

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini pendidikan di Indonesia sedang mengalami krisis, dapat dilihat dari fenomena di sekitar kita saat ini, baik di lingkungan maupun di media massa dan media cetak, banyak siswa yang tidak menggunakan jam belajarnya di sekolah secara efisien. Ketika jam yang seharusnya siswa sedang duduk di bangku sekolah dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar, namun banyak diantara mereka yang keluyuran di pusat perbelanjaan, di tempat rental PS, nongkrong di pinggir jalan, bahkan di tempat-tempat yang tidak seharusnya mereka kunjungi. Selain itu di sekolah banyaknya anak-anak yang membolos dengan berpura-pura sakit dan mengobrol di kelas dan banyak penyimpangan lain dalam kegiatan belajar mengajar. Sementara pihak sekolah merasa bahwa siswa yang melakukan hal tersebut karena mereka memang tidak patuh tanpa bersusah payah mendekati siswa dan mengkaji lebih jauh penyebabnya. Sehingga ini membuat guru merasa berhak untuk memberi hukuman kepada siswanya, padahal hukuman itu hanya memberikan efek jera sesaat bukan untuk menyadarkan siswa untuk belajar. Bisa saja kesalahan itu tidak hanya terdapat pada siswa, tetapi juga kurangnya perhatian guru dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Padahal fungsi guru juga adalah sebagai motivator yang harus selalu memotivasi siswanya untuk terus belajar.

Gayatria Oktalina, 2014

*Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu*

Motivasi adalah dorongan kuat yang mendasari seseorang dalam melakukan sesuatu baik itu berasal dari dalam dirinya sendiri maupun berasal dari luar diri individu itu sendiri. Selaras dengan pendapat Koeswara (Dimiyati dan Mudjiono, 2002:80) “motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.” Kesadaran ini harusnya muncul dari dalam diri seorang guru sebelum menyalahkan siswanya.

Teori motivasi yang dikembangkan oleh Abraham H. Maslow pada intinya berkisar pada pendapat bahwa manusia mempunyai lima tingkat atau hierarki kebutuhan, yaitu : (1) kebutuhan fisiologikal (physiological needs), seperti : rasa lapar, haus, istirahat dan sex; (2) kebutuhan rasa aman (safety needs), tidak dalam arti fisik semata, akan tetapi juga mental, psikologikal dan intelektual; (3) kebutuhan akan kasih sayang (love needs); (4) kebutuhan akan harga diri (esteem needs), yang pada umumnya tercermin dalam berbagai simbol-simbol status; dan (5) aktualisasi diri (self actualization), dalam arti tersedianya kesempatan bagi seseorang untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya sehingga berubah menjadi kemampuan nyata.

Salah satu faktor yang dapat menarik motivasi siswa tersebut adalah penggunaan media, selaras dengan pendapat Sanjaya (2008) “terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan proses pembelajaran diantaranya faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan.” Jika

Gayatria Oktalina, 2014

*Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu*

dikaitkan dengan teori belajar behavioristik yang dicetuskan oleh Gage dan Beliner yang menyatakan bahwa belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Slavin, 200:143). Jadi, seorang individu dalam belajar membutuhkan dorongan dari luar berupa stimulus dari luar sehingga membentuk reaksi berupa respon. Stimulus merupakan rangsangan yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini yang merupakan stimulus yang diberikan oleh guru adalah berupa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.

Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian terhadap rendahnya motivasi siswa jika dilihat dari penggunaan media. Peneliti mengambil contoh di sebuah sekolah di kota Pangkalpinang. Kota Pangkalpinang adalah kota yang baru berkembang baik dari segi pemerintahan maupun guruan. Letaknya yang jauh dengan pusat pemerintahan yang berada di kota besar membuat penerimaan guru dan siswa terhadap kemajuan pendidikan sedikit terhambat. Sehingga berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru. Seringkali guru masih menggunakan metode lama yang monoton yang tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali, padahal karakter siswa saat ini sudah sangat jauh berbeda dan mereka memerlukan sesuatu yang lebih inovatif. Untuk memastikan fenomena yang terjadi, peneliti melakukan tes berupa pemberian angket kepada 30orang siswa di SMAN 1 Pangkalpinang kelas XII IPS pada tanggal 13 Januari 2013 dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1.1

Gayatria Oktalina, 2014

Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Tingkat Motivasi Siswa

No Item	Skor	F	Jumlah	%	Hitungan Kriteria
1 – 20	5	8	40	1,33	1432/3000 = 47,43
	4	43	172	5,73	
	3	180	540	18,00	
	2	302	604	20,13	
	1	67	67	2,23	
Jumlah		600	1423	47,43	
Skor Ideal = 3000					

(Sumber : data diolah)

Dari tabel di atas didapatkan hasil 47,43%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria penilaian dari Riduwan, maka angka tersebut termasuk ke dalam kategori rendah dari 100% persentase keseluruhan.

Dari hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa di SMA N 1 Pangkalpinang tergolong rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor-faktor yang salah satunya adalah kesulitan mereka dalam menerima pembelajaran. Oleh karena itu di sini sangat pentingnya peran seorang guru sebagai motivator dalam meningkatkan motivasi siswa dengan menggunakan media.

Guru harus mampu berfikir kreatif untuk membangkitkan motivasi siswa dengan menarik minat mereka terhadap pelajaran dan salah satunya dapat dicapai dengan dukungan media pembelajaran yang baik karena minat adalah salah satu pendorong motivasi seorang siswa untuk belajar. Media adalah alat atau sarana yang dapat digunakan dalam membantu seorang guru dalam menyampaikan maksud dan tujuan pembelajarannya. Selaras dengan pendapat Sanjaya (2008) yang menyatakan bahwa manfaat media adalah menangkap suatu objek atau

Gayatria Oktalina, 2014

Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

peristiwa-peristiwa tertentu, memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, menambah gairah dan motivasi belajar siswa.’

Manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Sebagai alat bantu mengajar guru yang dibuat untuk mengaktifkan siswa
- 2) Memperbesar perhatian siswa
- 3) Bisa membuat pelajaran lebih menarik
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar lagi.

Media yang tepat akan membantu guru dalam mengajar. Media terdiri dari 4 macam yaitu media Audio, media Visual, media Audio Visual dan media serba neka. Peneliti di sini akan meneliti media Audio Visual. Alasan digunakannya media Audio Visual adalah karena saat ini media Audio Visual adalah media yang paling mudah diterima oleh masyarakat dari berbagai kalangan usia. Di Indonesia hampir semua masyarakat memiliki televisi, menyukai film dan banyak perusahaan mengiklankan produknya melalui iklan di televisi. Hal ini disebabkan ketika seseorang menonton televisi maka indera yang digunakan adalah indera penglihatan sekaligus indera pendengaran. Sehingga apa yang tidak sempat tertangkap oleh mata maka akan ditangkap oleh telinga, kemudian keduanya akan berkoordinasi sehingga sampai pada satu titik kesimpulan. Itulah alasan mengapa seseorang yang ditanya tentang ringkasan cerita dari apa yang mereka tonton mereka akan dengan mudah menjabarkannya dan ini akan terekam dalam waktu yang lama.

Gayatria Oktalina, 2014

Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Sehingga tidak ada salahnya untuk mencoba menggunakan media Interaktif Audio Visual dalam proses pembelajaran akuntansi. Media interaktif audio visual adalah media yang mempunyai fungsi yang berkenaan dengan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan yang dibarengi dengan penggunaan media lainnya seperti komputer atau laptop. Media interaktif sangat bermanfaat untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sehingga walaupun mungkin terasa asing penggunaannya dalam mata pelajaran akuntansi, tapi peneliti yakin hal ini akan memberikan dampak yang berbeda dan para siswa akan tertarik dan menganggap akuntansi bukanlah pelajaran yang membosankan lagi sehingga hal ini dapat menjadi suatu dorongan untuk menimbulkan motivasi siswa untuk semangat belajar.

Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah materi tentang Persamaan dasar Akuntansi yang diambil dari Silabus SMA IPS kelas XI. Alasan pemilihan materi ini adalah karena peneliti menyesuaikan dengan waktu penelitian yang dilaksanakan pada awal semester baru, sehingga materi awal adalah pilihan yang lebih baik. Selain itu, melihat banyaknya fenomena di sekolah bahwa seringkali siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal akuntansi karena kurang faham akan materi dasar tersebut. Ketidakhahaman para siswa itu bukan karena mereka tidak mampu hanya saja karena kurangnya motivasi mereka dalam belajar sehingga mereka kurang memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. Padahal untuk dapat mengerjakan laporan keuangan siswa harus memahami konsep awal laporan keuangan itu sendiri agar pengerjaan

Gayatria Oktalina, 2014

Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

selanjutnya dapat berjalan lancar. Untuk mengerjakan laporan keuangan diperlukan ketelitian dan pemahaman dalam tiap akun, sehingga bagi siswa yang motivasinya kurang karena metode yang monoton atau gaya belajar yang berbeda akan dapat diatasi oleh media interaktif audio visual ini. Oleh karena itu di sini pentingnya penggunaan media untuk menarik minat siswa.

Adapun hasil penelitian terdahulu mengenai pengaruh media terhadap motivasi adalah :

- Mia Muniyawati (2011), menyimpulkan bahwa persepsi penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar.
- Azhara Rofiqi (2008), menyimpulkan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar.
- Asiwati Tejawati (2008), menyimpulkan bahwa Pembelajaran dengan media Audiovisual Interaktif memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep, struktur, keterampilan menganalisa, yang diberikan oleh guru dengan baik, sehingga hal ini akan dapat menumbuhkan pemahaman yang baik dalam menghubungkan konsep-konsep tersebut, sehingga hal ini akan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pelajaran Geografi Fisik secara optimal.”

Dari masalah di atas dan hasil penelitian yang terdahulu, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul, ‘Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi kelas XI di SMAN 1 Pangkalpinang.’

Gayatria Oktalina, 2014

*Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu*

1.2 Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan penelitian ini ke dalam : “Apakah terdapat perbedaan motivasi siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media Interaktif Audio Visual dalam mata pelajaran akuntansi.”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan : “Mengetahui perbedaan motivasi siswa yang menggunakan media Audio Interaktif Visual dengan yang tidak menggunakan pada mata pelajaran akuntansi.”

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan peneliti dapat memberikan manfaat untuk membuat pelajaran akuntansi lebih menarik dan mudah dipahami bagi orang-orang yang membutuhkannya.

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan tentang media pembelajaran serta teori motivasi.
- b. Sebagai pengalaman untuk penerapan media pembelajaran terhadap teori motivasi yang sudah diajarkan.

2. Manfaat Praktis

Gayatria Oktalina, 2014

Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

a. Siswa

Dengan adanya penelitian ini maka peneliti mengharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar akuntansi dan paradigma tentang pelajaran akuntansi yang tidak menyenangkan dapat dihilangkan dengan menggunakan media yang lebih mudah dan menarik.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk menemukan suatu inovasi baru dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menarik minat siswa sehingga prestasinya dapat semakin meningkat.

c. Peneliti

Bagi peneliti yang ingin meneliti dengan topik yang sama, diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan untuk memudahkan proses pembuatan penelitiannya.

Gayatria Oktalina, 2014

Pengaruh penggunaan media interaktif audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA 1 Pangkalpinang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu