

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada Abad 21 ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cepat. Berbagai negara berlomba-lomba untuk tetap bertahan menjadi negara yang unggul dalam kehidupan yang modern. Daya saing sebuah negara terletak pada kualitas sumber daya manusia dengan pengetahuan dan kompetensi yang dimilikinya. Berdasarkan *21st Century Partnership Learning Framework* (BSNP, 2010: 44-45) terdapat beberapa kompetensi keahlian yang harus dimiliki sumber daya manusia abad 21 “yaitu kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama, kemampuan mencipta dan membaharui, literasi teknologi informasi dan komunikasi, kemampuan belajar kontekstual, dan kemampuan informasi dan literasi media”. Terkait dengan hal tersebut, aspek pendidikan baik yang bersifat formal, non-formal, maupun informal menjadi kunci pengembangan keberhasilan sumber daya manusia. Dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya”.

Pada saat ini dalam dunia pendidikan terjadi pergeseran paradigma belajar, yaitu dari paradigma *teaching* yang menekankan guru sebagai pusat belajar menjadi paradigma *learning* yaitu siswa yang menjadi pusat dalam proses pembelajaran dan guru sebagai fasilitator belajar. Dalam menghadapi pergeseran paradigma pembelajaran tersebut pemerintah menyusun Kurikulum 2013, penyempurnaan pola pikir melalui kurikulum ini diharapkan dapat diikuti dengan perubahan pola pikir para praktisi pendidikan, khususnya guru. Dalam proses belajar mengajar peran guru sangatlah penting selain memberikan materi pelajaran, guru juga harus mampu menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam melakukan aktivitas belajar dengan baik. Untuk dapat menghasilkan aktivitas belajar yang baik maka diperlukan motivasi yang baik

pula kepada siswa, sehingga semangat dan ketertarikan siswa untuk belajar tinggi. Jika seorang siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka akan menimbulkan rasa keingintahuan yang tinggi pula sehingga siswa aktif dalam pembelajaran di kelas. Sebaliknya jika motivasi belajar siswa rendah maka akan terus ada penolakan dari dalam diri siswa untuk mencerna materi yang disampaikan guru.

Pembelajaran akuntansi berisi tentang konsep, hitungan, dan teori sehingga menuntut perhatian lebih dalam proses belajar mengajar, baik itu bagi guru maupun bagi siswa. Selain itu, jika guru menyajikan materi dengan metode belajar yang monoton dan media belajar yang kurang variatif dapat menjadikan pembelajaran akuntansi menjadi kurang menarik. Hal ini dapat menimbulkan kebosanan dan kejenuhan pada siswa untuk belajar, sehingga motivasi belajar siswa menjadi menurun.

Menurut pemaparan guru yang mengajar pembelajaran akuntansi di SMA Negeri 1 Majalengka mengatakan bahwa pada saat pembelajaran akuntansi berlangsung siswa kurang berkonsentrasi pada saat guru menjelaskan materi akuntansi. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam pembelajaran akuntansi masih kurang. Kurangnya motivasi belajar siswa didukung oleh hasil angket motivasi belajar siswa, tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1
Deskripsi Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Majalengka

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	101-114	9	23%
Sedang	87-100	12	31%
Rendah	73-86	18	46%
JUMLAH		39	100%

Sumber: (Data Diolah)

Berdasarkan data di atas, sebanyak 18 orang siswa berada pada kategori rendah dengan persentase 46%, kategori tinggi 9 orang siswa dengan persentase 23%, kategori sedang 12 orang siswa dengan persentase 31%. Dengan demikian, motivasi belajar siswa di kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Majalengka dalam pembelajaran akuntansi sebagian besar berada pada kategori rendah. Timbulnya motivasi yang rendah ini ditandai dengan kurang antusiasnya siswa pada saat pembelajaran dimulai dan kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang

dijelaskan oleh guru sehingga kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung secara efektif dan optimal. Pada dasarnya setiap siswa sudah memiliki motivasi dalam dirinya akan tetapi motivasi tersebut memiliki tingkatan, seperti yang dikatakan oleh Sardiman (2010: 80) bahwa “dalam motivasi ada suatu hierarki, maksudnya motivasi tersebut memiliki tingkatan-tingkatan, yakni dari tingkatan bawah ke tingkatan atas”. Maka, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah ataupun sedang dapat ditingkatkan lagi motivasi belajarnya menjadi tinggi.

