

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan akuntansi kejuruan memiliki peranan yang sangat penting dalam mempersiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja, khususnya di sektor jasa keuangan dan perbankan. Dengan berkembangnya sektor akuntansi di Indonesia, lulusan program Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan akuntansi keuangan menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait dengan keterampilan akuntansi dasar. Penelitian lapangan menunjukkan bahwa siswa masih kurang memahami konsep dasar akuntansi, seperti pencatatan, pembukuan, dan pelaporan. Hal ini mengindikasikan perlunya metode pengajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa, agar lulusan SMK memiliki kesiapan yang lebih baik untuk memasuki dunia kerja (Jaya et al., 2024)

Pendekatan makro menunjukkan bahwa basis akuntansi sangat esensial karena memerlukan pemahaman yang kuat tentang teori-teori dan perhitungan yang mendasarinya. Dengan demikian, para pendidik perlu memilih materi pembelajaran yang paling efektif untuk diterapkan di kelas, mengingat banyaknya teori yang harus dikuasai siswa untuk membangun pemahaman dasar tentang konsep perhitungan yang akan mereka pelajari di masa depan.

Pemahaman adalah proses dinamis di mana seseorang tidak hanya belajar sesuatu, tetapi juga membantu orang lain untuk memahami informasi

tersebut. Dalam akuntansi, penting untuk tidak hanya memahami istilah dan prosedur kerjanya, tetapi juga untuk menguasai proses pembuatan laporan keuangan yang selaras dengan prinsip dan standar yang diakui (Goddard, 2021).

Walau begitu, pencapaian penguasaan seperti ini tidak dapat diraih dalam periode waktu yang pendek. Proses ini memerlukan dorongan yang kuat dari siswa untuk terus berusaha, berlatih, dan tidak menyerah ketika menghadapi kesulitan. Motivasi belajar merupakan dorongan psikologis yang memicu rasa ingin tahu, ketekunan, dan keyakinan bahwa setiap usaha yang dilakukan akan membawa mereka lebih dekat pada keterampilan akuntansi yang sesungguhnya. Di sisi lain, motivasi dapat didefinisikan sebagai kecenderungan atau dorongan seseorang untuk berupaya mencapai hasil tertentu melalui rangsangan yang berfokus pada tujuan (Lestari & Masitah, 2022).

Motivasi belajar adalah kekuatan yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar yang mendorong individu untuk turut serta secara aktif dalam pembelajaran dan berupaya dalam mencapai tujuan. Salah satu faktor eksternal yang utama adalah media pembelajaran. Penyajian pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dapat meningkatkan ketertarikan siswa melalui media pembelajaran serta membantu mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Data nasional yang dikumpulkan Badan Pusat Statistik (BPS) dan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) selama

lima tahun terakhir menunjukkan bahwa motivasi dan pemahaman siswa Indonesia masih tergolong rendah. Menurut Ringkasan Data Pendidikan 2024/2025 yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, lebih dari 20% siswa masih belum mencapai Kriteria Kompetensi Minimum (KKM) dalam mata pelajaran utama. Berdasarkan data nasional dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, terlihat bahwa siswa memiliki semangat belajar yang kurang, sehingga memengaruhi hasil belajar mereka. Seperti yang dijelaskan oleh kedua sumber resmi itu, kurangnya motivasi belajar tidak hanya membuat siswa sulit memahami numerasi dan literasi, tetapi juga mengganggu berjalannya proses belajar mengajar. Akibatnya, terjadi kesulitan dalam mencapai target kualitas pendidikan nasional.

