

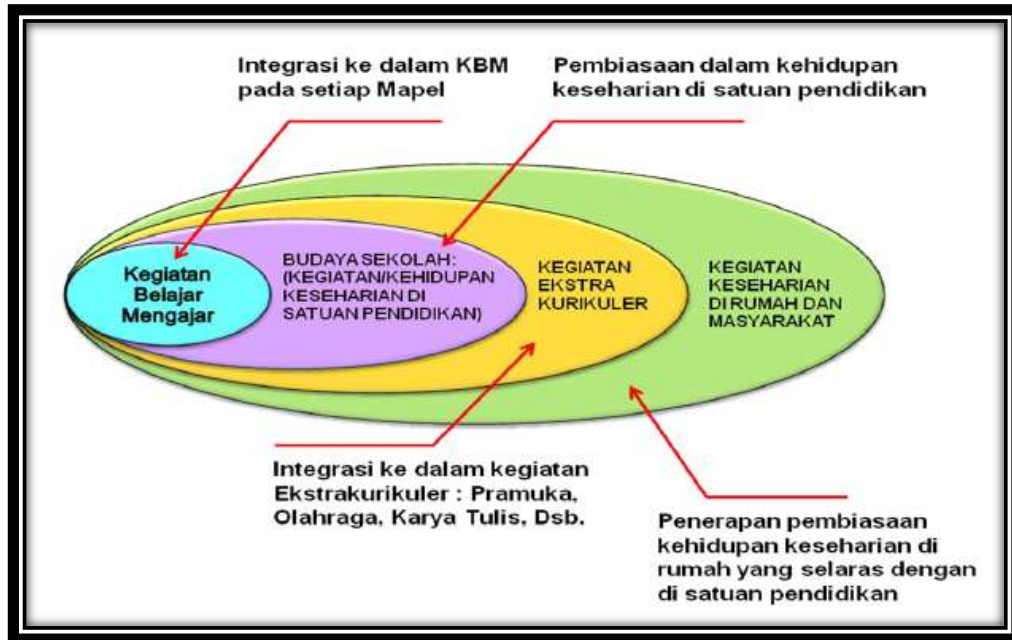
BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Persoalan mengenai karakter dan budaya bangsa sekarang ini menjadi perhatian masyarakat. Persoalan seperti korupsi, kekerasan, perkelahian antar pelajar maupun mahasiswa, perkelahian antar kelompok, perusakan sarana umum, dan sejenisnya menjadi topik hangat yang diperbincangkan di berbagai media, baik cetak maupun elektronik. Persoalan-persoalan tersebut merupakan cerminan dari karakter dan budaya yang buruk.

Pendidikan merupakan solusi yang bersifat preventif dalam membentuk karakter dan budaya bangsa. Melalui pendidikan diharapkan dapat membangun generasi baru bangsa yang lebih baik. Walaupun hasil dari pendidikan akan terlihat dampaknya dalam waktu yang tidak segera, tetapi memiliki daya tahan dan dampak yang kuat di masyarakat (Balitbang Puskur Kemendiknas, 2010).

Strategi pembangunan karakter bangsa melalui pendidikan dapat dilakukan melalui program pendidikan baik secara makro maupun mikro. Pendidikan karakter dalam konteks mikro berpusat pada satuan pendidikan secara holistik (Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa, 2010:41). Pengembangan karakter dibagi dalam empat pilar, yakni kegiatan belajar-mengajar di kelas, kegiatan keseharian dalam bentuk pengembangan budaya satuan pendidikan; kegiatan ko-kurikuler dan/atau ekstra kurikuler, serta kegiatan keseharian di rumah dan masyarakat. Berikut ini digambarkan program pendidikan karakter dalam konteks mikro.



