

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik dengan peserta didik, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar peserta didik, baik di kelas maupun luar kelas, dihadiri guru secara fisik atau tidak, untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan (Arifin, 2011: 10). Proses pembelajaran mencakup berbagai macam komponen seperti media, kurikulum dan fasilitas pembelajaran. Gagne & Briggs (1979) (dalam Slavin, 2011) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

Menurut Undang-Undang mengenai Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar. Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran adalah proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan.

Menurut Kemp & Dayton (1985) (dalam Daryanto, 2012) mengungkapkan strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Paling tidak ada tiga jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni (1) strategi pengorganisasian pembelajaran, (2) strategi penyampaian pembelajaran, dan (3) strategi

pengelolaan pembelajaran (Uno, 2006: 45). Terkait dengan jenis strategi yang kedua yaitu strategi penyampaian pembelajaran, salah satu contohnya adalah penggunaan media pembelajaran apa yang tepat digunakan saat pendidik menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran menentukan seberapa paham peserta didik memahami materi yang disampaikan.

Pemilihan media pengajaran yang dilakukan seorang pendidik tentunya harus melihat semua komponen dari perencanaan pembelajaran. Jadi penggunaan media harus disesuaikan dengan materi, waktu, dan pola pembelajaran yang dipakai, hal ini bertujuan agar penggunaan media pembelajaran menjadi lebih efektif. Media pembelajaran juga memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran (Khairani & Febrinal, 2016). Metode Pembelajaran dengan menggunakan media komputer dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik (Lestari & Istiqomah, 2017). Komputer juga dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban dalam menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat efektif, sehingga peserta didik tidak mudah lupa, tidak mudah bosan, dan lebih sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program (Hendra, 2017).

Media pembelajaran yang ada berbagai macam, berikut adalah klasifikasi media pembelajaran menurut Leshin, et.al (1992) (dalam Arsyad, 2011) yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer. Media berbasis komputer atau dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* adalah aplikasi komputer sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran terhadap aktivitas belajar mengajar yang bertujuan membantu peserta didik dalam belajarnya bisa melalui pola interaksi dua arah atau melalui terminal komputer maupun multi arah yang diperluas melalui jaringan komputer (baik lokal maupun global) dan juga diperluas fungsinya melalui *interface* (antar muka) multimedia, salah satu

inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pendidik membuat penilaian skor *game* peserta didik adalah menggunakan *platform* Kahoot. Media pembelajaran Kahoot dapat mempermudah pendidik dalam memberikan penilaian (Dewi, 2018).

Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena media Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina, Nor, & Ahmad, 2017). Permainan secara berkelompok merupakan desain utama dari penggunaan Kahoot selain juga dapat dimainkan secara individu. Alamat website Kahoot ada dua yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didik. Penggunaan dan akses masuk ke Kahoot secara gratis, termasuk fitur-fitur yang ada di dalamnya. Kuis *online*, survei, diskusi, dan *jumble*/campuran adalah *platform* Kahoot yang dapat digunakan, dimana untuk memainkannya memiliki cara yang bermacam-macam. Pembelajaran menggunakan media Kahoot membutuhkan piranti jaringan internet, komputer, infocus, dan telepon pintar (*smartphone*). Arsyad (2013) mengemukakan pembelajaran dengan komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan berbagai latihan dikarenakan tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang menambah realisme.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran perusahaan manufaktur di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara pada tanggal 19 Maret 2019, menyatakan bahwa masih ditemui hambatan dalam proses pembelajaran yaitu ketidakefektifan penyampaian materi pembelajaran yang ditandai dengan kurangnya perhatian peserta didik ketika pendidik sedang menyampaikan materi. Keterbatasan media pembelajaran membuat peserta didik merasa bosan serta mengabaikan materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Contoh bahan ajar yang sering digunakan di sekolah

adalah buku teks, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan modul. Bahan ajar tersebut masih konvensional belum berbasis teknologi dan tentu saja tidak kekinian. Hal inilah yang menarik peneliti untuk melakukan penelitian di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

