

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan membutuhkan waktu yang tidak sebentar, biaya yang mencukupi, manajemen yang baik dan kebijakan yang berorientasi mutu. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan 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 bertanggung jawab. Secara umum, tujuan pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang di miliki siswa melalui kegiatan pembelajaran di sekolah secara optimal sehingga siswa dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki dan siswa dapat mencapai hasil kegiatan belajar dengan sangat baik di sekolah.

Sukmadinata (2007:177) menyatakan:

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Kegiatan belajar di sekolah bersifat formal, disengaja, direncanakan, dengan bimbingan guru serta pendidik lainnya. Apa yang hendak dicapai dan dikuasai siswa (tujuan belajar), bahan apa yang harus dipelajari (bahan ajar), bagaimana cara siswa untuk mempelajarinya (metode pembelajaran), serta bagaimana cara mengetahui kemajuan belajar siswa (evaluasi), telah direncanakan dengan seksama dalam kurikulum sekolah.

Dalam kegiatan belajar, guru merupakan peranan penting dalam proses pembelajaran sehingga guru dituntut untuk mempunyai pengetahuan

yang luas serta mampu memanfaatkan teknologi modern. Namun, dalam kenyataannya masih ada guru yang belum mampu menerapkan metode pembelajaran yang menarik. Hal ini dikutip dari Wahjudi (2010) yang menyatakan bahwa “sebagian besar guru belum mampu menerapkan metode pengajaran yang interaktif agar siswa terlibat secara aktif di dalam kelas sehingga siswa cepat merasa bosan serta tidak memahami materi yang disampaikan guru karena kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (*teacher center*)”. Untuk dapat bersaing dalam kemajuan dunia, maka sektor pendidikan pada jaman ini harus seimbang dengan perkembangan pembelajaran abad ke 21. Pembelajaran abad ke 21 merupakan pengembangan kompetensi peserta didik disesuaikan dengan potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik serta tuntutan lingkungan. Pembelajaran abad ke 21 harus di dorong oleh faktor internal sekolah. Peran guru pada pembelajaran ini harus ada di dalam ciri-ciri kemahiran pembelajaran abad ke 21 sehingga menciptakan murid yang aktif dan kreatif sesuai dengan kriteria pembelajaran tersebut. Kemajuan teknologi juga ikut serta mendorong pembelajaran ini karena media merupakan salah satu bagian kemahiran teknologi dan juga keupayaan pelajar harus digunakan dengan sebaik mungkin untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini didukung oleh salah satu riset di Malaysia yang berjudul “Penggunaan *ICT* Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Di Kalangan Pendidik” oleh Johari & Rashida (2013) bahwa kemudahan *ICT* yang digunakan oleh para pendidik adalah tinggi. Oleh karena itu, kemahiran guru dalam penggunaan *ICT* dianggap *urgent* dalam dunia pendidikan pada abad ini.

Agar dapat sejalan dengan tujuan pembelajaran abad ke 21, isi kurikulum harus mendesain pembelajaran yang akan menghantarkan peserta didik memenuhi kebutuhan pembelajaran abad ke 21. Kurikulum 2013 atau Pendidikan Berbasis Karakter merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter. Siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi, dan presentasi

serta memiliki sopan santun disiplin yang tinggi. Selain itu, guru dituntut untuk menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sebagai peran teknologi pendidikan agar menciptakan proses pembelajaran yang interaktif. Pentingnya peran teknologi dalam dunia pendidikan tetap tidak bisa menggeser peran guru sebagai pendidik, karena media hanya berupa alat bantu yang memfasilitasi guru dalam pengajaran. Oleh karena itu guru tidak dibenarkan untuk menghindar dari kewajibannya sebagai pengajar atau pendidik. Seorang guru dianjurkan untuk kreatif dalam menggunakan metode pengajaran dan tidak mengandalkan metode ceramah saja sehingga menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan didalam kelas. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah menimbulkan siswa mengalami kejenuhan dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Boleh jadi fenomena tersebut disebabkan selama ini peserta didik hanya diposisikan sebagai objek atau robot yang harus dijejali beragam materi sehingga membuat peserta didik tidak betah di kelas sedangkan pengajaran yang baik yaitu ketika para peserta didik bukan hanya sebagai objek tapi juga subyek. Jadi, siswa akan menjadi aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar dan paham terhadap penjelasan guru.

