

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Saat ini, dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0. atau revolusi industri dunia ke-empat dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital. Era ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan.

Mencerdaskan kehidupan bangsa adalah salah satu cita-cita Indonesia, hal ini tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 alinea ke-4 yang berbunyi :

...Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu pemerintahan negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial, maka disusunlah kemerdekaan kebangsaan Indonesia itu dalam suatu Undang-undang Dasar Negara Indonesia, yang terbentuk dalam suatu susunan negara Republik Indonesia...

Salah satu cara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa adalah melalui pendidikan. Dalam Rapat Kerja Nasional 2018, Sri Mulyani saat menjadi 'Keynote Speaker' mengatakan "kemajuan suatu negara untuk mengejar ketertinggalan sangat tergantung pada tiga faktor yakni pendidikan, kualitas institusi dan kesediaan infrastruktur" (Ristekdikti, 2018).

Dari pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa pendidikan menjadi pilar utama dalam kemajuan suatu negara. Selain itu, pendidikan sangatlah penting untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas maka dibutuhkan pula pendidikan yang berkualitas.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 mengatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Adapun hubungan dunia pendidikan dengan revolusi industri 4.0. adalah dunia pendidikan dituntut harus mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pola pikir pembelajaran dapat bergeser dari berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*). (Fauziah, 2015) mengatakan :

Teknologi informasi dan komunikasi mutakhir memungkinkan untuk peningkatan kualitas pendidikan, perangkat lunak pendidikan yang interaktif adalah jalan untuk memperkaya pendidikan dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas tradisional. Selain itu, teknologi merupakan sumber daya yang bagus bagi guru sebagai penunjang dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Peranan teknologi dalam dunia pendidikan memang tidak terelakkan lagi. Pemerintah pun telah mengatur kebutuhan tentang teknologi di dalam berbagai peraturan perundang-undangan. Salah satunya tercantum dalam Permendiknas No 16 Tahun 2007 mengenai Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, Kompetensi Pedagogik guru SMA/SMK poin ke 5 mengatakan bahwa “Guru SMA/SMK harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran”. Dipertegas dalam Permendiknas No 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi maka prinsip pembelajaran yang digunakan pada poin ke 13 menyatakan bahwa “Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran”.

Berdasarkan perundang-undangan yang telah diterbitkan oleh pemerintah, menyatakan bahwa seorang guru dituntut untuk dapat beradaptasi dengan teknologi yang berkembang pesat agar perangkat pembelajaran serta proses belajar mengajar terkesan inovatif dan kreatif. Menurut (Warsita, 2008, hal. 10) “tujuan utama teknologi pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah

belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran”.

Teknologi dalam dunia pendidikan biasanya disebut dengan *e-learning*. Manfaat dari pemakaian fasilitas *e-learning* adalah untuk memperlancar proses belajar dan pembelajaran. Penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran menurut riset-riset terbaru memberikan dampak yang positif terhadap proses dan hasil belajar (Wahyuningsih & Makmur, 2017, hal. 2). Menurut (Karina, 2017, hal. 61) secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Minat belajar termasuk ke dalam salah satu faktor internal memiliki hubungan erat terhadap hasil belajar. Hal ini berarti selain berdampak positif terhadap hasil belajar, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat berdampak positif terhadap minat belajar.

Menurut (Satya, 2014) “penggunaan teknologi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena proses pembelajaran yang bersifat konvensional dirasa kurang menyenangkan dan terbilang monoton”. Selain itu, pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan buku akan membuat murid bosan dengan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran salah satunya dengan pembelajaran yang berbasis teknologi agar tampilan dan gaya belajar lebih menarik membuat siswa terhindar dari rasa jenuh dan bosan saat mengikuti pembelajaran.

Salah satu teknologi pembelajaran yang dapat digunakan adalah pembelajaran berbasis android, dimana siswa dapat menggunakan aplikasi android yang kontennya sesuai dengan mata pelajaran yang dipelajari. Hampir seluruh siswa, khususnya siswa SMK telah memiliki *smartphone* android sehingga dalam pembelajaran penggunaan aplikasi android dapat dilaksanakan. Selain penggunaan teknologi, keanekaragaman model pembelajaran juga merupakan salah satu alternatif dari beberapa dalam strategi pembelajaran yang hendak disampaikan untuk menarik minat siswa terhadap pembelajaran.

