

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia. Hampir semua negara menempatkan variabel pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara. Begitu juga Indonesia menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama. Hal ini dapat dilihat dari isi pembukaan UUD 1945 alinea 4 yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan menjadi salah satu tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Suatu bangsa dapat dikatakan maju apabila pendidikan dalam bangsa tersebut maju. Seiring perkembangan globalisasi dan IPTEK, pendidikan terus berjalan sesuai perkembangan zaman.

Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, ada tiga variabel yang saling berkaitan. Ketiga variabel tersebut adalah kurikulum, guru dan proses belajar mengajar. Upaya meningkatkan mutu pendidikan membutuhkan proses belajar mengajar yang optimal, sehingga diperoleh hasil belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor (Rusman, 2013). Hasil belajar akuntansi merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan belajar akuntansi dengan memperoleh kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik

yang berhubungan dengan akuntansi yang dinyatakan dalam bentuk penilaian skor atau angka.

Keberhasilan siswa biasanya diukur dengan nilai yang diperolehnya. Nilai itu diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Kemudian dari tes tersebut guru menentukan hasil belajar siswanya.

Hasil belajar siswa merupakan tolak ukur yang digunakan dalam menilai keberhasilan pendidikan di SMA Istiqlal Delitua. Pihak sekolah dan guru terus berupaya mengoptimalkan proses belajar mengajar. Namun pada kenyataannya masih terdapat siswa yang masih sulit untuk memahami mata pelajaran akuntansi yang diajarkan sehingga hasil belajar akuntansi yang dicapai kurang optimal. Berdasarkan hasil pengamatan di SMA Istiqlal Delitua hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang gagal dalam mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini dapat dibuktikan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.1**

**Rekapitulasi Ketuntasan Siswa**

**Kelas XI IPS di SMA Swasta Istiqlal Delitua Tahun Pembelajaran 2015/2016**

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa yang Mencapai KKM			% rata-rata UH	Jumlah Siswa yang Tidak Mencapai KKM			% rata-rata UH
			UH 1	UH 2	UH 3		UH 1	UH 2	UH 3	
XI IPS 1	44	75	11	17	10	29%	33	27	34	71 %
XI IPS 2	42	75	13	14	12	31%	29	28	30	69%
Jumlah	86	-	24	31	22	-	62	55	64	-

(Sumber : Daftar Nilai Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS SMA Istiqlal Delitua)

Berdasarkan tabel rekapitulasi nilai ulangan siswa di atas, masih banyak nilai siswa yang belum mencapai KKM dengan nilai 75. Hal ini dibuktikan dengan persentase rata – rata siswa kelas XI IPS 1 dari tiga kali ulangan harian yang mencapai KKM adalah 29% sementara persentase rata – rata siswa yang tidak mencapai KKM adalah 71%. Sedangkan persentase rata – rata siswa kelas XI IPS 2 dari tiga kali ulangan harian yang mencapai KKM adalah 31% sementara persentase rata – rata siswa yang tidak mencapai KKM adalah 69%. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa masih belum optimal.

Hal ini dikarenakan terdapat banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Menurut Munadi (dalam Rusman, 2013) terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Dari faktor internal diantaranya yaitu perhatian dan daya nalar. Materi akuntansi cukup sulit dipahami bagi siswa karena dibutuhkan keuletan dan ketelitian. Apabila siswa tidak memahami materi pelajaran akuntansi yang diajarkan maka akan mengakibatkan hasil belajar rendah. Sedangkan dari faktor eksternal salah satunya adalah faktor instrumental, faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan, seperti media pembelajaran. Seperti halnya di SMA Istiqlal Delitua, dalam proses menerangkan materi pembelajaran guru hanya menggunakan spidol, papan tulis, buku teks pelajaran dan LKS. Selain itu ditemukan permasalahan lainnya dalam proses pembelajaran yaitu guru tidak menggunakan media pembelajaran pada pelajaran akuntansi. Bila guru dalam proses belajar mengajar tidak mengadakan variasi, maka akan membosankan

siswa, perhatian siswa berkurang, mengantuk, akibatnya tujuan mengajar tidak tercapai. (Djamarah & Zain, 2010)

Pada masa sekarang, perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Dunia pendidikan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk melakukan perbaikan dan pembaharuan agar kualitas pendidikan meningkat. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan beberapa terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi media pembelajaran dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan. Dalam lingkup proses pembelajaran, inovasi media pembelajaran perlu dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Hamalik (2011:15) “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.”