Adapun hasil dari fenomena saat ini yang terjadi di lapangan, bahwa banyak terjadi berbagai macam tindakan-tindakan yang dilakukan oleh generasi muda saat ini, yang dapat merugikan diri kita, orang lain, bahkan bangsa dan negara. Banyak terjadi merosotnya moral bangsa, munculnya tindakan anarkis, dan munculnya sikap ego yang mendominasi didalam kepribadian generasi muda. Melihat fenomena saat ini tentu saja akan merusak hasil belajar siswa sebagai salah satu mutu pendidikan. Mutu pendidikan berkenaan dengan penilaian bagaimana suatu produk memenuhi kriteria, standar, atau rujukan tertentu.

Menurut Sagala (2007) menyatakan sebagai berikut:

Rumusan mutu pendidikan bersifat dinamis dan dapat di telaah dari berbagai sudut pandang yang dianggap sebagai acuan atau rujukan

seperti kebijakan pendidikan, proses belajar mengajar, kurikulum, sarana prasarana, fasilitas pembelajaran, dan tenaga kependidikan sesuai dengan kesepakatan pihak-pihak yang berkepentingan.

Namun pada kenyataannya di lapangan, hasil belajar siswa di sekolah tidak selalu sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. Masih ditemukan siswa-siswa yang menunjukkan ketidaktercapaian hasil belajar dengan tidak memenuhi batas nilai KKM. Dapat dilihat hasil belajar siswa kelas X Akuntansi di SMK PGRI 1 Cimahi. Berikut informasi data siswa yang memenuhi Nilai Ujian Tengah Semester kelas X Akuntansi di SMK PGRI 1 Cimahi.

Tabel 1.1
Daftar Ketuntasan Siswa Nilai UTS Pengantar Keuangan Dasar
Kelas X di SMK PGRI 1 Cimahi
Tahun Ajaran 2014/2015

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas
X Akuntansi	41	68,3%	31,7%

Sumber: Daftar Nilai UTS Siswa Pengantar Keuangan Dasar Kelas X Akuntansi (diolah)

Keterangan :

KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) > 75

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 68,3% dari 28 siswa dan nilai di bawah KKM sebanyak 31,7% dari 13 siswa dengan total sebanyak 41 siswa. Di lihat dari hasil belajar yang telah di capai oleh siswa masih belum optimal. Kurang optimalnya hasil belajar siswa tersebut menjadi permasalahan yang harus di selesaikan oleh guru agar semua siswa dapat mencapai nilai di atas batas minimal yang ditetapkan.

Menurut Susanto (2007:41-41), ketuntasan belajar adalah kriteria dan mekanisme penetapan ketuntasan minimal per mata pelajaran yang ditetapkan oleh sekolah dengan mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Ketuntasan belajar ideal untuk setiap indikator adalah 0-100% dengan batas kriteria ideal minimum 75% dari keseluruhan jumlah siswa.
2. Sekolah harus menetapkan KKM per mata pelajaran dengan mempertimbangkan kemampuan rata-rata siswa, kompleksitas, dan sumber daya pendukung.
3. Sekolah dapat menetapkan KKM dibawah batas kriteria ideal tetapi secara bertahap harus dapat mencapai kriteria ketuntasan ideal.

Jadi, ketuntasan hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa-siswa kelas X Akuntansi di atas dikatakan tuntas belajar secara individu jika mendapat skor ≥ 75 dari skor maksimum 100 dan suatu kelas dikatakan tuntas belajar secara kalsikal jika $\geq 75\%$ siswa telah mencapai ketuntasan secara individu. Dampak dari kondisi tersebut akan mempengaruhi kompetensi dasar siswa dalam mata pelajaran Akuntansi. Khususnya, akuntansi merupakan mata pelajaran yang bersifat continue (berkelanjutan) untuk itu diharapkan siswa dapat memahami setiap kompetensinya. Rendahnya hasil belajar pada siswa SMK akan berdampak pada uji kompetensi sebagai indikator kelulusan ketercapaian standar kompetensi keahlian akuntansi dan standar kelayakan siswa sebagai tenaga kerja yang merupakan sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikannya di SMK.