Berdasarkan informasi yang didapatkan penulis (Lampiran A.1) bahwa minat belajar siswa kelas XI Akuntansi 1 pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang terbilang belum optimal. Hal tersebut dikatakan belum optimal karena banyak siswa yang mengeluh dengan pembelajaran metode

ceramah, sehingga siswa merasa bosan dan mudah mengantuk pada saat pembelajaran sehingga membuat minat belajar siswa menurun.

Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar, siswa yang berminat terhadap mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang akan mempelajari akuntansi dengan sungguh – sungguh seperti rajin belajar, merasa senang mengikuti pelajaran akuntansi, dan bahkan dapat menemukan kesulitan-kesulitan dalam belajar menyelesaikan soal-soal latihan dan praktikum karena adanya daya tarik yang diperoleh dalam mempelajari akuntansi perusahaan dagang. Intinya, proses pembelajaran akan berjalan lancar jika disertai dengan minat. Oleh karena itu, seorang guru perlu membangkitkan minat siswa agar pelajaran yang diberikan mudah untuk dipahami. Selain itu, menurut (Slameto, 2015) “berdasarkan hasil penelitian psikologi menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar dapat mengakibatkan kurangnya rasa ketertarikan pada suatu bidang tertentu, bahkan dapat melahirkan sikap penolakan kepada guru”. Dengan demikian perlu adanya usaha-usaha yang dapat memberikan solusi terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, seorang guru harus merancang dan menerapkan model pembelajaran yang tepat agar siswa lebih tertarik dan merasa senang terhadap kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang. Pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan tujuan kurikulum, dimana pembelajaran pada kurikulum 2013 menekankan tentang pentingnya penerapan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking* (HOT). Pada kegiatan pembelajaran yang mengembangkan HOT, guru dituntut untuk merancang pembelajaran yang menantang, membangun kemampuan berpikir kritis, menganalisis, menemukan, menyusun dan menerapkan langkah-langkah pemecahan masalah, menyimpulkan dan merefleksikan.

Pada hakikatnya, mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang dalam proses pembelajarannya harus melibatkan siswa agar aktif dan pada saat menjelaskan siklus perusahaan dagang tidak bisa jika hanya melalui metode ceramah saja tapi siswa harus mempraktekkan agar lebih paham. Menurut

teori pembelajaran kontekstual pembelajaran merupakan konsep belajar dan mengajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata (Komalasari, 2014, hal. 6).

Karakteristik mata pelajaran akuntansi adalah belajar konsep dan pengetahuan prosedural, juga mengasah keterampilan dengan pembelajaran berbasis kerja. Dalam pembelajaran, siswa harus memahami rangkaian siklus akuntansi secara bertahap mulai dari analisis bukti transaksi, *memposting* ke dalam jurnal, *memposting* ke dalam buku besar, membuat neraca, sampai dengan menyusun laporan keuangan dan siswa harus mampu mengaplikasikan siklus akuntansi ini. Depdiknas dalam Komalasari (2014, hal. 80) :

Belajar berbasis kerja adalah suatu strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa menggunakan konteks tempat kerja untuk mempelajari materi pelajaran berbasis sekolah dan bagaimana materi tersebut dipergunakan kembali di tempat kerja atau sejenisnya dan berbagai aktivitas dipadukan dengan materi pelajaran untuk kepentingan siswa.

Bermain peran atau *role playing* adalah salah satu model pembelajaran berbasis kerja. Komalasari (2014, hal. 80) menjelaskan :

*Role playing* adalah suatu model penguasaan terhadap bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Dari pengertian di atas, maka yang dimaksud dengan *role playing* adalah model pembelajaran bermain peran dimana dalam pelaksanaannya siswa memiliki peranannya masing-masing dalam suatu skenario yang telah diatur oleh guru. Dalam penelitian ini, model pembelajaran *role playing* berbasis teknologi dengan pemanfaatan aplikasi android yang bernama Akuntansi Dagang. Dengan diterapkannya model pembelajaran *role playing* berbasis android, maka diharapkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang akan meningkat. Oleh karena itu, dari permasalahan di atas mendorong penulis untuk meneliti **“Pengaruh Pembelajaran Model *Role Playing* Berbasis Android Terhadap Minat Belajar Siswa”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya :

1. Siswa kurang aktif dalam merespon materi yang disampaikan oleh guru;
2. Siswa masih kurang dalam memahami materi-materi pelajaran akuntansi perusahaan dagang yang disampaikan;
3. Siswa kurang termotivasi dan menjadi kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran akuntansi;
4. Kurangnya guru dalam melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran;
5. Kurangnya guru dalam melakukan variasi strategi pembelajaran menggunakan model pembelajaran;
6. Guru belum mampu menciptakan kelas dengan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik minat belajar siswa;
7. Dan guru belum optimal dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar.