Sumber : Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa (2010 : 33)

Gambar 1.1
Pendidikan Karakter Dalam Konteks Mikro

Pelaksanaan pendidikan karakter dalam proses belajar mengajar belum dilaksanakan secara optimal. Menurut Lie (Kompas, 2010) mayoritas guru belum menerapkan pendidikan karakter, kesadaran sudah ada, hanya saja belum menjadi sebuah aksi nyata. Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Musliar Kasim, menyatakan pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah masih terkendala guru. Dia menilai guru belum memahami bagaimana mengintegrasikannya dalam mata pelajaran (Republika, 2012). Lebih lanjut Supriatna (Tribun Jabar, 2012) memaparkan bahwa penerapan pendidikan karakter di sekolah belum maksimal. Seharusnya pendidikan karakter diarahkan kepada pembentukan kepribadian siswa, namun pelaksanaannya dinilai masih kurang karena guru-guru masih berkutat dalam aspek intelektual seperti hapalan dan teori saja. Pendidikan karakter yang diterapkan hanya masalah yang umum, seperti larangan membuang sampah sembarangan atau cara berlalu lintas yang benar. Padahal pendidikan karakter bisa disisipkan atau diintegrasikan di semua mata pelajaran, tidak harus melalui pelajaran khusus.

Menurut Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum (2010:3) permasalahan dalam proses belajar mengajar dapat menghambat proses pembentukan karakter siswa. Berikut ini permasalahan dalam proses belajar mengajar yang dikemukakan oleh Balitbang Puskur (2010:3):

- Terbentuknya opini di masyarakat bahwa nilai ujian nasional seolah-olah menggambarkan prestasi belajar secara utuh. Demikian pula kemenangan dalam olimpiade, kontes idol, atau perlombaan olahraga dipandang sebagai cermin prestasi belajar yang utuh. Apakah ukuran-ukuran ini *valid* dan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi karakter, budaya dan kemajuan bangsa serta memberikan bekal bagi anak-anak kita untuk menghadapi kehidupan di masa depan?
- Belajar yang terpisah-pisah baik antarmata pelajaran maupun antara satu kompetensi dengan kompetensi lainnya.
- Proses belajar-mengajar tidak berpusat pada peserta didik.
- Proses belajar-mengajar yang belum mampu mendorong timbulnya kreativitas peserta didik.
- Terbatasnya sumber daya yang tersedia.
- Banyak peserta didik berasal dari keluarga atau orang tua yang masih menunjukkan rendahnya kesadaran mengenai pentingnya pendidikan, sehingga dukungan pada peserta didik masih terbatas.
- Banyak guru belum terlatih secara baik dalam melaksanakan belajar aktif.
- Kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (Calistung) peserta didik di SD dan MI umumnya masih lemah, demikian pula keterampilan berbahasa peserta didik pada jenjang pendidikan menengah tampaknya juga masih banyak masalah. Banyak peserta didik yang watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian serta sistem berpikirnya belum sejalan dengan moral dan norma keindonesiaan.

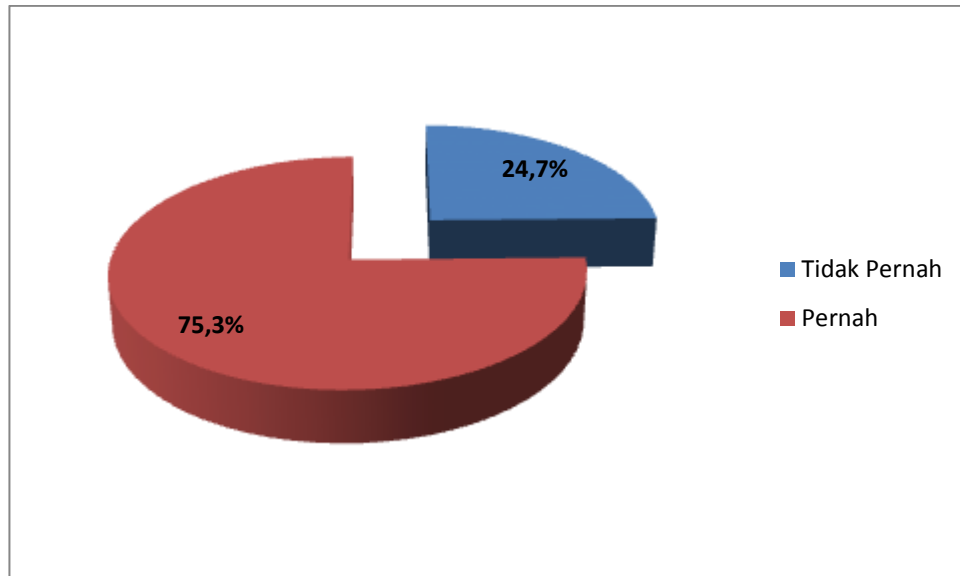
Selain permasalahan di atas, orientasi pendidikan dan pembelajaran di Indonesia juga lebih condong pada dimensi kognitif. Hal ini didukung oleh hasil pengamatan Mursidin (2011:64) yang mengatakan bahwa isi kurikulum menekankan pada pencapaian kognitif sebesar 65%-80%, pencapaian ranah afektif 15%-25%, dan psikomotorik 10%-25%. Ketidakseimbangan dalam pengembangan potensi kognitif, afektif dan psikomotor dikhawatirkan menyebabkan tumpulnya emosi dan timpangnya dunia afektif, apabila pendidikan terlalu menitikberatkan kepada aspek intelektualisme saja (McLuhan dalam Purwaningsih, 2013)