Kualitas pendidikan saat ini menggunakan nilai sebagai ukuran untuk menentukan tingkat keberhasilan. Hal tersebut menunjukkan berhasil atau tidaknya proses pendidikan dapat di amati berdasarkan tinggi rendahnya hasil belajar. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Mulyasa (2007:258), “Penilaian prestasi belajar dapat dilakukan dengan penilaian kelas yaitu penilaian dengan ulangan harian, ulangan umum, dan ujian akhir”. Untuk itu rendahnya hasil belajar siswa juga mempengaruhi kualitas sumber daya manusia (SDM). Karena siswa yang berprestasi mencerminkan sumber daya manusia yang berkualitas, sementara siswa yang rendah prestasinya menunjukkan sumber daya manusia yang berkualitas rendah juga.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Novi Putri Diani, 2015

PENGARUH PENGGUNAAN MODUL INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMK PGRI 1 CIMAHI

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

Menurut Slameto (2003:2), adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

1. Peserta didik (bakat, minat, kemampuan, dan motivasi untuk belajar), kurikulum (bahan pelajaran)
2. Guru (tingkat penguasaan, materi, metodologi, dan pendekatannya), model pembelajaran (*cooperative learning*)
3. Sarana prasana (buku pelajaran, alat pelajaran, alat praktik, ruang belajar, media pengajaran, laboratorium dan perpustakaan)
4. Lingkungan (lingkungan sosial, lingkungan budaya, dan juga lingkungan alam).

Dari banyaknya faktor di atas terdapat salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu sarana prasarana. Sarana prasana itu sendiri merupakan salah satu bentuk fasilitas pendidikan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Media pengajaran merupakan salah satu dari bentuk sarana prasarana. Menurut Sadiman (2008:7) menjelaskan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima”. Media pembelajaran dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif.

Menurut Syah dan Kariadinata (2009: 13) menyebutkan “pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang memerlukan keaktifan semua siswa dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual”. Guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, membangun gagasan, dan melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung, sehingga belajar merupakan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Ciri-ciri pembelajaran aktif juga dikemukakan oleh Indrawati dan Setiawan (2009:14) yaitu:

1. Guru sebagai fasilitator dan bukan penceramah
2. Fokus pembelajaran pada siswa bukan pada guru
3. Siswa belajar aktif

4. Siswa mengontrol proses belajar dan menghasilkan karya sendiri tidak mengutip dari guru
5. Pembelajaran bersifat interaktif

Dari penjelasan di atas, bahwa untuk memenuhi pembelajaran aktif peran guru bukan sebagai penceramah melainkan sebagai fasilitator agar pembelajaran fokus terhadap siswa sehingga siswa belajar dengan aktif dan interaktif. Diharapkan siswa dapat mengontrol proses belajarnya dan menghasilkan karya sendiri tidak mengutip dari guru. Untuk menciptakan pembelajaran yang sedemikian rupa maka diperlukan metode dan media yang interaktif.

Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif akan menciptakan komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik seperti yang dikatakan Bruner (dalam Arsyad 2010:7) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Tingkatan perolehan hasil belajar seperti itu digambarkan sebagai suatu proses komunikasi. Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, peserta didik diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Media sebagai alat bantu suatu proses komunikasi yang mempunyai tiga komponen dasar, antara lain pengirim pesan, pesan, dan penerima pesan. Pengirim pesan adalah orang yang mempunyai informasi berupa pesan untuk di sampaikan kepada orang yang akan menerima pesan sesuai dengan yang di maksudkan. Pesan merupakan sebuah informasi lalu penerima pesan adalah orang yang memahami pesan yang dimaksudkan oleh pengirim pesan. Efektivitas dengan adanya penggunaan media akan membantu, mempermudah, dan mempercepat kelancaran dalam penyampaian informasi sehingga komunikasi berjalan secara efektif. Dengan demikian, diharapkan peserta

