surabaya. Dari razia tersebut polisi membawa lima pelajar dari berbagai sekolah. Dari keadaan tersebut membuktikan motivasi siswa dalam belajar masih kurang.

Berdasarkan wawancara dengan pihak terkait di SMA BPI 1 Bandung dinyatakan bahwa motivasi belajar di lingkungan sekolah kurang, dapat dilihat dari siswa yang bolos di beberapa jam pelajaran dan memilih pergi ke kantin dan bergerombol di tempat tertentu. Berdasarkan wawancara guru mata pelajaran akuntansi dinyatakan bahwa “mata pelajaran akuntansi selama ini dianggap sulit dan membosankan oleh para siswa, itu sebagian alasan siswa memiliki motivasi rendah dalam mempelajarinya.”

Seperti fenomena yang ditemukan penulis pada data presensi siswa kelas XI-7, XI-8 dan XI-9 SMA BPI 1 Bandung pada mata pelajaran akuntansi yang kemudian diolah menjadi data absensi (ketidak-hadiran), baik dengan alasan sakit (S), ijin (I), alfa/tidak hadir tanpa keterangan (A) maupun dispensasi (D). Data absensi ini dapat digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa karena sesuai dengan salah satu indikator dalam mengidentifikasi motivasi belajar siswa yang dikemukakan oleh Makmun (2005 : 40), yaitu “frekuensi dalam kegiatan dalam periode tertentu”. Hal ini berarti, banyaknya frekuensi siswa

mempelajari akuntansi dalam suatu periode dimana periode tersebut adalah KBM mata pelajaran akuntansi.

Adapun rangkuman data yang penulis peroleh adalah sebagai berikut :

Tabel 1.2
Data Absensi Siswa
Kelas XI-7, XI-8 dan XI-9 SMA BPI 1 Bandung
Pada Mata Pelajaran Akuntansi

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Tatap Muka	Keterangan				Presentase (%)			
			S	I	A	D	S	I	A	D
XI-7	32	7	8	0	14	0	3,57	0	6,25	0
XI-8	29	7	8	0	14	0	3,94	0	6,89	0
XI-9	31	4	5	1	8	0	4,1	0,8	6,45	0

(Sumber : Diolah dari data presensi siswa kelas XI-7, XI-8 dan XI-9 SMA BPI 1 Bandung)

Keterangan :

S = Sakit

I = Ijin

A = Alfa

D = Dispensasi

Berdasarkan data tabel 1.2 terlihat bahwa ada siswa yang menunjukkan keengganan dalam mengikuti proses pembelajaran akuntansi, terlihat dari besarnya presentase alfa siswa. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran akuntansi rendah.

Dari permasalahan diatas, perlu dilakukan analisis lebih lanjut mengenai penyebab rendahnya motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dari keengganan siswa mengikuti KBM mata pelajaran akuntansi yang berdampak pula pada hasil belajar siswa yang rendah. Sebab-sebab itu biasanya bermacam-macam, bisa karena siswa itu sedang sakit, siswa tidak senang, lapar, atau bahkan sedang memiliki masalah dan lain-lain. Hal ini berarti pada diri siswa karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Dari hal tersebut siswa perlu diberikan

Munjiartini, 2014

Pengaruh Penggunaan Media Komik Akuntansi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pengajaran Persamaan Dasar Akuntansi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya atau singkatnya perlu diberikan motivasi. Kemudian dalam hubungannya dengan kegiatan belajar, yang penting bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa untuk belajar. Dalam hal ini peran guru sangat penting untuk melakukan usaha-usaha yang dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi yang baik pula. Karena guru merupakan salah satu komponen yang sangat penting dan mempengaruhi proses pendidikan seperti dalam Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 yang menyatakan bahwa :

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Sebagai pendidik profesional seorang guru harus memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi dan memilih metode serta media pembelajaran yang akan digunakan, karena meskipun kurikulum, sarana dan prasarana sangat memadai tetapi kemampuan guru dalam mengimplementasikan kurang, maka hal itu tidak akan berarti. Seperti dikemukakan oleh Adams & Decey (Usman, 2011 : 9) bahwa peranan dan kompetensi guru dalam proses belajar-mengajar “sebagai pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, pengatur lingkungan, partisipan, ekspedior, perencana, supervisor, motivator, dan konselor”.