Menurut Depdiknas (2004) akuntansi adalah salah satu mata pelajaran di SMA dan merupakan bagian dari pelajaran ekonomi, mempunyai fungsi dan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap rasional, teliti, jujur dan bertanggung jawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokan, pengikhtisaran transaksi keuangan perusahaan dan penyusunan laporan keuangan secara benar menurut prinsip akuntansi yang berlaku dan untuk membekali lulusannya dengan berbagai kemampuan dan pemahaman agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip, prosedur akuntansi yang benar, baik untuk kepentingan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi ataupun untuk terjun ke masyarakat, sehingga memberi manfaat bagi kehidupan mereka. Dengan demikian, pembelajaran akuntansi ditujukan tidak hanya menekankan pada ranah kognitif tetapi juga afektif dan psikomotor.

Pembelajaran akuntansi saat ini kurang memperhatikan ranah afektif padahal akuntansi merupakan salah satu bidang yang sarat dengan nilai kejujuran. Laporan keuangan yang dihasilkan oleh bagian akuntansi haruslah bersifat cermat, transparan, dan dapat dipercaya oleh pengguna informasi keuangan. Melalui pembelajaran akuntansi nilai-nilai kejujuran dapat dikembangkan, sehingga pembelajaran akuntansi menjadi wadah bagi pembentukan nilai/karakter jujur. Upaya mengembangkan ranah afektif dalam membentuk karakter jujur merupakan langkah yang harus segera dilakukan. Hal ini didasarkan pada fenomena kemerosotan moral khususnya mengenai nilai kejujuran yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Sekolah Menengah Atas Kristen 1 BPK PENABUR Bandung merupakan salah satu sekolah swasta yang menyelenggarakan pendidikan program IPS dimana mata pelajaran Akuntansi diajarkan. Melalui kuesioner sebagai pra penelitian yang dibagikan kepada 93 siswa program IPS didapatkan gambaran mengenai karakter jujur dan persepsi mereka terhadap mata pelajaran akuntansi.

Salah satu indikator karakter jujur seorang siswa dapat diketahui melalui pernah tidaknya mencontek ketika ulangan. Berikut ini digambarkan pernyataan mengenai mencontek dalam ulangan.

