BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hakikat manusia harus membekali diri dengan ilmu agar bisa mempertahankan diri dari persaingan dan berbagai tantangan yang harus dihadapi kedepannya. Seseorang dapat memperoleh bekal pengetahuan diri salah satunya melalui pendidikan, baik pendidikan formal maupun non-formal. Pendidikan merupakan cara yang tepat untuk membangun sumber daya manusia yang bermutu. Untuk itu setiap warga Negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan mulai dari usia dini, pendidikan dasar, menengah maupun tinggi.

Karena pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan kualitas warga Negara. Kualitas pendidikan yang baik juga dibutuhkan, agar *output* yang dihasilkan unggul. Pendidikan yang berkualitas ini adalah pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan karakter peserta didik, serta dapat meningkatkan wawasan. Untuk bisa menumbuhkan dan mengembangkan karakter peserta didik, serta meningkatkan wawasan peserta didik, proses pembelajaran dalam kelas harus dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar. Motivasi belajar memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya motivasi belajar, peserta didik tidak hanya akan belajar dengan giat tetapi peserta didik dapat pula menikmati setiap aktivitas belajar yang berlangsung. Jika seorang peserta didik memiliki motivasi belajar, peserta didik tersebut akan berusaha maksimal untuk mecapai keberhasilan dalam belajar. Namun, jika motivasi belajar rendah peserta didik tidak akan menikmati setiap aktivitas belajar yang berlangsung dan tidak akan terjadi kegiatan belajar pada diri peserta didik yang akan menghambat pencapaian keberhasilan dalam belajar.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pra-penelitian pada 32 orang siswa di SMK Budi Raksa Lembang, beberapa siswa memiliki motivasi belajar yang rendah. Menurut Slameto (2010:45) ada beberapa factor yang mempengaruhi rendahnya motivasi siswa yakni faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam peserta didik itu sendiri atau faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar peserta didik. Faktor internal ini meliputi keadaan peserta didik seperti psikologis, fisiologis, dan kelelahan sedangkan faktor eksternal ini meliputi keadaan lingkungan peserta didik seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Dibawah ini merupakan hasil pra-penelitian yang telah dilakukan, berupa penyebaran angket dan di isi oleh 32 orang siswa kelas X Akuntansi di SMK Budi Raksa Lembang, serta data hasil belajar (*pretest*) siswa kelas X Akuntansi di SMK Budi Raksa Lembang.

Table 1.1
Rekapitulasi Data Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Budi Raksa Lembang

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Tinggi	66-78	9	28,1%
Sedang	53-65	15	46,9%
Rendah	40-52	8	25,0%
Jumlah		32	100%

Sumber: Data Pra Penelitian

Dari data diatas dapat dijelaskan hanya 9 orang siswa dari 32 orang siswa di kelas X Akuntansi yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi secara aktif berpartisispasi dalam pembelajaran Bank Dasar, seperti menjawab pertanyaan yang diberikan atau bersemangat dalam pembelajaran, sedangkan 15 orang siswa atau 46,9% siswa memiliki tingkat motivasi sedang, siswa yang memiliki motivasi sedang ini kurang senang dan bersemanagat dalam mengikuti pembelajaran Bank Dasar, dan 8 orang siswa atau 25,0% siswa memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah, siswa yang memiliki

motivasi rendah ini tidak aktif dalam pembelajaran bank dasar atau cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Timbulnya motivasi yang rendah ini ditandai dengan kurang antusiasnya siswa pada saat pembelajaran dan kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang dijelaskan oleh guru sehingga kegiatan dalam proses pembelajaran tidak dapat berlangsung secara optimal. Pada dasarnya setiap siswa memiliki motivasi dalam dirinya akan tetapi motivasi tersebut memiliki tingkatan atau hierarki sehingga motivasi belajar siswa dapat berpindah, jadi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah ataupun sedang dapat ditingkatkan lagi motivasinya menjadi tinggi. Dan sebaliknya motivasi belajar siswa yang sudah tinggi pun dapat turun menjadi rendah, salah satu sebabnya karena penggunaan media yang kurang menarik.

