

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam pembangunan suatu bangsa. Pentingnya peranan pendidikan telah dicantumkan oleh pemerintah dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Hal tersebut berarti bahwa dengan melalui pendidikan seseorang dapat belajar untuk meningkatkan pengetahuan, mengembangkan potensi dan keterampilannya. Pendidikan dapat menjadikan seseorang memiliki nilai yang lebih dibandingkan dengan orang lain, sehingga diharapkan mampu dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) bagi pembangunan bangsa dan negara.

Baik buruknya kualitas pendidikan, salah satunya dapat dilihat dari kualitas lembaga pendidikan, yaitu sekolah. Sekolah, dalam hal ini guru-guru diharapkan mampu dalam memberikan pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan, mengembangkan potensi serta keterampilan siswa. Djamarah (1994:21) mengemukakan bahwa “prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum”. Merujuk kepada Djamarah dapat dikatakan bahwa proses belajar mengajar dinilai berhasil apabila siswa mampu menyerap dan memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik, sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang baik pula. Apabila siswa dapat mencapai prestasi belajar yang baik, maka mutu lulusan sekolah akan menjadi baik. Lulusan yang baik akan

memiliki pengetahuan, kemampuan dan keterampilan yang baik, sehingga diharapkan mampu dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) bagi pembangunan bangsa dan negara.

Di sekolah, seringkali ditemukan adanya beberapa permasalahan, baik dalam hal penyediaan fasilitas yang kurang memadai sampai pada permasalahan guru yang kurang ahli dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kenyataan yang sama juga terjadi di beberapa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang ada di Kota Bandung. Salah satunya adalah SMK Bina Warga Bandung yang berada di jalan Buah Batu No. 135, Kota Bandung. SMK Bina Warga Bandung adalah SMK swasta kelompok bisnis dan manajemen yang mendapatkan akreditasi A dan menjadi salah satu sekolah swasta unggulan di Kota Bandung.

Informasi mengenai pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan di SMK Bina Warga Bandung diperoleh dari pemaparan salah satu tenaga pendidik di jurusan Akuntansi yaitu Ibu Siti Rochanah, S.Pd pada hari Senin, tanggal 28 September 2017 mengenai kegiatan belajar mengajar di kelas X Akuntansi. Secara umum beliau mengemukakan bahwa sistem pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan menggunakan metode diskusi kelompok, tanya jawab dan ceramah dengan disertai *post-test* untuk setiap babnya. Namun, masih terdapat permasalahan dimana perolehan hasil belajar siswa belum optimal. Tentu saja hal ini dapat menimbulkan kekhawatiran karena berdampak pada kualitas lulusan dan mutu sekolah serta akan mempengaruhi perkembangan pendidikan saat ini.

Permasalahan mengenai perolehan hasil belajar siswa yang belum optimal dapat terjadi karena adanya beberapa faktor. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor motivasi belajar sebagaimana yang diungkapkan oleh Sardiman (2011:23) bahwa “hasil belajar akan optimal, kalau ada motivasi”. Artinya, semakin tepat motivasi yang diberikan maka akan semakin berhasil pula suatu pembelajaran. Sardiman (2011:75) juga mengemukakan pendapatnya mengenai makna motivasi belajar sebagai berikut :

Motivasi sebagai salah satu faktor psikologis dalam proses belajar mengajar memiliki makna sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada

kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Koeswara (dalam Dimiyati, 2002:80) menyatakan bahwa :

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 untuk belajar.

Merujuk pada pendapat Sardiman dan Koeswara, motivasi dapat dianggap sebagai dorongan mental yang mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.