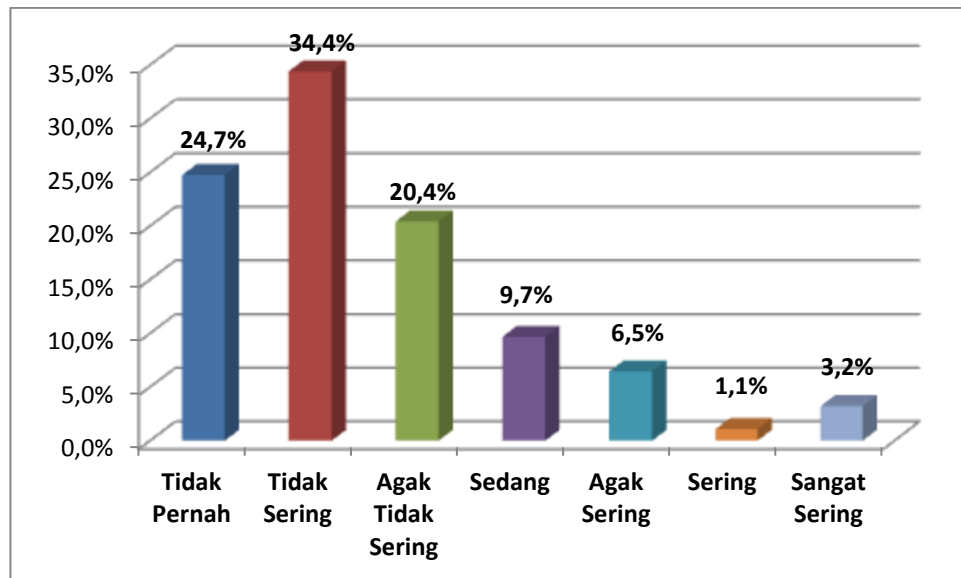


Sumber : Pra Penelitian, 2013

Gambar 1.2
Siswa Mencontek Dalam Ulangan

Berdasarkan Gambar 1.2 di atas menunjukkan bahwa sebesar 24,7% atau 23 siswa tidak pernah mencontek dalam ulangan sedangkan 75,3% atau 70 orang siswa pernah mencontek pada waktu ulangan. Hal ini berarti sebagian besar siswa pernah mencontek dalam ulangan. Gambaran ini tidak jauh berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Davis dan Ludvigson (dalam Schmelkin, Gilbert, dan Schools, 2010) yang mengatakan bahwa 70% siswa SMA mencontek (*cheating*).

Berikut ini digambarkan pula tingkat keseringan siswa mencontek dalam ulangan.

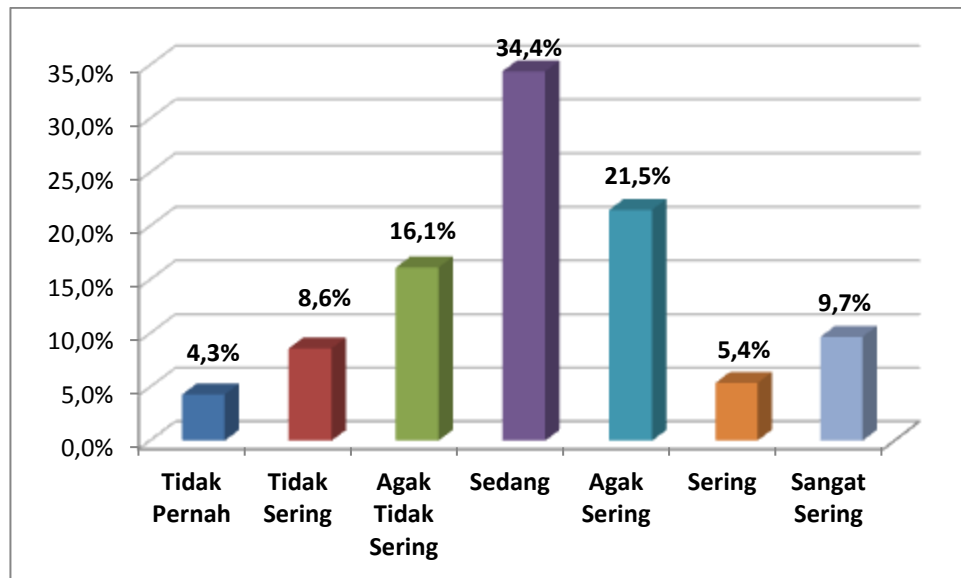


Sumber : Pra Penelitian, 2013

Gambar 1.3
Tingkat Keseringan Siswa Mencontek Dalam Ulangan

Berdasarkan Gambar 1.3 di atas, dapat terlihat bahwa siswa yang pernah mencontek melakukannya pada tingkat tidak sering sebesar 34,4%, agak tidak sering 20,4%, sedang 9,7%, agak sering 6,5%, sering 1,1% dan sangat sering 3,2%. Tentu saja hal ini merupakan kondisi yang tidak baik dalam proses pendidikan dan merupakan gejala kurang baiknya proses pengembangan pendidikan karakter dalam proses belajar mengajar akuntansi.

