

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan wadah bagi manusia untuk mengembangkan potensi dan meningkatkan kualitas diri. Suatu bangsa dapat maju apabila masyarakatnya memiliki tingkat pendidikan yang tinggi. Oleh karena itu, pendidikan merupakan unsur yang sangat penting dalam kehidupan. Terutama saat ini dimana dunia sedang menghadapi perkembangan global yang tingkat persaingannya sangat kompetitif.

Oleh karena itu, berbagai lembaga pendidikan baik formal maupun nonformal dibangun dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik secara kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan begitu, pendidikan akan menghasilkan siswa dengan prestasi yang baik.

Pendidikan pada dasarnya berlangsung dalam bentuk belajar mengajar yang melibatkan dua pihak yaitu guru dan siswa dengan tujuan yang sama dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan pokok. Hal ini berarti, berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik, yang dalam hal ini menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik. Guru memiliki berbagai peran dan fungsi dalam proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator

memberikan kemudahan kepada siswa dalam menanamkan konsep yang menjadi tuntutan kurikulum.

Seorang guru dituntut untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara tuntas dan siswa tersebut dapat menguasainya dengan baik yang diperlihatkan oleh hasil belajar siswa tersebut. Hal ini bukan merupakan perkara mudah bagi seorang guru mengingat bahwa setiap siswa memiliki perbedaan sehingga memerlukan penanganan yang berbeda pula.

Secara umum, belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam diri setiap individu yang menyebabkan adanya perubahan tingkah laku pada diri individu tersebut. Sebagaimana dinyatakan oleh Sadiman (2008: 2) bahwa:

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah dengan adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Keberhasilan proses belajar mengajar yang berlangsung di institusi pendidikan dapat digambarkan oleh hasil belajar. Selain itu, hasil belajar juga dapat menjadi tolak ukur dari tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi tertentu yang telah diberikan, setelah peserta didik mengalami proses belajar pada jangka waktu tertentu dan dinyatakan dalam bentuk nilai. Banyak faktor yang mempengaruhi proses belajar. Seperti yang diungkapkan Slameto (2010: 54) bahwa “faktor-faktor yang mempengaruhi belajar diantaranya faktor intern dan faktor ekstern.”

Faktor intern yang terdiri dari faktor jasmaniah, yakni kesehatan, cacat tubuh, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Adapun faktor ekstern yakni keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor ekstern di lingkungan sekolah yang dapat mempengaruhi belajar diantaranya metode mengajar yang digunakan oleh guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan oleh guru sebagai alat bantu yang dapat memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sedangkan bagi siswa, media digunakan sebagai sumber belajar sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, keberadaan media dalam kegiatan pembelajaran sangat penting. Walaupun demikian, metode ceramah tidak bisa dihilangkan dalam kegiatan pembelajaran. Hanya saja guru harus terampil dalam memadukan metode ceramah dengan alat bantu yang lain sehingga lebih mempermudah memberikan pemahaman kepada siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa tersebut. Semua siswa, orang tua dan guru tentunya menginginkan tercapainya hasil belajar yang tinggi, karena hasil belajar yang tinggi merupakan salah satu indikator keberhasilan proses belajar. Namun pada kenyataannya tidak semua siswa mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Sebagian siswa belum bisa mencapai hasil belajar yang sudah ditargetkan oleh guru yang diwujudkan dalam bentuk KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

SMK Negeri 11 Bandung merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di Kota Bandung yang memiliki 6 kompetensi keahlian yaitu akuntansi,

administrasi perkantoran, pemasaran, rekayasa perangkat lunak, teknik komputer jaringan dan multimedia. SMK Negeri 11 Bandung memiliki catatan prestasi yang tidak sedikit. Khususnya pada kompetensi keahlian akuntansi. Namun hal tersebut tidak lantas membuat SMK Negeri 11 Bandung terlepas dari permasalahan hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM.

Berikut ini adalah data yang diperoleh yang merupakan gambaran belum tercapainya hasil belajar sesuai dengan standar yang sudah ditentukan.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Akuntansi
Kelas X AK di SMK Negeri 11 Bandung

KELAS	Di bawah KKM	Di atas KKM	Jumlah Siswa	Persentase (di bawah KKM)
X AK 1	12 orang	21 orang	33 orang	36,36 %
X AK 2	15 orang	17 orang	32 orang	46,88 %
X AK 3	14 orang	19 orang	33 orang	42,42 %
X AK 4	13 orang	19 orang	32 orang	40,63 %
Jumlah	54 orang	76 orang	130 orang	

(Sumber: Nilai Ulangan Harian, data diolah)

Standar kelulusan minimum untuk mata pelajaran akuntansi yang berlaku di SMK Negeri 11 Bandung yaitu 76. Dari tabel 1.1 menunjukkan bahwa persentase rata-rata siswa yang masih di bawah KKM mencapai 41,57%. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada siswa yang belum mencapai KKM. Pencapaian KKM dalam pembelajaran merupakan indikator sudah tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Oleh karena itu, pencapaian KKM dalam suatu pembelajaran sangat penting, karena jika siswa belum mencapai KKM hal

ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dan akan berdampak pada proses pembelajaran selanjutnya. Seperti halnya dalam pembelajaran akuntansi yang materi pembelajarannya saling berhubungan dan berkelanjutan. Sehingga, apabila siswa belum bisa melewati materi pembelajaran yang sedang diajarkan maka akan sedikit kesulitan untuk memahami materi pembelajaran selanjutnya.