Menurut Uno (2014:23) motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsic dan ekstrinsik. Faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Jadi, selain usaha dari dalam diri peserta didik itu sendiri, motivasi pun dapat dipengaruhi oleh guru selaku factor ektrinsik dengan memberikan pembelajaran yang menarik. Sebagaiaman dikemukakan oleh Uno (2014:23) bahwa salah satu faktor ekstrinsik yang dapat menimbulkan motivasi belajar adalah adanya kegiatan belajar yang menarik. Jika motivasi belajar yang rendah terus dipertahankan dan tidak dinaikkan akan berdampak pada proses pembelajaran pada mata pelajaran yang akan dipelajari selanjutnya.

B. Identifikasi Masalah

Media pembelajaran yang menarik dapat membantu guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran cenderung membuat siswa semangat dalam belajar. Jika siswa sudah semangat dalam belajar, hasil belajar atau nilainya pun akan naik. Media sudah banyak digunakan dalam proses pembelajaran pada abad ke-21 ini, sehingga

proses pembelajaran tidak hanya dilakukan secara konvensional tanpa menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses belajarnya. Penggunaan media dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih menarik perhatian pesera didik. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran, karena jika materi pembelajaran hanya disampaikan secara lisan oleh guru saja materi tersebut tidak akan secara maksimal dimengerti oleh peserta didik. Hal ini terjadi karena media mampu merangsang pembelajaran menjadi efektif dan efisien, sehingga peserta didik lebih tertarik untuk mengikuiti pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu tugas guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat membuat siswa tertarik untuk aktif saat proses pembelajaran.

Namun, di abad ke-21 ini beberapa guru belum memanfaaatkan media pembelajaran dengan baik dan maksimal. Sehingga banyak peserta didik yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan ketertarikan untuk mengikuti suatu pelajaran kurang. Jika ketertarikan dalam mengikuti suatu pelajaran kurang artinya peserta didik tersebut kurang memiliki motivasi belajar. Maka dari itu, guru harus mampu mengemas materi ke dalam media yang menarik sehingga peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang menarik sehingga motivasi belajar peserta didik akan meningkat. Seperti pendapat Fathurrahman dan Sutikno (2011:20);

> “Menggunakan media yang baik dalam pembelajaran dapat membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena peserta didik tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru melalui lisan saja, tapi menggunakan alat bantu yaitu media”

Pernyataan diatas menunjukan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan menggunakan fator ekstrinsik salah satunya adalah penggunaan media belajar yang menarik, dapat menunjang proses pembelajaran dan relevan dengan materi

pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2009:2) ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat menunjang proses belajar peserta didik,

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat mudah dipahami maknanya oleh peserta didik, dan kemungkinan peserta didik 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, tapi juga aktivitas laun seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Sesuai pernyataan diatas media dapat menyederhanakan makna dari suatu materi, berarti dengan menggunakan media dapat mempermudah memahami suatu yang abstrak dan menjadikannya lebih konkret. Sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Jika peserta didik mudah dalam memahami suatu materi, ketertarikan akan mempelajari materi tersebut akan lebih besar sehingga motivasi dalam belajar pun akan tinggi.

Dewasa ini media pembelajaran memiliki banyak jenisnya, diantarannya media audio, media visual, dan media audio visual. Salah satu media yang dapat menarik perhatian peserta didik salah satunya adalah media visual, media visual merupakan media yang lebih enak dilihat, menarik perhatian, dan dapat mempertahankan motivasi. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media permainan (*game*). Media *game* merupakan media yang menyenangkan untuk dilakukan karena menghibur, menarik dan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar.