Rendahnya motivasi belajar siswa di kelas tersebut dapat dikarenakan siswa kurang tertarik untuk belajar akuntansi. Kurangnya ketertarikan tersebut dapat dikarenakan materi akuntansi yang dianggap sulit dan cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran akuntansi. Walaupun pada saat ini sudah banyak guru dalam menyampaikan materi belajar dibantu dengan menggunakan media *power point* akan tetapi, isi dari setiap *slide power point* hanya berupa kalimat-kalimat yang disalin dari buku sumber tanpa adanya variasi seperti, menambahkan gambar. Penggunaan media tersebut yang dilakukan secara terus-menerus tanpa adanya variasi dapat menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan membosankan sehingga siswa kurang antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru harus dapat membuat media pembelajaran yang bervariasi untuk menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar.

Jika guru mampu membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa maka hal ini dapat mempengaruhi terhadap berbagai aspek seperti aktivitas, minat, kedisiplinan, dan hasil belajar. Dampak yang terjadi pun akan berlaku dalam jangka panjang jika guru terus melakukan berbagai macam penggunaan media yang menarik untuk mempertahankan motivasi belajar siswa. Selain itu, dampak yang terjadi jika guru dapat mempertahankan motivasi belajar siswa adalah kegiatan belajar mengajar akan berjalan efektif dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Dengan demikian, permasalahan yang terkait dengan rendahnya motivasi belajar siswa seperti yang dipaparkan di atas merupakan salah satu fenomena yang perlu diperhatikan dan perlu dicari solusinya mengingat terdapat beberapa dampak yang ditimbulkannya.

B. Identifikasi Masalah

Dalam teori motivasi model dua faktor motivasi dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor motivasional dan faktor *hygiene* atau pemeliharaan. Dalam Kompri (2015: 16) menurut teori ini yang dimaksud dengan motivasional adalah hal-hal yang mendorong berprestasi yang sifatnya intrinsik, yang berarti bersumber dari dalam diri seseorang, sedangkan yang dimaksud faktor *hygiene* atau pemeliharaan adalah faktor-faktor yang sifatnya ekstrinsik yang berarti bersumber dari luar diri yang turut menentukan perilaku seseorang dalam kehidupannya. Herzberg (dalam Kompri, 2015: 17) menyebutkan faktor-faktor pendorong (*motivation factors*) sebagai kepuasan (*satisfiers*), kepuasan yang dimaksud di sini adalah apabila faktor-faktor tersebut terpenuhi maka akan menimbulkan kepuasan pada seseorang yang akan meningkatkan motivasinya. Sedangkan, faktor-faktor penyehat (*hygiene*) sebagai penyebab ketidakpuasan (*dissatisfiers*), apabila faktor-faktor berikut tidak dipenuhi maka akan menimbulkan ketidakpuasan yang akan berpengaruh pada motivasinya. Berdasarkan teori tersebut, jika dalam pembelajaran akuntansi guru terlebih dahulu harus mengatasi kondisi ketidakpuasan siswa dengan memberikan perhatian kepada siswa pada hal-hal yang memungkinkan ketidakpuasan pada diri siswa yang berpengaruh terhadap motivasi siswa seperti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan apakah menarik atau tidak bagi siswa, dan cara mengajar guru menyenangkan atau tidak. Setelah hal-hal tersebut diatasi, selanjutnya guru dapat memotivasi siswa dengan hal-hal yang dapat menimbulkan kepuasan pada diri siswa. Tindakan terhadap faktor pemuas tersebut dapat mendorong kondisi siswa yang tadinya berada pada kondisi tidak ada kepuasan bergerak menjadi kondisi puas, hal ini akan menumbuhkan motivasi dalam diri siswa untuk belajar.

