BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan menjadi pendorong dan pemicu semakin cepatnya informasi yang akan didapat oleh setiap orang, dan juga bisa menjadi media dan alat yang digunakan untuk menunjang ketercapaian tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Namun pada dasarnya, ketercapaian tujuan pendidikan akan melalui sebuah proses interaksi pendidik dan peserta didik yang akan lebih dominan terjadi, oleh karena itu timbal balik yang terjadi antara pendidik dan peserta didik harus dapat berlangsung baik, kondusif dan saling mendukung. Pendidikan merupakan tahapan yang dilakukan oleh manusia untuk merubah sikap, perilaku melalui pembelajaran. Tujuan dari pendidikan sendiri pada dasarnya juga sudah diatur dalam UUD 1945. Di antaranya adalah (1) Pasal 31, ayat 3 menyebutkan, "pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang."(2) Pasal 31, ayat 5 menyebutkan, "pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menunjang tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia".

Kurikulum di Indonesia telah banyak mengalami perubahan, hingga saat ini kurikulum selalu mengutamakan peran peserta didik atau siswa dalam kegiatan belajar mengajar serta mendapatkan informasi ataupun pengetahuan lebih. Peran seorang pendidik lebih menjadi seorang fasilitator dan pembimbing secara tidak langsung kepada peserta didik atau siswa. Pada dasarnya, peran aktif siswa dalam pembelajaran di zaman yang serba modern ini merupakan suatu kebutuhan utama, bagaimana siswa dapat mencari, mempelajari, mengolah dan memaknai baik pengetahuan ataupun ilmu yang mereka dapat dengan diri mereka sendiri. Oleh karena itu keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran merupakan

modal utama untuk menghadapi tuntutan zaman guna menjadi sumberdaya yang mampu bersaing dan juga berkualitas.

Martinis Yamin (2007: 77) menjelaskan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berpikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan peran aktif dan partisipasi siswa dalam rangka mengembangkan kapasitas belajar, potensi dan bakat mereka. M Silberman (2010: 9) menggambarkan saat belajar aktif, siswa melakukan banyak kegiatan. Mereka menggunakan otak dalam mempelajari ide-ide, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif adalah mempelajari dengan cepat, menyenangkan, penuh semangat, dan keterlibatan secara pribadi untuk mempelajari sesuatu dengan baik, harus mendengar, melihat, menjawab pertanyaan dan mendiskusikanya dengan orang lain.

Dalam proses pembelajaran, keberhasilan dan ketuntasan belajar siswa penting untuk diperhatikan, karena salah satu keberhasilan yang ingin dicapai adalah peningkatan prestasi belajar yang diperoleh siswa. Menurut Muhibbin Syah (2011: 141), “hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam sebuah program”. Hasil Belajar merupakan pengukuran dan penilaian dari hasil belajar yang telah dilakukan oleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan tes dan hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf maupun kalimat yang menggambarkan hasil yang sudah dicapai oleh peserta didik.

Permasalahan biasanya timbul akibat dari belum optimalnya proses komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung pada suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Posisi media ini akan berlaku pada proses pembelajaran di semua cabang ilmu pengetahuan sesuai dengan karakteristik masing-masing ilmu. Menurut Arief S. Sadiman, dkk

(2011: 17), “penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna salah satunya berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar”.

Hasil obeservasi menunjukkan bahwa, kegiatan pembelajaran Akuntansi di SMK Negeri 1 Boyolali, khususnya di kelas X Akuntansi 1, guru cenderung menggunakan metode ceramah. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif akan menempatkan siswa sebagai individu yang kurang aktif. Selain itu belum adanya media pembelajaran yang menarik yang dapat memicu siswa berperan aktif di kelas baik untuk mencatat, mendengarkan, atau berpendapat, karena guru hanya memberikan siswa media pembelajaran seperti slide presentasi sehingga tidak merangsang keaktifan belajar siswa. Hal ini menjadikan proses pembelajaran kurang menggairahkan, siswa cenderung bosan dan terkesan monoton tanpa adanya variasi. Sehingga dampaknya juga akan mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi menurun.