Berikut ini merupakan data awal yang diperoleh peneliti dari hasil penyebaran angket mengenai kondisi motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi di SMK Bina Warga Bandung pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan :

Tabel 1.1
Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi
SMK Bina Warga Bandung

Kategori	Rentang	Frekuensi		Persentase	
		AK 1	AK 2	AK 1	AK 2
Tinggi	65-76	9	7	25%	19%
Sedang	54-64	19	13	53%	36%
Rendah	43-53	8	16	22%	44%
Jumlah		36	36	100%	100%

Sumber : data lampiran A tabel 1A dan tabel 1B

Berdasarkan data pada Tabel 1.1, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa di kelas X Akuntansi 1 yaitu sebanyak 19 siswa atau 53% siswa memiliki tingkat motivasi belajar yang sedang, sedangkan sebagian besar siswa di kelas X Akuntansi 2 yaitu sebanyak 16 siswa atau 44% siswa memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah. Dari perbandingan persentase kondisi motivasi belajar antara kelas X Akuntansi 1 dan X Akuntansi 2, dapat disimpulkan bahwa kelas X Akuntansi 1 memiliki motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan kelas X Akuntansi 2. Sehingga dalam penelitian ini, kelas X Akuntansi 2 menjadi kelas eksperimen karena memiliki tingkat motivasi terendah. Hal ini dikarenakan siswa yang tidak atau kurang memiliki motivasi belajar, tidak akan bersungguh-sungguh dalam proses belajar mengajar di sekolah sebagaimana yang dikemukakan oleh Aunurrahman (2016:180) sebagai berikut :

Siswa yang memiliki motivasi belajar akan tampak melalui kesungguhan untuk terlibat didalam proses belajar. Didalam aktifitas belajar sendiri, motivasi individu dimanifestasikan dalam bentuk ketahanan atau ketekunan dalam belajar, kesungguhan dalam menyimak isi pelajaran, kesungguhan dan ketelatenan dalam mengerjakan tugas dan sebagainya. Sebaliknya, siswa-siswa yang tidak atau kurang memiliki motivasi umumnya kurang mampu bertahan untuk belajar lebih lama, kurang sungguh-sungguh didalam mengerjakan tugas.”

Merujuk pada pendapat Aunurrahman, motivasi belajar siswa menjadi salah satu faktor terpenting dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar mengajar di sekolah. Apabila siswa tidak atau kurang memiliki motivasi belajar, siswa akan kurang tekun dalam belajar dan tidak bersungguh-sungguh dalam menyimak materi pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi kesulitan dalam memahami konsep-konsep pembelajaran, yang akan berdampak pada kemampuan dalam menyelesaikan tugas, latihan dan tes yang diberikan oleh guru. Pemahaman yang kurang juga dapat menimbulkan rasa kurang percaya diri dan kurangnya gairah serta dorongan untuk belajar.

Apabila hal ini terus dibiarkan, maka akan berdampak pada proses pembelajaran selanjutnya, karena Dasar-Dasar Perbankan merupakan mata pelajaran yang berkaitan dan berkesinambungan antara materi yang satu dengan materi yang lainnya. Dengan demikian setiap SMK negeri maupun swasta berharap siswanya mampu dalam menguasai konsep dan keterampilan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan. Lebih dari itu, mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan termasuk pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian (C2) yang perlu dikuasai sebelum mempelajari mata pelajaran pada Paket Keahlian (C3) (Ernawaty, 2013:3). Oleh sebab itu, apabila siswa tidak atau kurang memiliki motivasi belajar dikhawatirkan dapat menghambat proses pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan data hasil penyebaran angket mengenai kondisi motivasi belajar siswa juga diketahui bahwa dari tiga indikator, terdapat satu indikator yang memiliki persentase tertinggi dalam menunjukkan kurangnya motivasi belajar siswa yaitu pada indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Hal ini

dikarenakan guru menggunakan metode diskusi kelompok, tanya jawab dan ceramah pada setiap pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan. Sehingga, pembelajaran menjadi terkesan kaku dan monoton yang berdampak pada siswa yang menjadi tidak bersungguh-sungguh dalam belajar.