Pemanfaatan media *game* ini dapat meberikan keinginan dan minat, serta meningkatkan motivasi untuk belajar, dimana motivasi merupakan salah satu faktor yang penting agar peserta didik memiliki semangat untuk mempelajari mata pelajaran yang berkaitan dengan akuntansi agar materi yang disampaikan dapat

diterima oleh peserta didik dengan baik. Motivasi yang ada dalam diri peserta didik dapat membuat peserta didik memiliki kemauan, kesenangan, dan minat dalam mempelajari pelajaran, khususnya mata pelajaran yang berkaitan dengan Akuntansi. Saat siswa memiliki minat dalam mempelajari satu matapelajaran, siswa cenderung lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dalam kelas dan rasa keingin tahuan akan satu mata pelajaran lebih besar.

Adapun beberapa penelitian yang terkait dengan pengaruh media terhadap motivasi belajar yang dilakukan oleh Intan Laela Nur'ani (2017) mengenai pemafaatan media *game Nine Boxes* terhadap motivasi belajar yang mengungkapkan bahwa penggunaan media *game* dalam pembelajaran berpengaruh postif terhadap peningkatan motivasi peserta didik dalam belajar. Penelitian lain mengenai pengaruh media terhdap motivasi dilakukan oleh Devita Alna Sahara (2017) mengenai pengaruh penggunaan media Permainan Ular Tangga terhdap Motivasi Belajar, dimana hasilnya menyatakan bahwa Media Permainan Ular Tangga memberikan dampak positif yaitu motivasi belajar siswa yang meningkat setelah penggunaan media permainan Ular Tangga. Adapula penelitian terkait media *Game Clockwise* yang dilakukan oleh Suprapti (2017) mengenai pengaruh penggunaan media *Game Clockwise Accounting* terhadap hasil belajar yang mengungkapkan bahwa penggunaan media *game clockwise* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Adi S, Tommy Soenyoto, dan Sulaiman mengenai implementasi media dalam pembelajaran fisik, olahraga, dan kesehatan, penggunaan media tidak memberikan dampak pada motivasi belajar siswa.

Karena beberapa hasil penelitian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian kembali mengenai media, namun media yang digunakan yaitu media *game clockwise* yang akan digunakan dalam pembelajaran Bank Dasar di SMK Budi Raksa Lembang. Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik di SMK Budi Raksa Lembang dalam meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah memahami materi Bank Dasar. Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka judul

penelitian ini adalah "Pengaruh Penggunaan Media *Game Clockwise* Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Bank Dasar (Studi Pre-Experimental di Kelas X Akuntansi pada Mata Pelajaran Bank Dasar di SMK Budi Raksa Lembang)".

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dirumuskan pemasalahan yang tejadi:

1. Bagaimana gambaran motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Media *Game Clockwise* dalam Mata Pelajaran Bank Dasar.
2. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan Media *Game Clockwise* dalam Mata Pelajaran Bank Dasar di kelas X Akuntansi.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang pengaruh penggunan Media *Game Clockwise* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam Mata Pelajaran Bank Dasar di kelas X Akuntansi. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Mendeskripsikan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Bank Dasar di kelas X Akuntansi
2. Menganalisis dampak penggunaan media *game clockwise* terhadap peningkatan motivasi belajar yang dilihat melalui hasil penyebaran kuisioner/angket dalam Mata Pelajaran Bank Dasar di kelas X Akuntansi.

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 mengembangakan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembahasan

mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Akuntansi.

b. Diharapkan penelitian ini dapat menambah dan mengembangakan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembahasan mengenai motivasi belajar peserta didik.

c. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi dalam pembahasan masalah mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Bank Dasar.

b. Guru

Memberikan masukan dan inovasi kepada guru untuk meningkatkan kualitas proses belajar dikelas.

c. Sekolah

Penelitian ini memberikan masukan kepada sekolah untuk menyediakan fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran Akuntansi dalam hal media pembelajatan. Hal ini sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran disekolah.

d. Peneliti dan Pihak Lain

Menambah pengetahuan dan referensi bagi penelitian selanjutnya agar lebih baik.