Untuk mengatasi hal tersebut di atas, diperlukan berbagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Seperti yang diungkapkan oleh Ashyar (2012:15) bahwa “upaya tersebut terkait dengan berbagai komponen yang terlibat dalam pembelajaran, salah satu di antaranya adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran”. Sebagaimana hasil penelitian Felton, et al dalam Ashyar (2012:15) menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran secara signifikan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar.

Dengan demikian media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan media pembelajaran. Media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami serta tidak merasa bosan jika hanya mendengarkan guru berbicara di depan kelas sehingga “pembelajaran menjadi lebih efektif dan siswa dapat memvisualisasikan materi yang sudah disampaikan serta proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik” Ashyar (2011:27).

Angkowo dan Kosasih dalam Musfiqon (2012:7) mengemukakan bahwa seorang guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang

menyenangkan agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Maka, perlu diciptakan suasana pembelajaran yang kondusif yang merupakan salah satu faktor yang menentukan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, mengajar yang dapat diartikan sebagai usaha menciptakan sistem lingkungan, harus memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang menyenangkan. Tetapi, lingkungan ini juga dipengaruhi oleh komponen yang lain, antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran yang disampaikan, guru, siswa, metode serta media pembelajaran yang dipilih.

Khususnya dalam pelajaran akuntansi, guru harus mempunyai strategi untuk menarik perhatian siswa terhadap materi akuntansi yang akan disampaikan. Selain itu, guru juga harus memilih media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan yaitu pada kompetensi dasar menyiapkan jurnal dengan materi jurnal umum.

Guru dapat menggunakan permainan sebagai media pembelajaran di kelas. Tentu saja jenis permainan yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran serta mudah dipahami dan dilaksanakan. Lebih baik lagi jika permainannya pun sudah tidak asing lagi bagi para siswanya sehingga memudahkan guru untuk menerapkan permainan ini dalam pembelajaran. Dengan adanya permainan dalam proses pembelajaran, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa senang dengan materi pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran akuntansi, permainan monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk memberikan pemahaman mengenai materi akuntansi kepada siswa. Selain itu, sebagian besar siswa atau mungkin seluruhnya pernah mendengar permainan monopoli bahkan pernah memainkan permainan ini. Sehingga hal ini memudahkan guru untuk tidak terlalu jauh menerangkan permainan ini dan guru hanya mengarahkan permainan ini yang akan dikaitkan dengan pelajaran akuntansi.

Dalam permainan monopoli setiap pemain sering melakukan kegiatan transaksi yang berhubungan dengan finansial. Seperti ada transaksi pembayaran sewa, pembayaran utang, penjualan tanah dan masih banyak lagi transaksi-transaksi yang bisa terjadi dalam permainan ini. Transaksi tersebut dapat dilakukan pencatatan akuntansinya. Hal ini mempermudah siswa dalam melakukan pencatatan akuntansi (jurnal) karena sebelumnya sudah diberikan penjelasan mengenai materi ini dan siswa mengalami sendiri kejadiannya. Sebagai mana yang diungkapkan oleh Pribadi dalam Syukur (2005: 125), media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkrit)
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan)
- 4) Semua indera siswa dapat diaktifkan
- 5) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran monopoli, siswa memperoleh pengalaman langsung terkait dengan kejadian atau transaksi yang akan dicatatnya. Hal ini akan memberikan pemahaman yang lebih kepada siswa

daripada hanya sekedar menerima soal dari guru sehingga pembelajaran akan lebih bermakna yang akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya mengenai penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran akuntansi yang dilakukan oleh Agus Susilo (2011). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli berpengaruh terhadap keaktifan siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajarnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Akuntansi Terhadap Hasil Belajar”.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang terjadi yaitu:

1. Bagaimanakah gambaran hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media permainan monopoli dan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media permainan monopoli di kelas X Akuntansi SMK Negeri 11 Bandung.
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media permainan monopoli dan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media permainan monopoli di kelas X Akuntansi SMK Negeri 11 Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data, mengolah data, menganalisis data yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran akuntansi.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memperoleh gambaran hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media permainan monopoli dan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media permainan monopoli di kelas X Akuntansi SMK Negeri 11 Bandung.
2. Mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media permainan monopoli dan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media permainan monopoli di kelas X Akuntansi SMK Negeri 11 Bandung.

1.4. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini adalah akan diperoleh pandangan bahwa penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran akuntansi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik dengan cara mendapat pengalaman belajar secara langsung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran akuntansi sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

b. Bagi Guru

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

c. Bagi Sekolah

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

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa yang berguna dalam melaksanakan pembelajaran di waktu yang akan datang.