

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara merupakan salah satu lembaga pendidikan formal Sekolah Menengah Atas (SMA) swasta dengan akreditasi “A”, dengan jumlah rata-rata penerimaan siswa baru setiap tahunnya kurang lebih 280 siswa. SMA Angkasa seringkali mengikuti olimpiade-olimpiade, khususnya Olimpiade Ekonomi dan Akuntansi mulai dari tahun 2005 sampai dengan sekarang. Prestasi yang pernah diraih yaitu peringkat 20 besar Olimpiade Ekonomi dan Akuntansi Tingkat Kota Bandung, dari ratusan sekolah yang mengikuti olimpiade dan baru saja meraih peringkat 10 besar Olimpiade Ekonomi dan Akuntansi Tingkat Kota Bandung pada April 2013.

Pra penelitian yang dilakukan penulis melalui wawancara kepada Ibu Marlinah, S.Pd dan Ibu Muthiara, S.Pd guru Akuntansi SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara pada 14 Januari 2013, mengenai proses kegiatan belajar di kelas, bahwa masih belum memuaskannya keadaan motivasi belajar siswa, misalnya siswa cenderung pasif/ kurang antusias untuk menanyakan atau mendiskusikan kesulitan yang mereka hadapi dalam mempelajari Akuntansi dengan gurunya.

Demikian juga peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas XI IPS mengenai waktu luang yang mereka gunakan untuk belajar Akuntansi. Dari hasil

wawancara bahwa sebagian besar siswa jarang menggunakan waktu luang mereka untuk mempelajari ataupun mengulang pelajaran yang telah mereka dapatkan di sekolah, khususnya untuk mempelajari mata pelajaran Akuntansi. Salah satu alasan yang mereka ungkapkan adalah mata pelajaran Akuntansi merupakan mata pelajaran yang sulit untuk mereka pelajari secara mandiri, siswa merasa kurang termotivasi lagi untuk belajar ketika siswa tidak menemukan jalan keluarnya dalam menghadapi materi atau soal yang mereka tidak mampu untuk diselesaikan. Siswa juga merasa bahwa mata pelajaran Akuntansi kurang menarik dan membosankan, sehingga sebagian besar dari mereka tidak memilih mata pelajaran Akuntansi sebagai mata pelajaran yang mereka sukai.

Kemudian, peneliti menyebarkan angket pra penelitian dengan instrumen motivasi belajar siswa kepada 40 orang siswa di SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara. Berikut adalah hasil dari pra penelitian.

Tabel 1.1
Hasil Pra Penelitian
Instrumen Motivasi Belajar Siswa

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	61-87	2	5%
Sedang	88-114	25	62,5%
Tinggi	115-141	13	32,5%
Jumlah		40	100%

(Sumber : Data Diolah)

Berdasarkan tabel 1.1 diketahui bahwa motivasi belajar siswa pra penelitian berada pada kategori sedang, dikarenakan jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar pada kategori sedang lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar rendah atau tinggi yaitu 25 siswa atau

62,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pra penelitian berada dalam kategori sedang.

Siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar dan menghadapi kesulitan dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas harus diperhatikan tentang apa yang mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik, memiliki motivasi untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas belajar.

Motivasi berperan pada kemajuan perkembangan siswa selanjutnya melalui proses belajar. Proses belajar mengajar (KBM) dalam pendidikan formal melibatkan peran aktif pendidik (guru) dan anak didik (siswa). Dalam proses ini, seorang guru secara langsung akan mempengaruhi setiap karakter, mental bahkan kualitas belajar siswa dengan beragam latar belakang yang berbeda. Apabila motivasi yang diberikan oleh guru kepada siswanya tepat sesuai tujuan akan meningkatkan kegiatan belajar. Dengan tujuan yang jelas siswa akan belajar lebih tekun, lebih giat dan bersemangat.

Ditanamkan kepada peserta didik dengan cara memberikan latihan-latihan atau kebiasaan yang kadang-kadang dipengaruhi oleh keadaan lingkungan. Jadi motif/ motivasi yang kuat perlu ditumbuhkembangkan pada diri peserta didik agar mereka dapat aktif, kreatif dan produktif dalam melakukan aktivitas belajar.

Sebelum meninjau motivasi dalam belajar, terlebih dahulu meninjau apakah motif itu. Menurut Woodworth dan Marques (dalam Mustaqim & Wahib, 2010:72) bahwa “motif adalah suatu tujuan jiwa yang mendorong individu untuk

aktivitas-aktivitas tertentu dan untuk tujuan-tujuan tertentu terhadap situasi disekitarnya.”

Dikemukakan oleh Syah (2008:111-113) bahwa “tahap motivasi merupakan tahap terakhir dalam proses terjadinya peristiwa atau perilaku belajar adalah tahap penerimaan dorongan yang dapat berfungsi sebagai *reinforcement*, “penguatan” bersemayamnya segala informasi dalam memori para peserta didik.” Pada tahap ini, guru dianjurkan untuk memberi pujian, hadiah, atau nilai tertentu kepada para peserta didik yang berkinerja memuaskan.