Douglas McGregor mengemukakan teori motivasi yaitu teori X yang digunakan dalam mengatasi manajemen Sumber Daya Manusia (SDM). Dalam teori X disebutkan bahwa manajer memandang pekerja sebagai pemalas dan semua sikap-sikap negatif lainnya, sehingga perlu adanya perintah dan dorongan dari manajer. Dalam kegiatan belajar mengajar dibutuhkan peran guru dalam memotivasi siswa. Seorang guru harus berusaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi kepada siswa agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Sehingga, dalam hal ini diperlukan adanya suatu upaya dari guru dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Motivasi belajar merupakan kunci dalam mencapai keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Motivasi memiliki peranan penting dalam pembelajaran karena dengan adanya motivasi belajar, siswa tidak hanya akan belajar dengan giat tetapi siswa juga dapat menikmati setiap aktivitas dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Jika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka siswa tersebut akan berupaya semaksimal mungkin untuk menempuh berbagai macam strategi yang positif untuk mencapai keberhasilan dalam belajar.

Meningkatkan motivasi belajar siswa adalah salah satu kegiatan integral yang wajib ada dalam suatu pembelajaran. Selain memberikan dan mentranfer ilmu pengetahuan, guru juga bertugas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Setiap siswa memiliki motivasi belajar yang berbeda, untuk itulah penting bagi guru untuk senantiasa memberikan motivasi kepada siswa, agar siswa senantiasa memiliki semangat dalam belajar. Dalam hal ini, guru dituntut untuk kreatif dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Seorang guru perlu melakukan suatu inovasi agar siswa menjadi lebih tertarik pada suatu pembelajaran, sehingga

motivasi belajar siswa akan meningkat, siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan proses dari suatu pembelajaran akan tercapai secara optimal.

Motivasi belajar dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi yang bersumber dari diri sendiri dan motivasi yang bersumber dari faktor luar, sebagaimana yang di kemukakan oleh Uno (2009:23) sebagai berikut :

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar dan harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik.

Salah satu cara meningkatkan motivasi belajar siswa yang dapat dilakukan guru adalah dengan melalui faktor ekstrinsik berupa pembelajaran yang menarik, sebagaimana yang dikemukakan oleh Uno (2009:23) bahwa “salah satu faktor ekstrinsik yang dapat menimbulkan motivasi belajar adalah adanya kegiatan belajar yang menarik”. Oleh karena itu, guru harus memiliki inisiatif untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik.

Teori belajar Behavioristik menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang dipengaruhi oleh lingkungan yang memberikan berbagai pengalaman kepada seseorang. Hull (dalam Baharudin, 2010:83) mengembangkan sebuah teori versi Behaviorisme yang disebut dengan *drive reduction theory*, yang menyatakan bahwa “stimulus (S) memengaruhi organisme (O) dan menghasilkan respon (R) itu tergantung pada karakteristik O dan S”. Gege dan Beliner (dalam Slavin, 2000:143) dalam teori belajar Behavioristik mengemukakan bahwa “belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon”. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa stimulus sangat berpengaruh terhadap respon yang akan diberikan. Stimulus merupakan rangsangan yang dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Menurut pandangan teori belajar Behavioristik, guru dapat memberikan suatu fasilitas pembelajaran berupa media pembelajaran sebagai instrumen input (stimulus) yang dapat mempengaruhi siswa (organisme) selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, sebagaimana yang di ungkapkan oleh Riyana (dalam Asyhar, 2011:29) bahwa “melalui media, suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik

dan menyenangkan” serta pendapat Sudjana dan Rivai (2001:2) yang menyatakan bahwa “pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar”.

Merujuk pada pendapat Riyana serta Sudjana dan Rivai, media pembelajaran dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menarik, dan pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan motivasi belajar (respon) siswa. Selain itu, Hadis (2008:33) mengemukakan pendapatnya sebagai berikut :

Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain faktor metode/model mengajar yang digunakan guru, sifat materi pelajaran, media pengajaran yang digunakan, metode penilaian dan kondisi lingkungan belajar yang berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

Hamalik (dalam Arsyad, 2004:15) mengemukakan pendapatnya sebagai berikut :

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, guru memerlukan suatu pemahaman mengenai media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang akan diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat dijadikan pilihan bagi guru guna menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif, efisien dan optimal.