Perilaku mencontek dalam ulangan disinyalir karena kebiasaan yang sudah terbentuk, misalnya dalam mengerjakan tugas. Jika dalam pengerjaan tugas terbiasa mencotek atau menyalin hasil pekerjaan temannya, maka dapat dipastikan pada saat ulangan akan menemukan kesulitan yang pada akhirnya, demi mendapatkan nilai yang baik, melakukan tindakan mencontek. Berikut ini digambarkan tingkat keseringan siswa menyalin dalam menyelesaikan tugasnya.

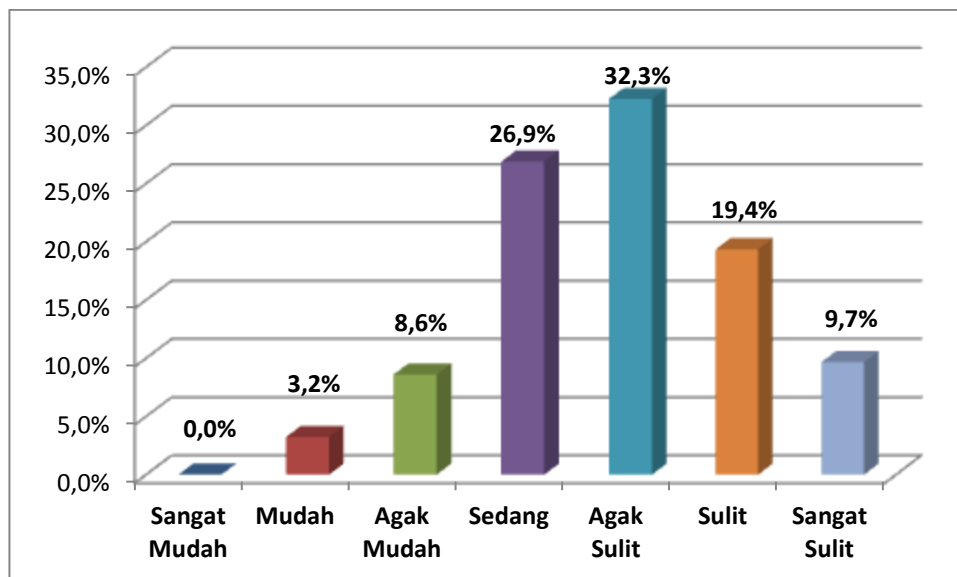


Sumber : Pra Penelitian, 2013

Gambar 1.4
Tingkat Keseringan Siswa Menyalin Tugas

Memperhatikan Gambar 1.4 di atas, dapat terlihat bahwa hanya 4,3% atau 4 orang saja yang tidak pernah menyalin dalam menyelesaikan tugasnya. Sisanya sebesar 8,6% tidak sering, 16,1% agak tidak sering, 34,4% sedang, 21,5% agak sering, 5,4% sering dan 9,7% sangat sering menyalin tugas temannya. Kebiasaan menyalin tugas temannya ini menjadikan siswa kurang menguasai materi pelajaran yang pada akhirnya dapat menyebabkan perilaku mencontek dalam ulangan.

Berdasarkan hasil pra penelitian didapatkan juga gambaran persepsi siswa terhadap pelajaran Akuntansi yang dapat terlihat melalui pernyataan siswa mengenai sulit tidaknya mempelajari akuntansi. Berikut gambaran tingkat kesulitan mempelajari Akuntansi menurut siswa.