Jika dilihat pada keadaan sekarang, guru dan siswa memiliki pengetahuan yang sama bahkan siswa pada saat ini dapat jauh lebih tahu ketimbang gurunya. Keadaan itu ditunjang karena murid dapat lebih dulu mendapat informasi dengan cara mengakses informasi dari media massa seperti : surat kabar, televisi, *handphone*, bahkan internet. Masalah yang sering ditemui di lapangan/ di sekolah

Munjiartini, 2014

Pengaruh Penggunaan Media Komik Akuntansi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pengajaran Persamaan Dasar Akuntansi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

adalah beberapa guru masih enggan menggunakan media pembelajaran. Sutjiono, (2005 : 80) menyatakan ada 7 alasan guru tidak menggunakan media pembelajaran yaitu :

Pertama menggunakan media itu repot, kedua media itu canggih dan mahal, ketiga guru tidak terampil menggunakan media , keempat media itu hiburan sedangkan belajar itu serius, kelima tidak tersedia di sekolah, keenam kebiasaan menikmati ceramah/bicara, ketujuh kurangnya penghargaan dari atasan.

Persepsi-persepsi itu harus dihilangkan karena tugas guru adalah menjadi fasilitator untuk siswa dan media pembelajaran itu sangat diperlukan oleh guru agar pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien dan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sebagaimana dikemukakan oleh Riyana (Asyhar, 2011 : 29) bahwa “ Melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*)”. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik maka motivasi siswa akan meningkat dan pembelajaran akan berjalan lebih kondusif seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai dan Rivai (2011 : 2) bahwa : “pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.” Dan menurut Asyhar (2011 : 8) bahwa :

Media dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif

Media pembelajaran yang membantu dan memiliki peranan penting dalam proses penerimaan materi bagi siswa salah satunya adalah media visual. Asyhar (2011 : 45) mengemukakan bahwa “Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta

didik.”. Bagian dari media visual itu adalah grafis yang terdiri dari garfik, diagram, *chart*, bagan, kartun, dan komik. Thomsen (Smith 2006 : 7) menyatakan bahwa :

Komunikasi visual merupakan komunikasi yang lebih kaya, lebih mudah diingat, langsung, dan memperkecil kesalahpahaman yang ditimbulkan bahasa, ketika bahasa dan gambar digabung menjadi suatu media komunikasi, akan menghasilkan suatu komunikasi yang lebih baik dibandingkan bila keduanya berdiri masing-masing.

Oleh karena itu penulis mencoba untuk melakukan penelitian dengan menggunakan salah satu media grafis yaitu media komik. Bonneff (1998 : 8) menyatakan bahwa “komik mengandung aspek grafis. Gambar menggambarkan pemerian panjang, karena dapat mengantarkan pembaca pada berbagai realitas yang terkadang sulit dibayangkan”.

Sudjana dan Rivai (2011 : 63) menyatakan bahwa :

Dilihat dari besarnya jumlah orang-orang yang merasa membutuhkannya meliputi berjuta-juta orang dari semua umur untuk lelucon, kegembiraan serta hiburan. Baik pendidik atau bukan pendidik serta orang tua cenderung setuju dengan adanya komik sebagai media komunikasi.

Dari pernyataan di atas dapat ditarik simpulan bahwa sebagian besar siswa SMA sangat tertarik untuk membaca komik sebagai media komunikasi dan seperti yang diutarakan oleh Sudjana dan Rivai (2011 : 68) bahwa, “peranan pokok dari buku komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa”.

Hal itu akan mempermudah siswa untuk berkeinginan mempelajari mata pelajaran akuntansi karena menurut hasil wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi di SMA BPI 1 bandung dinyatakan bahwa “mata pelajaran akuntansi

selama ini dianggap sulit dan membosankan oleh para siswa, itu sebagian alasan siswa memiliki motivasi rendah dalam mempelajarinya.”.

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting, yaitu memiliki kemampuan dalam menciptakan motivasi belajar para siswa serta membantu siswa dalam pemahaman konsep materi pelajaran yang dipelajarinya. Sesuai dengan ungkapan Goleman (Mc Cloud, 2001 : 22) bahwa :

“tanpa keterlibatan emosi, kegiatan saraf otak itu kurang dari yang dibutuhkan untuk merekatkan pelajaran dalam ingatan.” Sedangkan seseorang akan belajar dengan segenap kemampuan apabila dia menyukai apa yang dia pelajari dan dia akan merasa senang terlibat di dalamnya (Mc Cloud, 2001 : 23).