Di SMK Negeri 1 Boyolali, diketahui bahwa sekolah telah memfasilitasi guru dengan berbagai macam media pembelajaran, diantaranya LCD, Projector, dan komputer. Bahkan tidak jarang sekolah telah menyediakan laboratorium khusus komputer bagi guru dan siswa untuk lebih menunjang proses pembelajaran. Fasilitas-fasilitas tersebut telah disediakan oleh sekolah, tetapi ternyata belum banyak dimanfaatkan guru secara optimal.

Di Kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Boyolali, para siswa cenderung bermalasan disebabkan aktivitas kelas yang monoton dan kurang menarik. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebesar 65% siswa dari 36 siswa cenderung tidak memperhatikan guru disaat sedang menjelaskan materi pelajaran. Hal ini terlihat dari sikap siswa di kelas yang sibuk dengan aktivitasnya masing-masing di luar mata pelajaran akuntansi, seperti berbicara dengan teman sebangku, melamun, dan lain sebagainya, lalu sebesar 35% siswa kurang paham akan materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini dapat terlihat dari kebanyakan latihan soal yang tidak bisa terjawab, kemudian sebesar 70% siswa cenderung tidak bertanya ataupun mengemukakan pendapat ketika diinstruksikan oleh guru untuk bertanya. Hal ini dapat terlihat dari kecenderungan siswa yang hanya diam saja ketika guru

menginstruksikan untuk bertanya ataupun mengemukakan pendapatnya. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru tentang keaktifan siswa di kelas ketika sedang berlangsung proses belajar mengajar. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti memperoleh informasi bahwa kondisi kelas mayoritas pasif, sehingga menyebabkan kondisi keaktifan belajar siswa cenderung kurang bergairah.

Hasil Ujian Tengah Semester (UTS) semester genap yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan atau berada di bawah kriteria ketuntasan minimun yaitu 75. Sebagai bukti belum optimalnya hasil belajar siswa kelas X, pada saat observasi telah didapat data yang menunjukkan belum optimalnya hasil belajar siswa pada pembelajaran akuntansi. Diketahui bahwa nilai ujian tengah semester (UTS) semester genap mata pelajaran jurnal penyesuaian kelas X SMK Negeri 1 Boyolali menunjukkan bahwa kelas AK1 dengan jumlah 36 siswa dengan rata-rata nilai UTS 70,72, kelas AK2 dengan rata-rata nilai UTS 72,30, dan kelas XAK3 dengan rata-rata nilai UTS 70,03.

SMK Negeri 1 Boyolali menetapkan bahwa kelas dikatakan sudah tuntas secara klasikal apabila telah mencapai 75% dari seluruh siswa yang memperoleh nilai KKM. Pada adata observasi menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa kelas X dengan tidak ada satu kelas yang memenuhi syarat ketuntasan pembelajaran secara klasikal. Hal tersebut dikarenakan tidak ada kelas yang mencapai ketuntasan 75% dari seluruh siswa yang dinyatakan tuntas. Hasil Ujian Tengah Semester (UTS) semester genap tahun ajaran 2017/2018 yang mempunyai ketuntasan kelas terendah yaitu kelas XAK2 dengan siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 18 orang dari 36 siswa atau hanya 50,0%. Sedangkan ketuntasan kelas yang tertinggi yaitu kelas XAK1 dengan siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 20 siswa dari 36 siswa atau 55,5%. Angka tersebut jika dibandingkan dengan syarat yang ditentukan oleh SMA Negeri 1 Kasihan yang batas ketuntasan klasikal $\geq$ 75%, maka yang memiliki ketuntasan tertinggi belum dinyatakan tuntas secara klasikal.

