

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang pesat terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini, akan membawa dampak kemajuan baik dalam bidang ekonomi maupun pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang termasuk pendidikan di sekolah, keluarga, masyarakat, dan bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 3 (2003:12-13), telah digariskan bahwa :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.”

Dunia pendidikan masih mendapat sorotan tajam, mengingat banyaknya permasalahan yang dihadapi. Salah satu faktor penyebab rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah kegiatan pembelajaran yang kurang tanggap terhadap kreativitas belajar siswa dalam mengembangkan materi pelajaran. Pendidikan sekolah dalam membangun *Human Capacity Development (HCD)* dilakukan melalui penyediaan berbagai kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan sebagai sumber belajar. *Human Capacity Development* merujuk pada kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik dalam melangsungkan hidup guna mencapai kemandirian, terutama pendidikan sekolah menengah kejuruan yang tujuan utamanya menciptakan lulusan terampil yang siap bersaing di dunia kerja.

Suatu kegiatan pembelajaran melalui beragam diskusi, intensitas belajar, kemandirian belajar, kualitas media pembelajaran, dan persepsi siswa tentang

keterampilan mengajar guru diharapkan siswa mampu secara kritis mengidentifikasi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupan, menganalisis masalah tersebut secara kritis dan kontekstual, agar siswa mampu mengembangkan kemampuan intelektual, sikap, dan moral sebagai pelajar sekaligus anggota masyarakat, yang akhirnya mampu memberikan kontribusi dan jawaban terhadap kebutuhan masyarakat. Keberhasilan suatu proses pembelajaran salah satunya dapat diukur dari tingkat kreativitas belajar siswa dalam mengembangkan materi pelajaran.

Utami Munandar (1999:33) menjelaskan bahwa :

“Kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, memberi gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya”. Apabila seorang siswa dapat belajar secara kreatif, maka apa yang dipelajarinya dapat dipahami dengan baik.”

Tingkat kreativitas penduduk di suatu negara digambarkan dalam *Global Creativity Index* (GCI) yang dipublikasikan oleh Martin Prosperity Institute (2011). Akan tetapi, fakta yang terjadi posisi Indonesia ternyata berada di peringkat 81 dari 82 negara. Harus diakui Indonesia memang tergolong negara yang belum kreatif. Kalau saat ini Indonesia dikenal sebagai negara berkembang yang relatif menunjukkan pertumbuhan ekonomi yang pesat, itu lebih mengandalkan sumber daya alam. Eksploitasi sumber daya alam masih relatif dominan dibandingkan eksploitasi kreativitas dan inovasi sumber daya manusianya. (<http://pena.gunadarma.ac.id/indonesia-tidak-kreatif-setuju>).

Pengukuran Global Creativity Index (GCI) menggunakan tiga aspek yaitu *technology*, *talent*, dan *tolerance*, sehingga disebut “*3rd of economic development*”, yang ketiganya dihitung indeksnya berdasarkan variabel pengukurannya. Aspek *talent* diukur dengan dua variable, yaitu (1) *Human Capital* dengan ukuran persentase warga negara yang masuk pendidikan tinggi sesuai data dari UNESCO, dan (2) *Creative Class population*, yaitu porsi tenaga kerja beberapa sektor atau profesi yang menuntut pemecahan masalah yang relatif tinggi. Indonesia menempati peringkat ke-80 dari 82 yang bisa

dihitung nilai *Talent Index*-nya. Kreativitas memang bertumpu pada orang-orang yang dianggap “berbakat”. Mengacu ke metodologi pada pemeringkatan GCI ini, orang berbakat itu berasal dari orang berpendidikan dan pekerja profesional. (<http://pena.gunadarma.ac.id/indonesia-tidak-kreatif-setuju>).

Masalah inilah yang menjadi perhatian dari pemerintah dan masyarakat Indonesia dalam peningkatan sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang dimaksud adalah siswa yang berperan sebagai *agent of change*. Pengembangan kreativitas belajar akan meningkatkan kemampuan siswa dalam menciptakan gagasan baru, sehingga menjadi lulusan yang berkualitas dan berkompeten di bidangnya sehingga dapat berkompetisi di dunia kerja.

Pendidikan menengah kejuruan merupakan pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu, kemampuan beradaptasi di lingkungan kerja, melihat peluang kerja dan mengembangkan diri di kemudian hari. Definisi ini sesuai dengan UU Sisdiknas tahun 2003 pasal 15 yang berbunyi, “pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang keahlian tertentu”. Terdapat beberapa bidang keahlian dalam SMK, salah satunya adalah bidang Akuntansi.