Adanya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi dapat terlihat dari adanya hasrat dan keinginan siswa untuk melakukan kegiatan belajar akuntansi. Sardiman (2010: 80) mengatakan bahwa “dalam motivasi ada suatu hierarki, maksudnya motivasi tersebut memiliki tingkatan-tingkatan, yakni dari tingkatan bawah ke tingkatan atas”. Maka, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah ataupun sedang dapat ditingkatkan lagi motivasi belajarnya menjadi tinggi.

Fathurrohman dan Sutikno (2011: 20) mengemukakan bahwa ada beberapa cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu:

1. Menjelaskan tujuan kepada peserta didik
Pada permulaan belajar mengajar seharusnya terlebih dahulu seorang guru menjelaskan mengenai tujuan yang akan dicapainya kepada siswa. Semakin jelas tujuan maka semakin besar pula motivasi dalam melaksanakan kegiatan belajar.
2. Hadiah
Berikan hadiah untuk siswa yang berprestasi. Hal ini akan memacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat lagi. Di samping itu, siswa yang belum berprestasi akan termotivasi untuk mengejar siswa yang berprestasi.
3. Saingan atau kompetisi
Guru berusaha mengadakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, dan berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya.
4. Pujian
Sudah sepantasnya siswa yang berprestasi untuk diberikan penghargaan atau pujian yang bersifat membangun.
5. Hukuman
Hukuman diberikan kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar siswa tersebut mau merubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya.
6. Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar
Strateginya adalah dengan memberikan perhatian maksimal kepada peserta didik.
7. Menggunakan metode atau model yang bervariasi
Menggunakan metode atau model dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Metode yang bervariasi dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.
8. Menggunakan media pembelajaran yang baik, serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
Menggunakan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru melalui lisan saja, tetapi menggunakan alat bantu yaitu media.

Fathurrohman dan Sutikno (2011: 21) juga menambahkan bahwa:

Tiap peserta didik memiliki kemampuan indera yang tidak sama, baik pendengaran maupun penglihatannya, demikian juga kemampuan berbicara. Ada yang lebih senang membaca, dan sebaliknya. Dengan variasi penggunaan media, kelemahan indera yang dimiliki tiap peserta didik dapat dikurangi.

Media dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Menurut Sudjana dan Rivai (2009: 2) menyebutkan ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa antara lain:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pengajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Sudjana dan Rivai (2009: 2) menjelaskan alasan lain mengapa penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses pembelajaran, yaitu:

Berkenaan dengan taraf berpikir manusia, taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut salah satu cara meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan. Sagala (2011: 165) menyatakan :

Jika guru harus merencanakan pembelajarannya dimulai dengan dibuatnya tujuan pembelajaran yaitu keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotornya. Lalu menentukan pokok bahasan yang akan diajarkan, menentukan metode mengajar dalam mengorganisasikan kelas atau dalam menyajikan bahan pelajaran. Dilanjutkan pemilihan media yang akan memudahkan guru dalam menyampaikan pesan dan dapat memudahkan peserta didik dalam menerima pesan, selain itu dapat membuat peserta didik paham, dan termotivasi karena adanya perubahan dari hal yang abstrak menjadi konkret. Perencanaan yang terakhir adalah evaluasi, dengan adanya

evaluasi diperoleh *feedback* yang dipakai untuk merevisi bahan atau metode pengajaran atau untuk menyesuaikan bahan dengan perkembangan ilmu pengetahuan.

Dari pemaparan sagala tersebut bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan suatu pesan yang awalnya abstrak menjadi konkret sehingga dapat dipahami oleh siswa. Sanjaya (2014: 72) mengemukakan bahwa “penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat”. Menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2015: 33) ada beberapa jenis media pembelajaran salah satunya media permainan. Gage dan Berliner (dalam Slameto, 2003: 178) menyatakan bahwa ‘menggunakan simulasi dan permainan akan memotivasi siswa, meningkatkan interaksi, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar’. Sanjaya (2014: 203) mengungkapkan bahwa “program yang berisi permainan dapat memberi motivasi bagi siswa untuk mempelajari informasi yang ada di dalamnya”.