didik akan dapat menerima dan menyerap pesan-pesan dalam materi yang disajikan dengan baik dan mudah.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah modul interaktif. Modul interaktif di kemas dalam bentuk media cetak berupa modul yang berisi teks dan cd interaktif berupa *macromediaflash*. Penggunaan modul interaktif ini digunakan pada pembelajaran akuntansi. Salah satu karakteristik pembelajaran akuntansi secara prosedural, yaitu materi dari satu tahap ke tahap berikutnya saling berhubungan dan menjadi syarat dalam mengerjakan tahap berikutnya. Sebagai contoh materi persamaan dasar akuntansi itu berhubungan dan menjadi syarat dalam mengerjakan jurnal umum. Oleh karena itu, peserta didik (siswa) dituntut untuk bisa menguasai setiap tahapan dalam materi akuntansi. Hal ini diperlukan agar peserta didik (siswa) dapat menerima pengetahuan akuntansi secara komprehensif dan berkesinambungan. Dengan demikian, modul interaktif diharapkan dapat memacu hasil belajar siswa pada pembelajaran akuntansi secara tuntas.

Salah satu teori yang menjadi dasar dari pemikiran penggunaan modul interaktif adalah *Dual Coding Theory* yang dikemukakan oleh pakar edukasi multimedia asal Italia, Paivio (1971). Menurut *Dual Coding Theory* (dalam Niken dan Haryanto, 2010:55), semua informasi diproses melalui dua chanel yang independen, yaitu chanel verbal seperti teks dan suara, dan chanel visual seperti diagram, animasi, dan gambar. Penelitian lebih lanjut berkaitan dengan *Dual Coding Theory* yang dilakukan oleh pakar-pakar peneliti edukasi Eropa seperti Paivio dan Kozma mengindikasikan bahwa dengan memilih perpaduan media yang sesuai, hasil belajar dari seseorang dapat ditingkatkan.

Hal ini diperkuat dengan salah satu penelitian oleh Emiasih (2014) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Pengasih” menyatakan bahwa motivasi belajar siswa meningkat terbukti

nilai rata-rata sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif sebesar 2,68 kategori “sedang” naik menjadi 3,58 kategori “sangat tinggi. Untuk itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media modul interaktif. Hal yang menjadi perbedaan dengan penelitian tersebut terletak pada variabel terikatnya.

Tujuan penggunaan modul interaktif dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil siswa. Oleh karena itu, peneliti menduga bahwa dengan penggunaan modul interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa”.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana respon siswa kelas X di SMK PGRI 1 Cimahi mengenai pembelajaran dengan penggunaan modul interaktif.
2. Apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas X di SMK PGRI 1 Cimahi setelah digunakan media modul interaktif.

D. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi di SMK PGRI 1 Cimahi dengan penggunaan modul interaktif yang di kemas berupa modul dan cd yang isinya mengenai materi pengantar keuangan dasar.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

Novi Putri Diani, 2015

PENGARUH PENGGUNAAN MODUL INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMK PGRI 1 CIMAHI

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

1. Untuk mengetahui respon siswa kelas X di SMK PGRI 1 Cimahi mengenai pembelajaran dengan penggunaan modul interaktif.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pengantar keuangan dasar dengan menggunakan modul interaktif.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

- a. Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai teori hasil belajar dalam penggunaan media pembelajaran.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai pengalaman dalam mempraktikkan teori hasil belajar dan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

2. Praktis

- a. Siswa
Penelitian ini dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dalam mempelajari materi pembelajaran.
- b. Guru
Penelitian ini dapat memberikan masukan dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Sekolah
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah agar meningkatkan fasilitas belajar sebagai upaya meningkatkan kualitas peserta didik.
- d. Peneliti
Penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi penelitian selanjutnya.