Salah satu contoh inovasi media pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukatif. Penggunaan media pembelajaran ini masih jarang ditemui, meskipun sudah ada namun tidak cukup banyak, tidak sebanding dengan jumlah *game* yang hanya bersifat hiburan. Jika dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran lain seperti komik, cd tutorial, *game* lebih menarik dan menghibur peserta didik. Apabila *game* digunakan secara tepat dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang sangat menarik karena *game* bersifat menyenangkan dan menghibur.

Materi akuntansi cukup sulit dipahami bagi siswa karena dibutuhkan keuletan dan ketelitian maka penulis memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran *Who Wants To Be An Accountant* pada mata pelajaran akuntansi. Penggunaan *game Who Wants To Be An Accountant* dilakukan agar siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari akuntansi serta dapat memanfaatkan teknologi dengan benar.

Media Pembelajaran *Who Wants To Be An Accountant* adalah salah satu alternatif yang diduga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini dapat menyajikan materi pembelajaran akuntansi dengan menarik karena berbasis *game* yang mendidik serta menyenangkan dan dapat mendorong antusias belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran *Who Wants To Be An Accountant* diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Wijaya dan Pramukantoro (2013) dengan judul penelitian “Pengaruh Pembelajaran Aktif Dengan Strategi *Who Wants To Be Smart* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar – Dasar Elektronika Kelas X Di SMK Negeri 1 Blitar”. Dari data hasil belajar siswa diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,27 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,9. Ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , hal ini membuktikan bahwa pembelajaran aktif dengan strategi *who wants to be smart* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan terdapat perbedaan hasil belajar antara pembelajaran aktif dengan strategi *who wants to be smart* dan pembelajaran konvensional pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar elektronika siswa kelas X.TAV di

SMK Negeri 1 Blitar. Untuk perbandingan hasil belajar antara pembelajaran aktif dengan strategi *who wants to be smart* dan pembelajaran konvensional diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,27 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,67 sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , ini berarti pembelajaran aktif dengan strategi *who wants to be smart* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama – sama bentuk penelitian eksperimen, media pembelajaran yang digunakan juga merupakan *game* yang menggunakan *Adobe Flash* sebagai inovasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Who Wants To Be An Accountant* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS Di SMA Istiqlal Delitua Tahun Pembelajaran 2015/2016”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalah ini adalah sebagai berikut :

1. Mengapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran akuntansi?
2. Mengapa belum banyak penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukatif khususnya dalam pelajaran akuntansi?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Who Wants To Be An Accountant* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS di SMA Istiqlal Delitua tahun pembelajaran 2015/2016?

4. Apakah hasil belajar akuntansi yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Who Wants To Be An Accountant* lebih tinggi daripada hasil belajar akuntansi yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran pada siswa kelas XI IPS di SMA Istiqlal Delitua tahun pembelajaran 2015/2016?

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Karena terlalu luasnya masalah maka penulis membatasi masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang diteliti adalah media pembelajaran *Who Wants To Be An Accountant* berbasis *game* edukatif dan tanpa media pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa yang diteliti adalah hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS di SMA Istiqlal Delitua tahun pembelajaran 2015/2016.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut maka yang menjadi rumusan masalah adalah “Apakah hasil belajar akuntansi yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Who Wants To Be An Accountant* berbasis *game* edukatif lebih tinggi daripada hasil belajar akuntansi yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran pada siswa kelas XI IPS di SMA Istiqlal Delitua tahun pembelajaran 2015/2016?”

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar akuntansi yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Who Wants To Be An Accountant* berbasis *game* edukatif lebih tinggi daripada hasil belajar akuntansi yang diajar tanpa menggunakan media

pembelajaran pada siswa kelas XI IPS di SMA Istiqlal Delitua tahun pembelajaran 2015/2016.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai bahan untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis sebagai calon guru dalam menggunakan media pembelajaran *Who Wants To Be An Accountant* berbasis *game* edukatif untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi.
2. Sebagai bahan pertimbangan masukan bagi kepala sekolah maupun guru di SMA Istiqlal Delitua khususnya guru akuntansi kelas XI IPS mengenai penggunaan media pembelajaran *Who Wants To Be An Accountant* berbasis *game* edukatif sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain atau civitas akademik yang ingin melakukan penelitian yang sejenis.