Pada saat ini, mulai berkembang media-media permainan yang dirancang untuk kegiatan pembelajaran baik yang dimainkan secara individu maupun berkelompok, sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Uno (2016: 35) bahwa “pembelajaran dengan media permainan merupakan proses yang sangat menarik bagi siswa”. Suasana yang sangat menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna secara efektif atau emosional bagi siswa. Menurut Ebner & Holzinger (dalam Supriati, 2017: 7) “*game have been suggested to provide more effective learning by bringing more fun, appealing, and learner-centered environment*”. Permainan mengarahkan pada pembelajaran yang lebih efektif dengan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, maksudnya adalah dengan media permainan pembelajaran dapat dinikmati oleh siswa dan dapat menimbulkan perasaan nyaman bagi siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan salah satu ciri kurikulum 2013 yang dikembangkan pemerintah berdasarkan pembelajaran abad 21 yang menekankan kepada pendekatan

pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Maka, pembelajaran dengan menggunakan media permainan dapat melatih siswa untuk belajar mandiri, melatih kecerdasan, dan kreativitas siswa, serta siswa tidak akan cepat merasa bosan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini, untuk menguatkan teori-teori di atas, peneliti mencoba memaparkan beberapa penelitian yang mendukung teori tersebut, penelitian-penelitian tersebut antara lain penelitian yang dilakukan oleh Syahida Norviana dan Annisa Ratna Sari (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel”, hasil penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi. Kelayakan media pembelajaran diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa SMK pada setiap tahap uji coba. Penilaian kelayakan meliputi tiga aspek yaitu rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran. Penelitian lainnya yang menggunakan permainan ular tangga sebagai media belajar adalah penelitian yang dilakukan oleh Hindun Fatmawati (2014) yang berjudul “Implementasi Pembelajaran STAD Berbantu Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Akuntansi”, hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa pembelajaran STAD dengan berbantu permainan ular tangga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dikelas seperti, aktivitas belajar siswa dalam berdiskusi dan bertukar pendapat. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Jackie Allen, Alison McCourt, dan Mary Low (2012) dengan judul penelitiannya “*Playing The Double Entry Monopoly Game-Active Learning in Accounting Principle and Practices*” hasil penelitiannya menyatakan bahwa permainan monopoli tidak hanya mendorong siswa untuk belajar akuntansi yang menyenangkan dan bermakna tetapi juga menciptakan lingkungan yang kondusif untuk siswa tingkat pertama. Selain itu penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran permainan yang diungkapkan oleh Ria Sartikaningrum (2013) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel” mengungkapkan bahwa media

pembelajaran permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran dan terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran termasuk dalam kategori “cukup” setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli akuntansi menjadi “sangat tinggi”. Hasil penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan dalam pembelajaran Akuntansi dapat dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media belajar permainan ini terbukti dapat membuat proses pembelajaran di kelas lebih hidup dan dapat menambah motivasi siswa dalam belajar, serta menambah tingkat pengetahuan, keterampilan, dan keaktifan siswa dalam belajar karena siswa benar-benar menikmati permainan.

Dengan demikian, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran Akuntansi sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi Akuntansi, maka motivasi belajar siswa akan meningkat. Adapun judul penelitian ini berjudul: **“Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Akuntansi (Studi Eksperimen Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Majalengka)”**

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang terjadi yaitu apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran akuntansi di kelas XII IPS SMA Negeri 1 Majalengka.

D. Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji tentang pengaruh penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Akuntansi terhadap motivasi belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Majalengka.

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi setelah

menggunakan media permainan ular tangga di kelas XII IPS SMA Negeri 1 Majalengka.

E. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari hasil penelitian ini yaitu untuk memberikan informasi mengenai permainan ular tangga sebagai media dalam pembelajaran Akuntansi yang dapat membantu guru Akuntansi dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran Akuntansi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru Akuntansi dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan kepada sekolah untuk menyediakan fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran Akuntansi, misalnya media pembelajaran. Hal ini sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.