Menurut teori belajar behaviorisme bahwa belajar terjadi bila perubahan dalam bentuk tingkah laku dapat diamati, bila kebiasaan berperilaku terbentuk karena pengaruh sesuatu atau karena peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar. Komponen-komponen dalam proses belajar dapat digambarkan sebagai S-R. S Adalah situasi yang memberi stimulus, R adalah respons atas stimulus itu, dan garis diantaranya adalah hubungan antara stimulus dan respons yang terjadi dalam diri seseorang yang tidak dapat kita amati, yang bertalian dengan sistem alat saraf dimana terjadi transformasi perangsang yang diterima melalui alat indera. Stimulus itu merupakan input yang berada di luar individu dan respons adalah outputnya, yang berada di luar individu sebagai hasil belajar yang diamati.

Jika seseorang menunjukkan perilaku belajar yang baik akan mendapatkan *Reward* (hadiah dan kepuasan). Peserta didik yang telah mendapatkan hadiah sebagai penguatan akan semakin meningkatkan kualitas perilaku belajarnya. Sebaliknya, jika peserta didik menunjukkan perilaku belajar yang tidak baik akan

mendapat *Punishment* (hukuman) dari guru atau orangtua dengan sasaran agar peserta didik dapat merubah perilaku belajarnya yang tidak baik tersebut.

Menurut teori yang dikemukakan oleh Mustaqim & Wahib (2010:72) bahwa :

Hal-hal yang dapat mempengaruhi motivasi dalam belajar, yaitu:

1. Kemasakan
2. Usaha yang bertujuan, *goal* dan ideal
3. Pengetahuan mengenai hasil dalam motivasi
4. Penghargaan dan hukuman
5. Partisipasi
6. Perhatian

Pengertian *Reward* dan *Punishment* dikemukakan oleh Mustaqim & Wahib (2010:75-76) bahwa “*Reward* adalah motif yang positif dan *Punishment* adalah motivasi yang negatif.”

Reward dapat menimbulkan inisiatif, energi, kompetisi, dan abilita-abilita kreatif. *Reward* ada yang berupa verbal, ada juga yang berupa benda atau angka. *Reward* verbal yang memberikan informasi misalnya, memberitahukan bagaimana cara siswa menyelesaikan tugas-tugas belajar sehingga ia berhasil dengan baik, memberitahukan cara-cara yang seharusnya dipertahankan (yang sudah dimiliki siswa) dan meningkatkan cara-cara yang belum sempurna dengan cara tertentu. Oleh karena itu dalam memeriksa tugas-tugas siswa informasi atau komentar harus diberikan disamping pemberian nilai

Punishment akan menjadikan perbaikan-perbaikan terhadap kesalahan murid, murid tidak lagi melakukan kesalahan yang sama. *Punishment* dapat menghasilkan disiplin pada diri anak. Pada taraf yang lebih tinggi, akan

menginsafkan anak didik. Artinya, berbuat atau tidak berbuat bukan karena takut akan hukuman, melainkan karena keinsafan sendiri.

Penerapan *reward* dan *punishment* bertujuan agar anak terangsang untuk belajar mandiri yang melibatkan peran aktif pendidik (guru) untuk mampu mensinergikan dengan beberapa metode belajar yang lain berdasarkan kondisi anak di sekolah.

Kompetensi dasar yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu mencatat transaksi dokumen ke dalam jurnal umum, karena pada kelas XI semester satu materi tersebut menurut guru Akuntansi di SMA Angkasa dianggap sulit, karena pada materi tersebut siswa baru mengerti dan mengenal tentang perhitungan Akuntansinya, setelah siswa diajarkan tentang materi dasar-dasar Akuntansi.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti masalah ini ke dalam penelitian dengan judul **“Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mencatat Transaksi Dokumen Ke Dalam Jurnal Umum”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan : “Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Reward* dan *Punishment* pada kompetensi dasar mencatat transaksi dokumen ke dalam jurnal umum.”

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap motivasi belajar pada kompetensi dasar mencatat transaksi dokumen ke dalam jurnal umum.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan *Reward* dan *Punishment* pada kompetensi dasar mencatat transaksi dokumen ke dalam jurnal umum.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan teoritis maupun kegunaan praktis :

1. Secara Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dengan menggunakan teknik *Reward* dan *Punishment* ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembelajaran Akuntansi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memberikan kontribusi dalam penyusunan teori teknik pembelajaran serta konsep-konsep baru dalam mengembangkan bidang ilmu pendidikan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Teknik *Reward* dan *Punishment* dapat membantu siswa dalam mendorong dan membangun motivasi belajar siswa terhadap kemampuannya dalam meningkatkan pemahaman Akuntansi.

b. Bagi Guru

Memberikan alternatif kepada guru dalam memberikan pembelajaran yang efektif dalam proses belajar sehingga mendapatkan hasil yang baik. Sebagai masukan dan bahan evaluasi bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Akuntansi.

c. Bagi Sekolah

Dipergunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas sehingga permasalahan-permasalahan yang dihadapi baik oleh siswa, guru dan lain sebagainya dapat diminimalkan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi suatu wadah untuk latihan dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan dan wawasan.