

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mengalami perubahan yang sangat pesat. Sejalan dengan itu maka tuntutan terhadap kualitas sumber daya manusia menjadi meningkat. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia menjadi point penting untuk mencapai pembangunan suatu negara. Wadah yang paling tepat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan. Keberhasilan pembangunan ditentukan oleh seberapa berkwalitasnya sumber daya manusia, oleh karena itu sekolah yang merupakan lembaga pendidikan harus menjadi lembaga yang bermutu tinggi.

Peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu focus utama yang harus menjadi perhatian dari pemerintah. Usaha-usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan dapat dilakukan antara lain dengan mengembangkan kurikulum pendidikan modern abad 21, menyediakan sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran, guru yang profesional dan menciptakan peserta didik yang berkwalitas. Salah satu yang menjadi unsur penting peningkatan mutu pendidikan adalah peningkatan mutu peserta didik. Keberhasilan mutu peserta didik merupakan tugas dan tanggungjawab sekolah yang merupakan tempat untuk menghasilkan siswa yang berkwalitas. Semuanya tidak dapat lepas dari proses pembelajaran bermakna yang diperoleh siswa di dalam kelas. Apabila sekolah didukung oleh guru yang professional, kurikulum yang menjawab kebutuhan siswa, tersedianya fasilitas dan media belajar yang mendukung proses pembelajaran maka

proses pembelajaran yang bermakna akan berhasil dan sekolah akan menghasilkan siswa yang berkualitas.

Dalam pembelajaran akuntansi di SMA Regina Pacis Jakarta terkesan menjadi sebuah pelajaran yang membosankan bagi siswa karena menggunakan perhitungan angka-angka keuangan dari berbagai macam bukti transaksi sehingga menyebabkan siswa mengalami kurang ketertarikan atau kebosanan untuk mempelajari materi Akuntansi. Masalah tersebut dapat berpengaruh terhadap minat belajar yang cenderung dapat mengakibatkan penurunan kualitas belajar. Sedangkan prestasi belajar siswa menjadi salah satu prioritas yang ingin dicapai di lembaga pendidikan sekolah, seorang siswa dapat berprestasi dalam belajar disebabkan oleh minat dan motivasi siswa yang tinggi.

Dalam pembelajaran Akuntansi media pembelajaran membawa kemudahan bagi siswa untuk lebih mudah mengerti akan suatu pokok materi yang dipelajari sehingga siswa memiliki minat terhadap pelajaran akuntansi. Penggunaan game dalam pembelajaran selain memberi beberapa manfaat yaitu meningkatkan minat belajar dapat juga meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kritis siswa. Keterampilan abad ke-21 merupakan keterampilan yang sangat penting yang perlu dimiliki dan dikuasai setiap orang agar dapat berhasil di dalam menghadapi banyak tantangan, dan permasalahan di dalam kehidupan dan karir di abad ke 21. Berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, komunikasi, dan kolaborasi merupakan keterampilan abad ke-21. Keterampilan ini sangat diperlukan dalam menghadapi kehidupan yang sangat kompleks dan penuh tantangan agar dapat berhasil dalam kehidupan dan dunia kerja.

Ada kebutuhan untuk mengembangkan keterampilan baru untuk menghadapi tantangan masa depan dan mempersiapkan siswa untuk pekerjaan dan teknologi baru, termasuk peran pekerjaan yang belum ada (Fisch & McLeod 2009,15). Teknologi telah menjadi "strategi keseluruhan bagaimana untuk hidup, bertahan dan berkembang di abad ke-21" (Prensky 2004, 14). Kaum muda saat ini berkomunikasi, membeli dan menjual, mencari informasi, dan bersosialisasi secara berbeda. Konteks abad ke-21 membutuhkan seperangkat kompetensi baru di luar literasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK): komunikasi, kolaborasi, keterampilan sosial dan budaya, kreativitas, critical thinking, problem solving, produktivitas dalam dunia global, belajar untuk mempelajari keterampilan, self-direction, planning, fleksibilitas, risk taking, conflict management, dan rasa inisiatif dan kewirausahaan (Voogt, Roblin 2012, 299).