Harahap (2003:4), menjelaskan bahwa :

“Akuntansi adalah seni pencatatan, penggolongan, dan pengikhtisaran dengan cara tertentu dan dalam ukuran moneter, transaksi, dan kejadian-kejadian yang umumnya bersifat keuangan dan termasuk menafsirkan hasil-hasilnya. Akuntansi di SMK merupakan salah satu jurusan yang bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki keahlian dan siap bekerja dalam bidang Akuntansi.”

Disinilah peran kreativitas belajar siswa dibutuhkan dalam memahami materi akuntansi tersebut, termasuk dalam mata pelajaran akuntansi yang mempelajari tentang akuntansi perusahaan jasa dan dagang. Apabila belajar dengan kreatif maka tidak diragukan lagi siswa akan menjadi lulusan yang berkualitas di bidang akuntansi yang bermanfaat di dunia kerja.

Sebenarnya banyak faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa. Menurut Sultadipura (dalam Deni Koswara, 2008:49), untuk dapat berfikir kreatif diperlukan sejumlah faktor, seperti pengetahuan yang luas, pengalaman dan keterampilan yang memadai, kemauan yang jelas untuk mencapai suatu tujuan, energik atau semangat kerja yang tinggi, konsentrasi atau kemampuan memusatkan pikiran pada suatu titik, lingkungan pendidikan yang selalu menggugah dan merangsang untuk berdaya cipta. Selain itu, Rogers (dalam Munandar, 1999:34) menjelaskan, “faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah faktor internal yang ada dalam diri individu yang meliputi kemampuan intelektual, komitmen, persepsi, penguasaan dan intuisi dan faktor eksternal dari lingkungan yang meliputi alat, bahan, media, kebebasan, keterbukaan, toleransi, insentif dan penghargaan bagi hasil karya kreatif, keluarga dan lembaga pendidikan”.

Salah satu hal yang mendukung untuk meningkatkan kreativitas belajar di sekolah adalah kualitas media pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas belajar siswa. Adanya kualitas media pembelajaran yang baik, siswa diharapkan lebih kreatif.

Arsyad (2007:3), mengemukakan bahwa :

“Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.”

Kualitas media pembelajaran merupakan sarana yang mendukung siswa dalam menyerap ilmu yang diajarkan oleh guru. Apabila dalam kegiatan pembelajaran dilengkapi media pembelajaran yang berkualitas maka siswa akan lebih termotivasi untuk giat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan secara tidak langsung siswa akan giat dalam belajar. Dengan demikian, kualitas media pembelajaran berpengaruh positif dan akan meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

Selain kualitas media pembelajaran, faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kreativitas belajar siswa adalah persepsi siswa tentang keterampilan mengajar guru. Menurut ilmu psikologi tanggapan atau cara

pandang seseorang dikenal dengan istilah persepsi. Sedangkan menurut Syah (2010:117), “Orang yang mampu mendayagunakan orang lain secara tepat juga dianggap orang yang terampil”. Persepsi siswa tentang keterampilan mengajar guru (*teaching skills*) adalah cara pandang siswa mengenai kemampuan atau keterampilan yang bersifat khusus (*most specific instructional behaviors*) yang harus dimiliki oleh guru agar dapat melaksanakan tugas mengajar secara efektif, efisien dan profesional dalam proses pembelajaran di sekolah.

Persepsi siswa tentang keterampilan mengajar guru tentunya akan menambah semangat siswa kompetensi keahlian akuntansi yang notabene sebagai calon lulusan siap kerja, dimana ilmu yang didapatkan selama di sekolah dapat di terapkan di dunia kerja nantinya. Hal tersebut secara tidak langsung mendorong siswa untuk kreatif dalam belajar.

Dalam penelitian ini, saya sebagai peneliti akan meneliti siswa kelas X dan XI kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2014/2015, karena SMK N 1 Surakarta adalah salah satu SMK negeri terbaik di kota Solo. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti siswa kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta untuk mengetahui sejauh mana kontribusi kualitas media pembelajaran dan persepsi siswa tentang keterampilan mengajar guru dalam mengembangkan kreativitas belajar terhadap mata pelajaran akuntansi.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“KONTRIBUSI KUALITAS MEDIA PEMBELAJARAN DAN PERSEPSI SISWA TENTANG KETERAMPILAN MENGAJAR GURU TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR AKUNTANSI PADA SISWA KOMPETENSI KEAHLIAN AKUNTANSI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI I SURAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015.”**