Situasi ini menggambarkan signifikansi dari memfasilitasi inovasi dalam penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan konteks. Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara materi yang kompleks dan pengalaman nyata yang dialami oleh siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan, rasa ingin tahu, serta motivasi belajar yang berasal dari diri mereka sendiri. Mayoritas media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat ini masih bersifat tradisional, seperti papan tulis, presentasi PowerPoint, dan buku teks, yang menjadi alat utama dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Pemilihan media yang tidak tepat akhirnya mendorong para guru untuk lebih mengandalkan metode pengajaran yang konvensional dan berfokus pada guru. Sebuah langkah yang perlu diambil oleh para pendidik dalam profesinya adalah untuk menciptakan atau

mengembangkan media pembelajaran, bukan hanya menggunakannya atau menerapkannya saja. (Fajri et al., 2021)

Alat belajar yang sedang populer saat ini adalah platform pembelajaran berbasis digital. Platform pembelajaran digital merupakan sarana yang dimanfaatkan untuk menghasilkan konten audiovisual (Mariyah et al., 2021). Kahoot merupakan media yang mengandalkan elemen permainan, tidak hanya membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan tetapi juga dapat meningkatkan semangat dan partisipasi siswa. Kahoot merupakan sistem pembelajaran yang berbasis pada permainan yang memberikan kesempatan kepada guru untuk merancang kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mobile mereka (Agraini et al., 2024).

Dalam implementasinya, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi pendidikan, tetapi juga memfasilitasi interaksi sosial di antara para siswa di dalam kelas (Siti et al., 2022). Sebuah tinjauan pustaka juga mengindikasikan bahwa Kahoot! merupakan platform pembelajaran yang mengandalkan elemen permainan, yang secara efektif meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa, memperbaiki interaksi di kelas, prestasi akademis, serta sikap dan pandangan siswa terhadap proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot! bukan hanya sebuah alat evaluasi; namun juga merupakan media pendidikan yang efektif yang mendorong keikutsertaan dan aktivitas siswa selama pembelajaran (Wang & Tahir, 2020)

Analisis yang dilakukan secara akademis di berbagai disiplin ilmu telah menunjukkan bahwa Kahoot! memiliki kemampuan untuk meningkatkan

motivasi belajar siswa serta prestasi akademis mereka. Oleh karena itu, memasukkan Kahoot! dalam pembahasan mengenai 'penyesuaian jurnal' dapat dianggap sebagai metode inovatif yang relevan. Dalam ranah sekolah menengah kejuruan (SMK), terutama di program akuntansi, tema 'penyesuaian jurnal' terkadang dirasakan siswa sebagai kurang menarik. Ini disebabkan oleh karakteristik materi yang memberikan sedikit ruang untuk interaksi dan lebih berfokus pada prosedur yang baku seperti pencatatan jurnal, pengelompokan, dan penyesuaian akun.

Penyesuaian ini berpengaruh pada akun pendapatan, biaya, aset, kewajiban, dan modal yang terpengaruh oleh transaksi akrual serta penangguhan. Siswa seringkali menghadapi kesulitan dalam memahami konsep ini karena sifatnya yang abstrak dan jika dibandingkan dengan pencatatan transaksi sehari-hari, memerlukan pemikiran logis dan analitis yang lebih mendalam.

Namun, berdasarkan tinjauan literatur, kebanyakan penelitian mengenai Kahoot! lebih fokus pada topik umum di luar bidang akuntansi. Penelitian ini tidak menyoroti topik tertentu yang berkaitan dengan perubahan entri saat membahas akuntansi. Tinjauan literatur menunjukkan bahwa Kahoot digunakan secara luas dalam proses belajar dan memberikan hasil yang positif. Kahoot berdampak signifikan terhadap hasil belajar akuntansi para siswa. Penelitian seperti (Tarigan et al., 2024) dan (Evaalfasalni H & Supriyadi, 2023), menunjukkan hal tersebut.