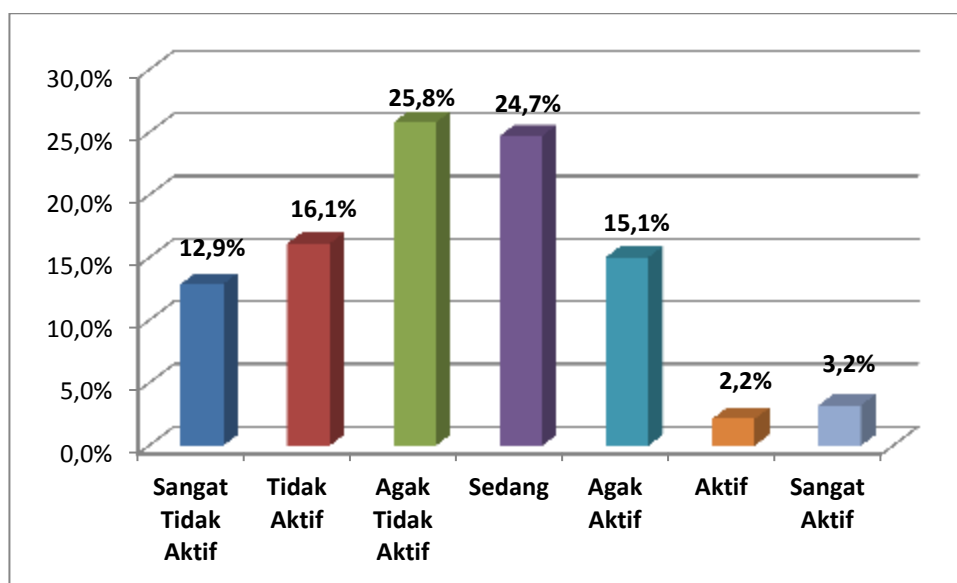
Sumber : Pra Penelitian, 2013

Gambar 1.5
Tingkat Kesulitan Mempelajari Akuntansi

Merujuk pada Gambar 1.5 di atas, tidak ada siswa yang menganggap bahwa akuntansi itu adalah pelajaran yang sangat mudah. Sebagian besar siswa (32,3%) menganggap akuntansi pelajaran yang agak sulit. Sebanyak 26,9% menganggap sedang, 19,4% menganggap sulit, 9,7% menganggap sangat sulit, 8,6% menganggap agak mudah dan 3,2% menganggap mudah. Dengan demikian berdasarkan persepsi siswa terhadap akuntansi dapat dikatakan mata pelajaran akuntansi adalah mata pelajaran yang cenderung sulit untuk dipelajari.

Persepsi siswa mengenai sulitnya mempelajari akuntansi diduga karena proses belajar belum dilakukan secara aktif, padahal keaktifan siswa dalam proses belajar dapat menjadikan belajar lebih bermakna. Makna dalam hal ini merupakan hasil bentukan siswa sendiri yang bersumber dari apa yang mereka lihat, rasakan, dan alami (Aunurrahman, 2009:19). Menurut E. Mulyasa (2002:32) pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri.

Keaktifan siswa SMAK 1 BPK PENABUR Bandung dalam proses belajar mengajar akuntansi dapat digambarkan pada Gambar di bawah ini.