B. Identifikasi Masalah

Relevan dengan latar belakang sebelumnya, maka masalah-masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Kajian-kajian teoritis memperlihatkan bahwa tinggi rendahnya kreativitas belajar dipengaruhi oleh masalah-masalah: kemampuan intelektual, persepsi, keterampilan, bahan, media, kebebasan, insentif dan penghargaan, keluarga dan lembaga pendidikan.
2. Kualitas media pembelajaran dan persepsi siswa tentang keterampilan mengajar guru terpilih sebagai faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar karena memiliki masalah urgen sebagai berikut:
 - a. Media pembelajaran yang disajikan oleh guru kurang berkualitas dalam hal kesesuaian tujuan dan materi, kurang mendukung interaksi pembelajaran, dan kemudahan teknis dalam penggunaan.
 - b. Rendahnya keterampilan mengajar yang dimiliki guru, menjadikan siswa kurang memahami dan mengembangkan materi pelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup masalah yang diteliti sebagai berikut :

1. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X dan XI kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2014/2015.
2. Kreativitas belajar dibatasi pada kreativitas belajar siswa untuk mata pelajaran akuntansi.
3. Kualitas media pembelajaran dibatasi pada segala bentuk media yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran.
4. Persepsi siswa tentang keterampilan mengajar guru dibatasi pada cara pandang siswa mengenai keterampilan mengajar yang dimiliki oleh guru dan dapat diaplikasikan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

D. Rumusan Masalah

1. Adakah kontribusi kualitas media pembelajaran terhadap kreativitas belajar akuntansi pada siswa kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2014/2015?
2. Adakah kontribusi persepsi siswa tentang keterampilan mengajar guru terhadap kreativitas belajar akuntansi pada siswa kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2014/2015?
3. Adakah kontribusi kualitas media pembelajaran dan persepsi siswa tentang keterampilan mengajar guru terhadap kreativitas belajar akuntansi pada siswa kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2014/2015?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kontribusi kualitas media pembelajaran terhadap kreativitas belajar akuntansi pada siswa kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2014/2015.
2. Untuk mengetahui kontribusi persepsi siswa tentang keterampilan mengajar guru terhadap kreativitas belajar akuntansi pada siswa kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2014/2015.
3. Untuk mengetahui kontribusi kualitas media pembelajaran dan persepsi siswa tentang keterampilan mengajar guru terhadap kreativitas belajar akuntansi pada siswa kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi kepada semua pihak terutama kepada para penyelenggara pendidikan dalam mengelola proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan dapat menambah pengetahuan siswa mengenai kualitas media pembelajaran serta persepsi

siswa tentang keterampilan mengajar guru dan implementasinya terhadap kreativitas belajar akuntansi pada siswa kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2014/2015.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Sebagai masukan bagi siswa kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta mengenai pentingnya kreativitas belajar, sehingga setelah mereka lulus nanti dapat dijadikan bekal bekerja dan berkompetisi di dunia kerja.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wacana yang positif mengenai pentingnya pengoptimalan kualitas media pembelajaran dan persepsi siswa tentang keterampilan mengajar secara efektif dan efisien yang akan berpengaruh pada kreativitas belajar siswa sehingga dapat tercipta suasana kondusif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Penulis

- 1) Sebagai masukan bagi penulis untuk menambah khasanah pengetahuan serta sebagai bahan acuan dan pedoman untuk mengikuti penelitian lebih lanjut.
- 2) Sebagai calon pendidik maka pengetahuan dan pengalaman selama mengadakan penelitian dapat ditransformasikan kepada peserta didik maupun masyarakat luas.

G. Sistematika Skripsi

Dalam penyusunan sistematika skripsi ini terdiri dari tiga bagian yaitu : Bagian awal meliputi : halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman motto, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstraks, dan abstract.

Bagian utama yaitu, antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini dijelaskan tentang definisi kreativitas belajar, definisi kontribusi kualitas media pembelajaran, definisi kontribusi persepsi siswa tentang keterampilan mengajar guru, kerangka pemikiran, hubungan kualitas media pembelajaran dan persepsi siswa tentang keterampilan mengajar guru terhadap kreativitas belajar siswa, dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang pengertian metodologi penelitian, jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi; sampel; dan sampling, definisi operasional variabel penelitian, teknik pengumpulan data, uji instrumen penelitian, uji prasyarat analisis, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Meliputi gambaran umum objek penelitian, deskripsi data, uji prasyarat analisis, hasil analisis data, analisis pengujian hipotesis dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Meliputi kesimpulan, implikasi dan saran.

Bagian akhir terdiri dari : daftar pustaka dan lampiran.