Penelitian menunjukkan bahwa Kahoot, sebagai alat pembelajaran berbasis permainan, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan efektif. Namun, ada hasil yang berbeda juga telah diamati (Astuti, 2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Kahoot tidak berdampak signifikan pada hasil belajar, karena tingkat signifikansi sebesar 0,749 lebih tinggi dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan Kahoot dalam berbagai situasi pembelajaran belum selalu sama, sehingga masih ada hal-hal yang perlu dikaji lebih lanjut. Karena ada celah dalam penelitian sebelumnya, peneliti memasukkan variabel "motivasi belajar" sebagai aspek baru dalam penelitian ini, agar dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam hubungannya dengan hasil belajar serta motivasi belajar siswa.

Secara khusus, di SMKN 2 Jakarta, kelas X Akuntansi yang terdiri dari 35 siswa membentuk kelompok yang mewakili siswa dalam membahas materi "jurnal penyesuaian". Dari pengamatan peneliti terhadap kondisi siswa, terlihat bahwa metode mengajar utamanya adalah dengan ceramah dan menggunakan lembar kerja. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses belajar masih terbatas, sehingga menyebabkan menurunnya motivasi belajar mereka. Hal ini terlihat dari fakta bahwa sekitar 70% siswa cenderung bersikap pasif, kesulitan memfokuskan diri, dan mengalami kendala dalam memahami materi, baik secara konseptual maupun dalam penerapannya pada mata pelajaran Akuntansi.

Para peneliti menemukan bahwa para mahasiswa mengalami kesulitan yang signifikan dalam memahami berbagai konsep akuntansi akibat faktor internal seperti motivasi dan kemampuan memahami konsep, serta faktor eksternal lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa banyak pelajar memandang akuntansi sebagai mata pelajaran yang sulit, terutama terkait materi tentang ayat penyesuaian dalam siklus akuntansi pada perusahaan jasa, yang berdampak negatif terhadap hasil belajar mahasiswa (Nurlaili et al., 2020)

Faktor internal yang dibahas dalam penelitian ini merujuk pada kondisi yang berasal dari diri siswa itu sendiri, seperti semangat belajar yang tidak tinggi, ketidakinginan terhadap mata pelajaran akuntansi, serta kesulitan dalam memahami berbagai konsep. Misalnya, siswa yang enggan belajar dengan semangat yang cukup biasanya kesulitan memperhatikan dan mudah menyerah ketika menghadapi materi sulit seperti ayat penyesuaian. Selain itu, pemahaman dasar yang kurang kuat, seperti konsep akun, jenis transaksi, dan cara kerja pembukuan, membuat siswa kesulitan memahami materi yang lebih lanjut. Situasi ini membuat siswa lebih suka menghafal materi saja tanpa memahami secara dalam, sehingga tampak pada hasil belajar yang tidak memuaskan.

Sebaliknya, faktor-faktor yang berasal dari lingkungan siswa sendiri seperti metode mengajar yang kurang beragam, penggunaan alat pembelajaran yang tidak memadai, serta suasana belajar yang tidak memberi dukungan. Misalnya, cara mengajar yang masih berpusat pada guru bisa membuat siswa merasa jenuh dan tidak terlibat aktif. Selain itu, kurangnya media interaktif

seperti teknologi pendidikan membuat pemahaman terhadap materi abstrak menjadi lebih sulit. Selain itu, lingkungan kelas yang kurang mendukung, seperti kurangnya interaksi atau bantuan, bisa membuat siswa kehilangan semangat belajar. Akhirnya, campuran dari faktor internal dan eksternal tersebut membuat orang percaya bahwa pelajaran akuntansi, khususnya materi ayat penyesuaian, merupakan pelajaran yang sulit dan berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, hasil belajar siswa AK kelas 10 yang buruk pada ujian akhir semester menunjukkan bahwa 20 dari 35 siswa tidak memenuhi kriteria pencapaian tujuan pembelajaran (KKTP), atau 76.