Pembelajaran aktif mencakup bentuk-bentuk pembelajaran di mana pelajar memiliki kendali atas masukan informasi (Cohn, Atlas, et al. 1994, 201). Ini meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam tugas-tugas pembelajaran dan menawarkan nilai tambah yang signifikan untuk memberikan peserta didik kemampuan untuk mengatasi tantangan baru, memecahkan masalah dan beradaptasi dengan perubahan dalam teknologi, pengetahuan, dan pekerjaan (Edens 2000, 55)

Oleh karena itu, *game* dapat dianggap sebagai salah satu alat untuk mengembangkan keterampilan baru untuk abad ke-21 (Prensky 2006, 11; Redecker et al. 2011, 34). Bermain game dapat mengembangkan "disposisi pemain" yang dapat mendorong peserta didik untuk berkembang dalam perubahan, menemukan

wawasan baru, dan belajar bagaimana mengatasi hambatan (Brown & Thomas 2008, 60).

Menggunakan permainan dalam pendidikan sebagian besar berfokus pada peningkatan keterampilan berpikir kritis sambil mengajar mata pelajaran tertentu, dengan memungkinkan siswa untuk berpikir *out of the box* saat mereka mengikuti aturan (Zirawaga 2017,55). Game yang memasukkan konten kurikulum atau materi pendidikan lainnya disebut sebagai game edukasi (Michel 2016,15). Permainan memainkan peran penting dalam membangun kepercayaan diri siswa. Sebagai alat pendidikan, permainan bersifat konstruktif karena menghidupkan metode pengajaran yang biasanya dianggap membosankan (Boyle 2011,22).

Dalam meningkatkan minat belajar, keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah maka perlu merancang suatu pembelajaran yang membiasakan siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Pembelajaran berbasis permainan pendidikan dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam belajar selain itu juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengajarkan keterampilan abad ke-21 yang berharga diantaranya keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Permasalahan yang terjadi di sekolah SMA Regina Pacis pada kelas IPS mata pelajaran Akuntansi sebenarnya dapat diatasi dengan merancang atau membuat permainan yang bisa dipakai menjadi media pembelajaran untuk mempermudah siswa mengerti suatu pokok bahasan. Sehingga peneliti mengembangkan sebuah *game* khusus di bidang Akuntansi, permainan tersebut bernama “Asyikcounting” *Board Game* untuk dipakai dalam pembelajaran materi Akuntansi terlebih khusus pada materi Siklus Akuntansi perusahaan dagang.

Board game merupakan sebuah media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. *Board game* dapat mengasah kemampuan siswa seperti kemampuan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir logis, kemampuan bercerita, kemampuan menganalisis, kemampuan bekerja sama (Radzih 2020,19). Pendekatan pengajaran dan pembelajaran melalui *Board Game* memiliki potensi tinggi untuk memfasilitasi keahlian teknis dan fungsional dalam pelatihan, kemampuan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan dan kemampuan interpersonal dan komunikasi atau kemampuan berkerja sama (Jong & Shang 2015,18)

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti telah melakukan penelitian dengan pendekatan metode *Research and Development* yaitu dengan judul “PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS, KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN *BOARD GAME* DI SMA REGINA PACIS JAKARTA”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti mencoba untuk mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Siswa merasa kesulitan untuk memahami materi Siklus Akuntansi perusahaan Jasa jika pembelajaran hanya menggunakan ceramah atau penjelasan dari guru.
- 2) Siswa cepat merasa bosan karena hanya mempelajari teori saja tanpa mempraktikan apa yang telah di pelajari.
- 3) Tidak adanya permainan edukasi sebagai media belajar dalam memahami materi siklus akuntansi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti membatasi masalah pada Efektifitas *Board Game Accounting* sebagai Media Belajar pada peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah, Kemampuan Berpikir Kritis dan Minat Belajar Siswa dalam mempelajari materi akuntansi terlebih khusus materi jurnal khusus perusahaan dagang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana mengembangkan *Board Game* Akuntansi sebagai media pembelajaran materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di SMA Regina Pacis Jakarta?
- 2) Bagaimana kelayakan dari *Board Game* Akuntansi sebagai media pembelajaran untuk materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di di SMA Regina Pacis Jakarta /berdasarkan validasi atau penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa.
- 3) Bagaimana menganalisis peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Board Game* “AsyikAccounting”?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan diatas, maka tujuan penelitian dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan “Asyiikounting” *Board Game* sebagai media pembelajaran.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana kelayakan dari *Board Game* Akuntansi sebagai media pembelajaran untuk materi Jurnal Khusus Perusahaan Dagang di SMA Regina Pacis Jakarta berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media dan siswa
- 3) Untuk menganalisis kemampuan berpikir kritis siswa, kemampuan pemecahan masalah, minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran “Asyiikounting” *Board Game*.

1.6 Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat Teoritis

Sebagai sarana referensi dan bahan kajian dalam ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.

- 2) Manfaat Praktis

- i. SMA Regina Pacis Jakarta

Memberikan sumbangan bagi sekolah dalam usaha meningkatkan pemahaman materi belajar dengan menggunakan media pembelajaran

- ii. Guru SMA Regina Pacis Jakarta

Dapat memberikan informasi mengenai efektifitas penggunaan media Asyiikounting Board Game materi Pencatatan Jurnal Akuntansi Perusahaan Dagang

- iii. Siswa SMA Regina Pacis Jakarta

Dapat memberikan sumbangan bagi siswa dalam usaha meningkatkan minat belajar, kemampuan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah.

iv. Peneliti

Dapat mengetahui efektifitas penggunaan media “Asyikounting” Board Game.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah *board game* Akuntansi untuk di gunakan dalam pembelajaran Akuntansi SMA Regina Pacis Jakarta. Permainan ini dibuat dimana bagian-bagiannya sudah di beri nama dengan gambar disertakan dengan penjelasan dan soal-soal materi Akuntansi yang harus di selesaikan oleh siswa. Setiap menjawab soal transaksi siswa menulis jurnal pada lembar jurnal.

1.8 Sistematika Penulisan

Bab 1 menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan yang terjadi di SMA Regina Pacis Jakarta serta kebutuhan yang dapat menjadi jawaban atas permasalahan yang terjadi. Pada bab 1 menjelaskan permasalahan yang terjadi dimana kurangnya minat belajar siswa dalam mempelajari Akuntansi dikarenakan dalam proses pembelajaran cenderung menggunakan model konvensional tanpa ada variatif model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *Board game* menjadi usulan untuk di pakai dalam proses pembelajaran Akuntansi. Penggunaan Board Game dalam pembelajaran memberi sejumlah manfaat selain dapat meningkatkan minat belajar

dapat juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Oleh karena itu peneliti mengembangkan *Board Game* guna menjawab permasalahan tersebut. Permainan yang dikembangkan yaitu “Asyikounting” *Board Game*. Permainan tersebut perlu dievaluasi sebelum diimplementasikan. Evaluasi dari “Asyikounting” *Board Game* akan diambil dari validasi yang dilakukan oleh Ahli Materi, Ahli Media dan penggunanya yaitu siswa IPS kelas XII. Pada saat “Asyikounting” *Board Game* diterapkan dalam pembelajaran maka akan diukur juga efektifitas terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, kemampuan pemecahan masalah siswa dan minat belajar siswa.

Bab II merupakan teori-teori yang menjadi landasan yang dipakai dalam penelitian ini yaitu landasan variable dari *Board Game*, kemampuan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar siswa.

Bab III merupakan serangkaian metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *research & development* model Borg & Gall. Lokasi penelitian di SMA Regina Pacis Jakarta dengan subjek penelitian siswa kelas XII IPS SMA Regina Pacis Jakarta sebanyak 23 siswa. Instrumen pengumpulan data yaitu kuesioner dan hasil belajar. Teknik analisa data yaitu Analisis data kuantitatif untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dan Analisis data kuantitatif untuk mengetahui perbedaan Post Test-Pre Test Kemampuan Berpikir Kritis & Kemampuan Pemecahan Masalah.

Bab IV merupakan hasil penelitian yang diperoleh dari proses *research & development*. Dimana hasil penelitian yaitu menunjukkan bahwa tahapan pengembangan menghasilkan produk akhir *Board Game* “Asyikounting” sebagai

media pembelajaran Akuntansi layak digunakan. Hasil validasi kelayakan *Board Game* “Asyiikounting” dari ahli materi mendapatkan predikat layak, dari ahli media sangat layak dan validasi siswa terhadap *Board Game* “Asyiikounting” pada implementasi produk mendapatkan predikat layak. Penggunaan *Board Game* “Asyiikounting” pada pembelajaran Akuntansi juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan pemecahan dan minat belajar secara signifikan. Sehingga kesimpulannya adalah pembelajaran dengan menggunakan media *Board Game* “Asyiikounting” efektif dapat mendukung kegiatan pembelajaran Akuntansi.

Bab V merupakan kesimpulan dan saran berdasarkan keseluruhan hasil penelitian. Saran yang diberikan oleh peneliti berfokus pada saran manajerial dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