Berdasarkan data hasil observasi dan hasil Ujian Tengah Semester (UTS) di atas, maka perlu dicari alternatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran

materi jurnal penyesuaian. Penggunaan media pembelajaran merupakan alternatif dalam mengatasi berbagai persoalan yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan keberhasilan dari proses pembelajaran juga tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang berorientasi kepada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara aktif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang tepat bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar yang optimal.

Pada penelitian ini modul interaktif yang dimaksud adalah modul yang berbasis komputer dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* sebagai tampilan utama yang memuat teks, gambar, suara, animasi, video dan film sesuai dengan kebutuhan dilengkapi tombol-tombol interaktif (Sharon E. Smaldino 2011: 279).

Sesuai dengan kompetensi dasar yang dipelajari pada saat penelitian oleh siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Boyolali adalah membuat jurnal penyesuaian. Jurnal penyesuaian adalah jurnal untuk mencatat akun riil dan nominal agar menunjukkan angka yang sebenarnya pada suatu periode (Haryono Jusup, 2005: 178).

Berdasarkan uraian di atas dapat diasumsikan bahwa media pembelajaran dengan berbasis modul interaktif *Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan tingkat keaktifan siswa, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Modul Interaktif *Adobe Flash CS6* pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Akuntansi dI SMK Negeri 1 Boyolali"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah di SMK Negeri 1 Boyolali sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa untuk memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Masih kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang mengakibatkatkan siswa menjadi kurang aktif.
3. Menurunnya hasil belajar siswa yang tidak mencapai ketuntasan secara klasikal.
4. Kurangnya kesadaran siswa tentang kemampuan yang dimilikinya sehingga menyulitkan siswa dalam menemukan cara belajar yang paling efektif.
5. Guru belum bisa optimal memanfaatkan media pembelajaran seperti LCD dan laboratorium komputer.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, begitu banyak permasalahan yang timbul dalam pembelajaran materi Jurnal Penyesuaian. Oleh karena itu, agar penelitian ini dapat terfokus dan tidak terjadi perluasan permasalahan yang ada dan keterbatasan waktu, maka peneliti perlu membatasi cakupan permasalahan. Permasalahan dibatasi pada rendahnya keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa, di mana upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa tersebut dilakukan dengan memberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis modul interaktif *Adobe Flash CS6* pada materi pelajaran Jurnal Penyesuaian kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Boyolali.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada peningkatan keaktifan belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis modul interaktif *Adobe Flash CS6* dibandingkan pembelajaran konvensional pada materi Jurnal Penyesuaian kelas X SMK Negeri 1 Boyolali?
2. Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis modul interaktif *Adobe Flash CS6* dibandingkan

pembelajaran konvensional pada materi Jurnal Penyesuaian kelas X SMK Negeri 1 Boyolali.

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis modul interaktif *Adobe Flash CS6* dibandingkan pembelajaran konvensional pada materi Jurnal Penyesuaian kelas X SMK Negeri 1 Boyolali?
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis modul interaktif *Adobe Flash CS6* dibandingkan pembelajaran konvensional pada materi Jurnal Penyesuaian kelas X SMK Negeri 1 Boyolali?

F. Manfaat / Kegunaan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini merupakan sumbangan teori yang terkait inovasi media pembelajaran modul interaktif menggunakan *software Adobe Flash CS6*, sehingga dapat menambah referensi yang relevan untuk memberikan alternatif media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi peneliti

      Penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menambah pengetahuan dan wawasan sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik

   b. Bagi Siswa

      Mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran sekaligus mendorong siswa untuk meningkatkan kualitas belajarnya.

c. Bagi Guru

Media Pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* dapat memberikan inovasi dan variasi pada pembelajaran dalam penggunaaan media pembelajaran berbasis modul interaktif *Adobe Flash CS6* dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik dan bermanfaat bagi sekolah dalam rangka memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan.