

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan semakin lama semakin berkembang dan perkembangan ilmu selalu sejalan dengan perkembangan teknologi. Pada era globalisasi seperti sekarang ini, manusia dituntut untuk mengetahui informasi yang berkembang sehingga kemampuan masyarakat dalam menerima informasi secara cepat akan menjadikan sumber daya manusia yang siap dalam menghadapi era globalisasi. Salah satu cara untuk mempersiapkan dan mencetak sumber daya yang berkualitas adalah melalui proses pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu wahana yang dapat mewujudkan peningkatan sumber daya manusia sebagai pendidik dan terampil. Pendidikan juga merupakan suatu cara membenahi dan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang. Namun pendidikan tidak hanya dimaksud untuk mengembangkan pribadi semata melainkan juga sebagai akar pengembangan bangsa.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas):

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan program pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan sebagai wadah untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya

pengajaran dan pelatihan. Sehingga menjadikan manusia tersebut menjadi pribadi yang berkualitas juga pribadi yang memiliki pola pikir yang luas.

Untuk mencapai pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran pada saat melakukan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana bagi guru sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru dapat mempergunakan media yang dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang dipergunakan tentunya dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi. Kurang variatifnya media yang dibagikan bukan semata-mata kesalahan guru, namun karena kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi.

Selama kegiatan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) yang dilakukan oleh peneliti pada bulan September sampai dengan November 2015 sekaligus observasi kembali yg dilakukan pada bulan Februari 2016 di SMK Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa jurusan akuntansi Kelas X AK ditemui hambatan dalam proses pembelajaran yakni ketidakefektifan penyampaian materi pembelajaran yang ditandai dengan kurangnya perhatian siswa ketika guru sedang menyampaikan materi di depan kelas. Penulis melihat bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah metode pembelajaran konvensional dengan media papan tulis sebagai penyalur proses pembelajaran,

metode pembelajaran konvensional ini merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru (*teacher centered approach*) sedangkan pemanfaatan teknologi yang telah difasilitasi oleh sekolah kurang dioptimalkan guru. Banyak siswa yang melakukan aktivitas lain diluar proses pembelajaran seperti berbicara dengan teman lainnya, tidur, bercermin, dan lain sebagainya. Dan karena kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru berdampak pada beberapa siswa yang mendapatkan hasil belajar masih dibawah nilai KKM sekolah yaitu 75. Rendahnya nilai hasil belajar akuntansi siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Akuntansi Siswa
Kelas X AK SMK Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa T.P 2015/2016

Kelas	Jumlah Siswa	Tes	KKM	Nilai	Frekuensi	Persentase diatas KKM	Persentase dibawah KKM
X AK 1	50	UH 1	75	85-100	5	40%	60%
				75-89,9	15		
				<75	30		
		UH 2		85-100	7	46%	54%
				75-89,9	16		
				<75	27		
	Rata – rata						43%
X AK 2	47	UH 1	75	85-100	6	44,68%	55,32%
				75-89,9	15		
				<75	26		
		UH 2		85-100	5	48,94%	51,06%
				75-89,9	18		
				<75	24		
	Rata – rata						46,81%

(Sumber : Daftar Nilai Kelas X Ak1 dan X Ak2 SMK Nur Azizi Tanjung Morawa)

Berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar akuntansi siswa diatas, maka dapat dikatakan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai nilai standar kelulusan belajar yaitu 75. Hal ini dapat diketahui dari persentase hasil pencapaian nilai rata - rata nilai ulangan harian pertama sampai kedua. Pada kelas X AK 1 persentase siswa yang memenuhi KKM adalah sebanyak 43% dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 57%, sedangkan pada kelas X Ak 2 persentase siswa yang memenuhi KKM adalah sebanyak 46,81% dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 53,19%. Dari jumlah persentasi diatas dapat dikatakan masih banyak siswa yang gagal dalam mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Perhatian siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa memahami materi pembelajaran. Siswa tentunya menginginkan media yang dapat membantu mereka dalam merangkum materi pembelajaran selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar akuntansi yang memiliki jam pelajaran paling banyak setiap minggunya untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan program keahlian Akuntansi. Oleh karena itu, peneliti mencoba memberikan solusi dengan melakukan penerapan media pembelajaran *Mind Map* berbantu aplikasi *Mindjet MindManager* yang dipopulerkan oleh Tony Buzan diawal tahun 1970 sebagai media pembelajaran berupa pemetaan konsep pikiran yang dapat merangkum secara keseluruhan materi pelajaran.

Buzan (2008:4) menyatakan, “*Mind Map* atau peta pikiran adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak”.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Program *Mindjet MindManager* yang dapat menyajikan materi lebih menarik dan dapat merangsang siswa lebih banyak beraktivitas. *Mindjet MindManager* yang dapat digunakan untuk membuat peta pikiran dapat membantu mempercepat membuat peta pikiran dengan mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Nazara (2012) media pembelajaran *Mind Map* berbantu aplikasi *Mindjet MindManager* dapat dijadikan sebagai teknik pencatatan yang efektif dalam media pembelajaran pada mata pelajaran fisika. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dalam penerapan metode pencatatan dengan *mind mapping* yakni peningkatan rata – rata hasil belajar siswa dengan menggunakan teknik *mind mapping* sebesar 31,70 dan diperoleh rata – rata skor aktivitas siswa mencapai 71,87 dengan kategori aktif.

Hal inilah yang mendorong penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Mind Map* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK SMK Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran 2015/2016”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi antara lain:

1. Mengapa hasil belajar akuntansi siswa kelas kelas X AK SMK Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa kurang maksimal?
2. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK SMK Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa?
3. Apakah media pembelajaran *Mind Map* dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK SMK Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa?
4. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *Mind Map* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK SMK Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran 2015/2016?
5. Apakah hasil belajar akuntansi yang diajarkan dengan media pembelajaran *Mind Map* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar akuntansi yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional?

1.3. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang dapat diidentifikasi, agar ruang lingkup yang diteliti menjadi lebih spesifik sehingga menghasilkan penelitian yang lebih baik dan efektif. Maka, penulis membatasi masalah yang akan diteliti pada :

1. Media pembelajaran yang diteliti adalah media pembelajaran berbentuk *Mind Map* dengan bantuan aplikasi *Mindjet MindManager* dan metode pembelajaran konvensional sebagai pembandingan.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar akuntansi siswa pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang kelas X AK SMK Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran 2015/2016.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah hasil belajar akuntansi yang diajar dengan media pembelajaran *Mind Map* dengan bantuan aplikasi *Mindjet MindManager* lebih tinggi dibanding hasil belajar akuntansi yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas X AK SMK Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran 2015/2016?”

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar akuntansi yang diajar dengan media pembelajaran *Mind Map* dengan bantuan aplikasi *Mindjet MindManager* lebih tinggi dibanding hasil belajar akuntansi yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas X AK SMK Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran 2015/2016.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman penulis sebagai bekal apabila nanti terjun sebagai pendidik serta uji kemampuan terhadap bekal teori yang diterima di bangku kuliah.
2. Memberikan sumbangan pemikiran kepada guru – guru di SMK Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa mengenai media pembelajaran *Mind Map* berbantu aplikasi *Mindjet MindManager* dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran dan hasil belajar akuntansi.
3. Sebagai referensi dan masukan bagi civitas akademik Fakultas Ekonomi UNIMED dan pihak lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.