Selain itu media komik sangat efektif membantu dalam proses pembelajaran dan sumber daya yang efektif karena komik menyediakan asosiasi yang diperlukan otak untuk memicu daya ingat yang timbul karena adanya gambar-gambar pada komik tersebut. Sebuah gambaran lebih berarti daripada seribu kata. Jika anda menggunakan media dalam pembelajaran maka akan terjadi sesuatu yang menakjubkan. Bukan hanya mengawali proses belajar dengan cara merangsang modalitas visual, media juga menyalakan jalur syaraf. Beribu-ribu asosiasi tiba-tiba dimunculkan kedalam kesadaran. Kaitan ini menyediakan konteks yang kaya untuk pembelajaran yang baru (Mc Cloud, 2001 : 67).

Dan sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Lubis (2011) dikemukakan bahwa “Penggunaan Media komik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pengajaran struktur atom di kelas X”.

Jadi dengan menggunakan media pembelajaran komik dapat membuat siswa lebih fokus dan tertarik dalam mempelajari materi pembelajaran, karena

komik dalam penyampaiannya ringan, mudah dimengerti dan menarik minat para siswa. Sehingga akan berpengaruh pula pada motivasi siswa itu sendiri untuk mempelajari mata pelajaran akuntansi yang selama ini mereka anggap sulit dan membosankan.

Berikut adalah data rata-rata nilai kelas XI-8 dan XI-9 dalam beberapa materi berdasarkan latihan yang diberikan oleh guru mata pelajaran akuntansi :

Tabel 1.3
Data Rata-rata Nilai Latihan
Kelas XI-8 dan XI-9 SMA BPI 1 Bandung
Pada Mata Pelajaran Akuntansi

Kelas	Rata-rata nilai				
	akuntansi sebagai sistem informasi	Persamaan dasar akuntansi	Jurnal	posting ke buku besar	Neraca
XI-8	75,7	75,2	76,1	92,4	76,2
XI-9	85,2	73,4	96,6	82,1	79,2

(Sumber : Diolah dari data nilai siswa kelas XI-8 dan XI-9 SMA BPI 1 Bandung)

Berdasarkan data nilai di tabel 1.3 terlihat bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas XI-8 dan XI-9 pada materi persamaan dasar akuntansi lebih rendah dibandingkan pada materi yang lain. Itu memperlihatkan bahwa pemahaman siswa pada materi persamaan dasar akuntansi masih rendah daripada pada materi yang lain seperti akuntansi sebagai sistem informasi, jurnal umum, posting ke buku besar, dan neraca. Kurangnya pemahaman siswa pada materi tersebut bisa terjadi karena motivasi siswa dalam mempelajarinya kurang bahkan rendah.

Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui apakah media pembelajaran komik akan berpengaruh pada motivasi siswa

mempelajari mata pelajaran akuntansi. Maka penelitian yang akan dilakukan berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Akuntansi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pengajaran Persamaan Dasar Akuntansi (Pre-Eksperimental Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di Kelas XI-7 SMA BPI 1 Bandung)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan tersebut, maka permasalahan yang terkait dengan penelitian ini dapat disajikan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah peningkatan motivasi belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran komik akuntansi di SMA BPI 1 Bandung.
2. Bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran komik akuntansi terhadap motivasi belajar siswa.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan Media Pembelajaran Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa.

1.4 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian diatas, maka kegunaan penelitian yang peneliti sampaikan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai aplikasi teori motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran komik.
- b. Memberikan kontribusi pemikiran bagi para pembaca sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya, khususnya yang akan meneliti mengenai Media Pembelajaran Komik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan wawasan serta memudahkan siswa dalam mempelajari mata pelajaran akuntansi dengan penggunaan Media Pembelajaran Komik.

b. Bagi guru

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang penggunaan Media Pembelajaran Komik sehingga dapat dijadikan salah satu alternatif dalam meningkatkan proses pembelajaran akuntansi di sekolah.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang banyak dalam rangka perbaikan pembelajaran di dalam kelas, peningkatan kualitas sekolah yang diteliti, dan bagi sekolah-sekolah lain.

d. Bagi peneliti

Sebagai calon guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran di sekolah dan dapat

dijadikan acuan untuk peneliti lain dalam melakukan penelitian yang sejenis tapi berbeda topik.