Sumber : Pra Penelitian, 2013

Gambar 1.6
Keaktifan Siswa dalam Proses Belajar Mengajar

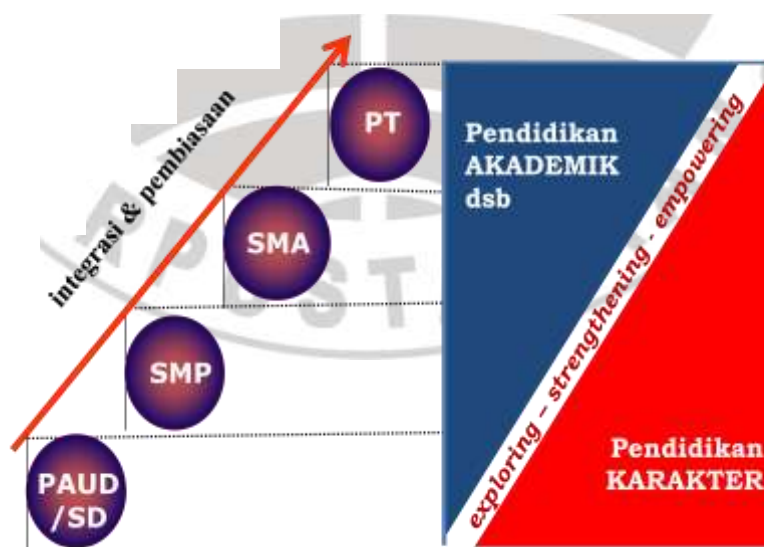
Gambar 1.6 di atas memberikan gambaran keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Hanya sebesar 2,2% yang aktif dan 3,2% yang sangat aktif. Sebesar 24,7% agak aktif dan 24,7% sedang. Sedangkan sisanya sebesar 25,8% agak tidak aktif, sebesar 16,1% tidak aktif dan sebesar 12,9% sangat tidak aktif. Dengan demikian, berdasarkan Gambar tersebut, sebagian besar siswa cenderung kurang aktif dalam belajar. Hal ini disinyalir menunjukkan proses belajar mengajar yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan gambaran karakter dan keaktifan siswa dalam proses belajar, dapat dikatakan belum optimalnya pelaksanaan pendidikan karakter dalam proses belajar mengajar Akuntansi di SMAK 1 BPK PENABUR Bandung. Menurut Kemdiknas (2010), sinergi antara pendidikan karakter dan materi pembelajaran harus dirancang, dikembangkan, dan dilaksanakan secara saling melengkapi. Oleh karena itu, pendidik perlu mengintegrasikan nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter ke dalam kurikulum dan silabus yang sudah ada dan mengimplementasikannya dalam proses belajar yang

aktif. Hal ini sesuai dengan prinsip pengembangan pendidikan karakter (Kemdiknas, 2010) yaitu:

1. Berkelanjutan, mengandung makna bahwa proses pengembangan nilai-nilai karakter merupakan sebuah proses panjang dimulai dari awal peserta didik masuk sampai selesai dari suatu pendidikan.
2. Melalui semua mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya satuan pendidikan.
3. Nilai tidak diajarkan tapi dikembangkan melalui proses belajar.
4. Proses pendidikan dilakukan peserta didik secara aktif dan menyenangkan.

Usaha pembentukan karakter di lingkungan sekolah, dengan demikian, sejatinya dilakukan sejak siswa memasuki dunia pendidikan formal. Pendidikan harus diartikan secara komprehensif sebagaimana yang disampaikan Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (*intellect*), dan tubuh anak, dimana bagian-bagian tersebut tidak boleh dipisahkan supaya dapat memajukan kesempurnaan hidup anak-anak (Balitbang Puskurbuk, 2011). Lebih lanjut Balitbang Puskurbuk (2011) menggambarkan proses integrasi dan pembiasaan pendidikan karakter mulai dari PAUD hingga Perguruan Tinggi (PT) sebagaimana gambar berikut ini.



Sumber: Balitbang Puskurbuk, 2010

Gambar 1.7
Proses Integrasi dan Pembiasaan Pendidikan Karakter

Merujuk pada gambar 1.7 di atas, dapat dikatakan bahwa porsi pendidikan karakter pada jenjang PAUD/SD lebih besar daripada porsi jenjang SMP, SMA, maupun Perguruan Tinggi (PT). Namun demikian, pendidikan karakter ini tetap penting untuk dilaksanakan pada jenjang-jenjang yang lebih tinggi sebagai kelanjutan dari jenjang-jenjang sebelumnya. Oleh karena itu, tulisan ini relevan dalam upaya mengintegrasikan pendidikan karakter pada jenjang SMA. Selain itu, mata pelajaran akuntansi juga merupakan mata pelajaran yang diberikan pertama kali pada jenjang SMA program IPS.