Tabel 1. 1 Hasil Assesment Sumatif Semester

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa
76 – 100	Tuntas	15
1 – 75	Tidak Tuntas	20

Sumber : Data diolah penulis

Data ini menunjukkan bahwa siswa kelas 10 jurusan akuntansi mengalami kesulitan dalam memahami dasar-dasar akuntansi. Oleh karena itu, tujuan menggunakan media pembelajaran Kahoot! adalah agar siswa lebih memahami dasar-dasar akuntansi, seperti cara mencatat, membuat jurnal, dan membuat pelaporan, dengan cara belajar yang lebih aktif dan membuat mereka berpikir lebih dalam. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu siswa kelas 10 jurusan akuntansi di SMKN 2 Jakarta lebih memahami konsep ayat penyesuaian dengan memanfaatkan platform pembelajaran interaktif Kahoot!. Oleh karena itu, fokus utama dari penelitian ini adalah memperdalam pemahaman peserta didik kelas X Akuntansi di SMKN 2 Jakarta mengenai jurnal penyesuaian dengan memanfaatkan platform

pembelajaran interaktif Kahoot!. Peneliti menganggap perlu mengadakan perbaikan yang dimulai dari diri sendiri dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi, serta meningkatkan motivasi dalam pembelajaran. Karena itu pada kesempatan ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Kahoot! Terhadap Peningkatan Pemahaman Akuntansi dan Motivasi Belajar Siswa Pada SMKN 2 Jakarta”

1.2. Fokus Penelitian

Penelitian ini berpusat pada pemanfaatan Kahoot! sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman akuntansi siswa mengenai dasar-dasar akuntansi di SMKN 2 Jakarta, terutama dalam hal pencatatan penyesuaian pada siklus akuntansi perusahaan jasa. Penelitian ini fokus pada mengevaluasi seberapa efektif Kahoot! dalam mengintegrasikan elemen gamifikasi ke dalam proses belajar, mengukur tingkat motivasi siswa dalam belajar, serta meninjau dampak dari hal tersebut terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan metode *pre-eksperimental one group pretest posttest*. Di antara topik yang dibahas adalah penjelasan tentang pengertian jurnal penyesuaian, tujuannya, jenis-jenisnya, serta pencatatannya dalam jurnal. Siswa yang saat ini berada di kelas 10 Jurusan Akuntansi di SMKN 2 Jakarta merupakan subjek dalam penelitian ini.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan pemahaman akuntansi siswa antara sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran kahoot di SMKN 2 Jakarta?
2. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran kahoot di SMKN 2 Jakarta?

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan, yaitu:

1. Menganalisis peningkatan pemahaman akuntansi siswa antara sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran kahoot di SMKN 2 Jakarta
2. Menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran kahoot di SMKN 2 Jakarta

1.5. Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi baik dalam aspek teoritis maupun praktik sebagai berikut:

A. Manfaat Teoretis

1. Memberikan kontribusi untuk menambah kekayaan teori pembelajaran melalui metode gamifikasi, khususnya dalam pelajaran akuntansi dasar di sekolah menengah kejuruan (SMK).
2. Penelitian ini akan menjadi landasan yang berguna untuk studi pendidikan akuntansi yang memanfaatkan media interaktif berbasis

teknologi, seperti Kahoot, guna meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru Akuntansi

Menyediakan pendekatan pengajaran yang inovatif dan dapat diaplikasikan pada topik akuntansi yang lain, serta memperdalam pemahaman dan semangat siswa dalam pembelajaran di kelas..

2. Bagi Siswa

Menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan interaktif sehingga pemahaman dan motivasi siswa terhadap pelajaran pencatatan penyesuaian menjadi lebih meningkat.

3. Bagi Sekolah

Dalam proses digitalisasi pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah menengah kejuruan (SMK), khususnya dalam bidang akuntansi dasar.

4. Bagi Peneliti Lain

sebagai sumber referensi dalam studi selanjutnya tentang seberapa efektif penerapan gamifikasi dalam media untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam mempelajari topik "jurnal penyesuaian"