Dasar-Dasar Perbankan termasuk ke dalam mata pelajaran Dasar Program Keahlian (C2) untuk SMK jurusan Akuntansi. Mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan bukan hanya bersifat teori tetapi bersifat analisis juga. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan bukan hanya menghafal tetapi juga bersifat hitungan yang membutuhkan ketelitian dan kemampuan dalam menalar untuk menganalisis suatu permasalahan dalam bidang perbankan. Berdasarkan karakteristik mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan, pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan akan lebih bermakna apabila siswa menemukan sendiri pengetahuannya. Dengan demikian dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan

menyenangkan serta dapat mendorong siswa untuk menemukan konsep-konsep dasar agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Game nine boxes merupakan suatu permainan berbasis IT yang memanfaatkan beberapa keunggulan yang ada pada powerpoint seperti *shape*, *animasi*, *coloring* dan *hyperlink*. *Game nine boxes* memiliki beberapa karakteristik seperti memiliki unsur latihan karena di desain untuk mengubah soal latihan yang berbentuk kontekstual menjadi berbasis IT, lebih menarik karena memuat unsur animasi dan dilakukan dengan adanya unsur permainan yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi, mendorong siswa dalam memahami konsep-konsep dasar perbankan serta meningkatkan motivasi belajar, sebagaimana hasil penelitian Heriani (2014) yang menyatakan bahwa media slide berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa serta penelitian Suprpti (2017) yang menyatakan bahwa media game edukatif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Adapun riset-riset seputar motivasi belajar siswa yang lainnya, seperti David dan Beverly (2005) yang mengemukakan hasil penelitiannya bahwa paling tidak terdapat satu media pembelajaran yang berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Kemudian Florence (2011) mengemukakan hasil penelitiannya lebih spesifik lagi bahwa penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Di Indonesia, riset-riset mengenai penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sering ditemukan, seperti penelitian Munjiartini (2013) yang menyatakan bahwa media komik berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa serta penelitian Gayatria (2014) yang menyatakan bahwa media interaktif audio visual berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Dari beberapa riset tersebut, membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin kembali melakukan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah dalam penelitian ini terdapat unsur permainan dalam penggunaan media

pembelajarannya, berfokus pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan khususnya pada materi Lembaga Keuangan yang dianggap paling sulit untuk disampaikan, memfokuskan penelitian pada peningkatan motivasi belajar siswa serta dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan menggunakan metode eksperimen.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game Nine Boxes* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan di SMK Bina Warga Bandung”.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan sebelum dan setelah menggunakan *game nine boxes*.
2. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan setelah menggunakan *game nine boxes*.

D. Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisis secara mendalam mengenai motivasi belajar siswa, penelitian ini juga dimaksudkan untuk mengumpulkan data mengenai gambaran motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan sebelum dan setelah menggunakan *game nine boxes*.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan setelah menggunakan *game nine boxes*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan penelitian ini dapat menambah dan mengembangkan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam membahas media pembelajaran dan teori motivasi belajar.
- b. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi dalam membahas masalah mengenai penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan di bidang keahlian keuangan dan bisnis.
- c. Memberikan manfaat kepada peneliti untuk lebih mengetahui penerapan teori belajar yang berkaitan dengan motivasi dan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada :

a. Siswa

Menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan dengan menggunakan *game nine boxes*.

b. Guru

Memberikan masukan dan inovasi baru kepada guru dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menggunakan *game nine boxes* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan.

c. Sekolah

Memberikan masukan kepada pihak sekolah supaya terus meningkatkan fasilitas belajar di sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidik (guru) dan peserta didiknya (siswa).

d. Peneliti dan pihak lain

Menambah ilmu pengetahuan dan memberikan referensi bagi penelitian selanjutnya agar lebih baik lagi.