#### **BABI**

### **PENDAHULUAN**

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan guru kepada siswa. Pendidikan juga turut berpengaruh terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang secara langsung mempengaruhi proses pembelajaran dan pencapaiannya dalam memotivasi peserta didik. Menurut Roesminingsih dan Lamijan (2014:4) mengatakan bahwa "pendidikan yaitu sebuah usaha sadar untuk dikembangkannya sebuah kepribadian dan kemampuan manusia, yang dilakukan baik di dalam maupun di luar sekolah dan berlangsung selama masih hidup".

Guru sebagai fasilitator dalam menyalurkan ilmu pengetahuan tentunya memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan memberikan sebuah informasi, pengetahuan baru yang bertujuan untuk menciptakan sebuah pemahaman pada diri siswa. Pengukuran sebuah pemahaman dapat dilakukan dengan cara penilaian terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar dapat dinilai dari sebuah tes yang dikerjakan oleh siswa. Siswa yang memahami materi yang telah disampaikan guru, tentu akan mampu menjawab dan mengerjakan tes apapun yang diberikan guru kepadanya. Guru maupun siswa dalam menjalani proses pendidikan selalu menginginkan hasil belajar yang baik. Apabila seorang siswa telah mampu menjawab dan mengerjakan tes yang diberikan, diharapkan hasil belajarnya akan baik.

Penggunaan metode ceramah atau yang biasa disebut dengan metode pembelajaran konvensional dalam pembelajaran akuntansi sebenarnya bukan sebuah permasalahan, tetapi apabila metode ini digunakan terus menerus tanpa menggunakan variasi dalam pembelajaran misalnya penggunaan media untuk membantu proses belajar mengajar maka dapat memicu permasalahan lain. Permasalahan tersebut yaitu menurunnya motivasi belajar peserta didik dalam

mengikuti proses belajar mengajar di kelas sehingga prestasi hasil belajar siswa juga menurun. Disisi lain, semakin berkembangnya teknologi informasi di era globalisasi tentu semakin besar pula pengaruhnya terhadap pendidikan. Salah satunya yaitu inovasi dalam penggunaan media untuk mendukung proses pembelajaran.

Sesuai dengan permasalahan di atas, seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dalam hal penyampaian materi dan informasi kepada siswa dengan menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa. Salah satu media yang menarik yaitu media video scribe. Media video scribe yaitu sebuah video animasi tangan bergerak, menulis dan menggambar pada whiteboard yang bisa disesuaikan warnanya sesuai dengan keinginan pengguna media tersebut. Video yang ditonton berisi materi pembelajaran menjadikan kejenuhan dan kebosanan yang dirasakan siswa dalam penerimaan materi dari guru akan berkurang. Sehingga yang terjadi adalah siswa akan memperhatikan materi yang disampaikan dengan baik dan penuh konsentrasi karena media video scribe dilengkapi oleh berbagai animasi yang digambar oleh animasi tangan yang bergerak. Hal ini sesuai dengan teori dari Arsyad (2011: 23) yang menyatakan "kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas".

Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi akan meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan perantara, wadah atau alat penyambung pesan-pesan pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya (2013: 163) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Ada banyak media pembelajaran sekarang yang digunakan oleh guru untuk membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *video scribe* yang saat ini sudah jarang ditemui saat pembelajaran berlangsung.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama melaksanakan kegiatan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah Delanggu, pembelajaran akuntansi lebih banyak dilakukan di dalam kelas dimana guru menggunakan metode pembelajaran yang pada umumnya diterapkan yaitu melalui metode ceramah. Setelah guru menjelaskan materi melalui ceramah, kemudian guru memberikan penugasan kepada siswa dan begitu seterusnya. Selama empat jam pelajaran akuntansi, siswa berada di dalam kelas kecuali untuk mata pelajaran berupa praktik-praktik akuntansi menggunakan laboratorium komputer. Selama empat jam itulah, motivasi siswa terpantau tidak stabil. Untuk jam pertama dan kedua, siswa nampak memperhatikan dan masih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, namun memasuki jam ketiga dan keempat, motivasi siswa mulai menurun. Hal tersebut nampak dari beberapa siswa yang tertidur di kelas, tidak memperhatikan penjelasan guru dan tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Apabila dalam pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan alternatif pembelajaran berupa media seperti *video scribe*, tentu hal tersebut sangat memberikan nilai positif untuk siswa di SMK Muhammadiyah Delanggu itu sendiri, pembelajaran menggunakan media sangat mungkin untuk dilaksanakan. Hal ini ditunjukkan dengan tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung yaitu berupa LCD di setiap kelas. Oleh sebab itu maka pembelajaran akuntansi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *video scribe* sangat mungkin untuk dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Delanggu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu dilakukan upaya untuk mendorong motivasi siswa melalui pengembangan suatu media pembelajaran. Melihat kenyataan tersebut penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS *VIDEO SCRIBE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK MUHAMMADIYAH DELANGGU".

#### B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka masalah yang berhubungan dengan media dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Siswa merasa jenuh dengan penggunaan metode pembelajaran akuntansi secara konvensional yang monoton seperti ceramah.
- b. Hasil belajar siswa rendah terlihat dari kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pelajaran, dan tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran.
- c. Guru belum menggunakan alternatif media pembelajaran, seperti media pembelajaran akuntansi berbasis *video scribe* sebagai media yang dapat menunjang pembelajaran akuntansi.
- d. Fasilitas di SMK Muhammadiyah Delanggu yang belum dimanfaatkan secara optimal untuk menunjang pembelajaran akuntansi.

#### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu diadakan pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dalam mengatasi permasalahan. Penelitian ini membatasi pada masalah peningkatan Hasil Belajar melalui Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Video Scribe* pada kompetensi dasar Akuntansi Dasar Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Delanggu.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Video Scribe* pada kompetensi dasar Akuntansi Dasar untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah Delanggu?
- b. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Video Scribe* pada kompetensi dasar Akuntansi Dasar Siswa Kelas X Akuntansi SMK

Muhammadiyah Delanggu berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru Akuntansi SMK)?

c. Apakah Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Video Scribe* dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas X SMK Muhammadiyah Delanggu?

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Untuk mendeskripsikan perkembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Video Scribe* pada kompetensi dasar Akuntansi Dasar untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah Delanggu.
- b. Untuk mendeskripsikan kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Video Scribe* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru Akuntansi SMK).
- c. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa setelah pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Video Scribe*.

### F. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan bagi penelitian sejenis melalui Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Video Scribe* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Akuntansi Dasar.

#### 2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses kegiatan pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran kepada sekolah yang bersangkutan. Sehingga sekolah dapat memanfaatkan segala fasilitas yang ada untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

# c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariatif.

# d. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memancing kreativitas guru untuk bisa berkreasi dalam pembuatan media pembelajaran. Guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar melalui media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.