## **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana minat belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing* berbasis android (*pre-test*) ?
2. Bagaimana minat belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *role playing* berbasis android (*pre-test*) ?
3. Adakah perbedaan minat belajar siswa pada pengukuran awal (*pre-test*) dan setelah pengukuran (*post-test*) ?
4. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis android terhadap minat belajar siswa ?

## **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari rumusan masalah yang diajukan yaitu untuk mengetahui :

1. Bagaimana minat belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing* berbasis android (*pre-test*).
2. Bagaimana minat belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *role playing* berbasis android (*pre-test*).
3. Adakah perbedaan minat belajar siswa pada pengukuran awal (*pre-test*) dan setelah pengukuran (*post-test*).
4. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis android terhadap minat belajar siswa.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua kategori yaitu :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, pengalaman berpikir dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan pendidikan dan pembelajaran. Khususnya tentang minat belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *role playing* berbasis android dalam mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang.

##### **2. Manfaat Empiris**

- a. Bagi siswa, diharapkan siswa dapat meningkatkan minat belajarnya pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang dengan model *role playing* berbasis android.
- b. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan bagi guru mengenai model *role playing* berbasis android dan hubungannya dengan minat belajar, sehingga guru dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran akuntansi perusahaan dagang yang akan semakin memotivasi siswa untuk belajar karena partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, dapat memberikan manfaat bagi sekolah sebagai referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang ditunjukkan oleh keberhasilan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang.

- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* berbasis android terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Pembelajaran**

Menurut Winkel dalam (Siregar, 2014, hal. 12) “Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa”.

### **2. Model Pembelajaran**

Menurut Setiani (2015, hal. 150) “Model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif”.

### **3. Model Pembelajaran *Role Playing***

Menurut Komalasari (2014, hal. 80) :

*Role playing* adalah suatu model penguasaan terhadap bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

### **4. Aplikasi Android**

Dalam penelitian ini, model pembelajaran *role playing* akan diterapkan dalam mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang. Dimana semua siswa akan diarahkan melalui skenario bagaimana pelaksanaan siklus akuntansi perusahaan dagang dalam keadaan nyata melalui bermain peran. Pembelajaran *role playing* yang akan dilakukan dalam proses belajar



mengajar yaitu pembelajaran *role playing* berbasis android dengan menggunakan aplikasi android Akuntansi Dagang.

## **5. Minat Belajar**

Menurut (Slameto, 2015, hal. 180) “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Pada dasarnya minat merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat ataupun semakin dekat hubungan tersebut maka akan semakin besar minat.

Jadi, yang dimaksud dengan judul skripsi ini seberapa besar dampak model pembelajaran *role playing* berbasis android dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XI Akuntansi 1 di SMK Negeri 11 Bandung.

## **G. Sistematika Penulisan Skripsi**

Menurut buku panduan karya ilmiah (2017, hal. 25) “Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab yang lainnya dalam sebuah kerangka utuh skripsi”.

### **1. Bab I Pendahuluan**

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Identifikasi Masalah
- c. Rumusan Masalah
- d. Tujuan Penelitian
- e. Manfaat Penelitian
- f. Definisi Operasional
- g. Sistematika penulisan skripsi

### **2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran**

- a. Kajian Teori
  - 1) Belajar dan Pembelajaran
  - 2) Model Pembelajaran

- 3) Model Pembelajaran *Role Playing*
- 4) Aplikasi Android
- 5) Minat Belajar
- b. Penelitian Terdahulu
- c. Kerangka Pemikiran
- d. Asumsi dan Hipotesis

### **3. Bab III Metode Penelitian**

- a. Metode Penelitian
- b. Desain Penelitian
- c. Subjek dan Objek Penelitian
- d. Operasionalisasi Variabel
- e. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- f. Teknik Analisis Data
- g. Prosedur Penelitian

### **4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

- a. Profil Subjek dan Objek Penelitian
- b. Hasil Uji Instrumen
- c. Hasil Penelitian
- d. Pelaksanaan Pembelajaran
- e. Pembahasan

### **5. Bab V Kesimpulan dan Saran**

- a. Kesimpulan
- b. Saran