Pengembangan pendidikan karakter dalam proses belajar mengajar memerlukan media. Menurut Listyarti (2012:32) keberhasilan pendidikan ditentukan oleh media pembelajaran sebesar 65%, sedangkan guru, alat tulis dan meja kursi dalam kelas, buku pelajaran, fasilitas dan lingkungan, serta faktor lain sebesar 35%. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan mengintegrasikan karakter siswa yang diharapkan. Menurut Arsyad (2007:4) media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Sementara Hamidjojo dalam Arsyad (2007) menjelaskan pengertian media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran akuntansi adalah *monopoly accounting game*. Media *monopoly accounting game* pertama kali diujicobakan di The Ohio State University pada tahun 1963 (Gray dalam Knechel, 1989) dan mengindikasikan potensi manfaat dari penggunaan media tersebut bagi siswa. Menurut Knechel (1989) pada mulanya media *monopoly accounting game* digunakan sebagai pengganti latihan dalam akuntansi keuangan. Media latihan yang biasa dilakukan dapat berpotensi menyebabkan siswa melakukan kolusi. Hal ini disebabkan karena siswa menyelesaikan soal yang sama. Dengan menggunakan media *monopoly accounting game* dapat mengurangi kemungkinan siswa melakukan kolusi

sekaligus menanamkan nilai kejujuran. Hal ini dikarenakan setiap siswa menyelesaikan transaksi yang berbeda dengan teman-temannya.

Penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media *monopoly accounting game* dilakukan oleh Tanner dan Lindquist (1998) dimana mereka menggabungkannya dengan metode *Teams Games Torunament* (TGT) dan menemukan bahwa setelah siswa menyelesaikan permainan monopoli dengan metode TGT terjadi pembentukan sikap berupa meningkatnya perhatian siswa dalam pelajaran, meningkatnya kerja sama dan penghargaan terhadap diri sendiri.

Penggunaan media *monopoly accounting game* selain dapat membantu guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter jujur juga dapat membuat siswa aktif dalam proses belajar. Siswa akan lebih terlibat dalam mengikuti pelajaran dan menjadikan proses belajar lebih bermakna. Selain itu, pembelajaran dapat dilaksanakan dengan menyenangkan, karena dilakukan dengan menggunakan permainan simulasi.

Albrecht (1995:128) mengatakan bahwa permainan simulasi memiliki manfaat bagi siswa dalam memberikan berbagai macam keterampilan dan pengalaman belajar. Lebih lanjut Albrecht (1995:128) mengemukakan bahwa terdapat enam manfaat penggunaan permainan simulasi, yaitu dapat meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan perkembangan kognitif, memperkaya pembelajaran afektif, meningkatkan komunikasi verbal dan nonverbal, melatih fleksibilitas berfikir dan respon terhadap lingkungan yang dinamis, dan permainan simulasi yang baik dapat diulang oleh siswa yang sama dengan menambahkan tujuan pembelajaran yang lainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu diteliti lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media *monopoly accounting game* terhadap tingkat aktivitas belajar siswa dan karakter jujur dalam proses belajar mengajar akuntansi pada SMAK 1 BPK PENABUR Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan karakter jujur sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan media *monopoly accounting game*?
2. Apakah terdapat perbedaan karakter jujur sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan media latihan standar?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan karakter jujur pada kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *monopoly accounting game* dengan kelas yang menggunakan media latihan standar?
4. Apakah terdapat perbedaan tingkat aktivitas belajar pada kelas yang menggunakan media *monopoly accounting game* dengan kelas yang menggunakan media latihan standar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui perbedaan pembentukan karakter jujur sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan media *monopoly accounting game*.
2. Mengetahui perbedaan pembentukan karakter jujur sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan media latihan standar.
3. Mengetahui perbedaan peningkatan karakter jujur pada kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *monopoly accounting game* dengan kelas yang menggunakan media latihan standar.
4. Mengetahui perbedaan tingkat aktivitas belajar pada kelas yang menggunakan media *monopoly accounting game* dengan kelas yang menggunakan media latihan standar?

1.4 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat menambah serta memperluas kajian ilmu pendidikan, khususnya mengenai penggunaan media *monopoly accounting game* serta memberikan masukan bagi peneliti dalam mengembangkan ilmu pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada SMAK 1 BPK PENABUR Bandung mengenai media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar khususnya dalam rangka membentuk karakter jujur siswa yang diintegrasikan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru-guru untuk menerapkan dan terus mengembangkan media yang kreatif dan inovatif.



Hery Syaerul Homan, 2013

PENGARUH MEDIA MONOPOLY ACCOUNTING GAME TERHADAP TINGKAT AKTIVITAS BELAJAR DAN KARAKTER JUJUR

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