Selain itu, peserta didik memiliki pandangan bahwa mata pelajaran perusahaan manufaktur itu sulit yang baru mengenal di jenjang sekolah menengah. Kendala ini sudah menjadi penghalang besar dalam penyampaian materi perusahaan manufaktur. Setiap peserta didik memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda dalam memahami materi atau saat menulis laporan keuangan perusahaan manufaktur, karena setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda pula. Peneliti mencoba memberikan solusi dengan membuat *game* edukatif berbasis Kahoot sebagai media pembelajaran peserta didik.

Dengan demikian, untuk mendapatkan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara pembelajaran menggunakan media sangat mungkin untuk dilaksanakan. Hal ini ditunjukkan dengan tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung yaitu berupa laboratorium komputer, tersedianya jaringan internet (*wifi*), dan tersedianya proyektor yang bisa dipakai pendidik saat proses pembelajaran di kelas, peserta didik juga bisa menggunakan alat komunikasi masing-masing seperti *handphone* yang bisa digunakan untuk media pembelajaran berbasis Kahoot saat proses pembelajaran di kelas.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya pemahaman terhadap pengembangan konsep dan pemahaman peserta didik saat belajar.
2. Kurangnya ketertarikan dalam pembelajaran yang disampaikan, sehingga membuat peserta didik pasif.

3. Kurang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran perusahaan manufaktur karena masih menggunakan metode konvensional.
4. Peserta didik masih beranggapan bahwa perusahaan manufaktur adalah pelajaran yang sulit.
5. Belum diterapkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot untuk meningkatkan pola pikir peserta didik agar menyenangkan.
6. Belum dimanfaatkannya secara maksimal teknologi informasi dan komunikasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu ada pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dalam mengatasi untuk menunjang pembelajaran Akuntansi. Penelitian ini fokus pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot untuk Mengenal Dasar Perusahaan Manufaktur di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Kelas XII Kompetensi Dasar Karakteristik Khusus Perusahaan Manufaktur Pengertian dan Klasifikasi Kos Terkait dengan Proses Produksi Tahun Ajaran 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Kahoot untuk Mengenal Dasar Perusahaan Manufaktur di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Kelas XII Kompetensi Dasar Karakteristik Khusus Perusahaan Manufaktur Pengertian dan Klasifikasi Kos Terkait dengan Proses Produksi Tahun Ajaran 2019/2020?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis Kahoot untuk Mengenal Dasar Perusahaan Manufaktur di SMK Muhammadiyah 2

Klaten Utara Kelas XII Kompetensi Dasar Karakteristik Khusus Perusahaan Manufaktur Pengertian dan Klasifikasi Kos Terkait dengan Proses Produksi Tahun Ajaran 2019/2020?

3. Bagaimana respon peserta didik kelas XII akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara terhadap media pembelajaran berbasis Kahoot pada mata pelajaran perusahaan manufaktur?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot untuk Mengenal Dasar Perusahaan Manufaktur di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Kelas XII Kompetensi Dasar Karakteristik Khusus Perusahaan Manufaktur Pengertian dan Klasifikasi Kos Terkait dengan Proses Produksi Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis Kahoot untuk Mengenal Dasar Perusahaan Manufaktur di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Kelas XII Kompetensi Dasar Karakteristik Khusus Perusahaan Manufaktur Pengertian dan Klasifikasi Kos Terkait dengan Proses Produksi Tahun Ajaran 2019/2020.
3. Mendeskripsikan informasi terkait respon peserta didik kelas XII Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara terhadap media pembelajaran berbasis Kahoot pada mata pelajaran perusahaan manufaktur.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan untuk pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pendidikan akuntansi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti Kahoot

Peneliti dapat mengembangkan pola pikir dan cara untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari di perguruan tinggi. Peneliti juga dapat meningkatkan kesiapan dan pengetahuan untuk menjadi pendidik.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan media pembelajaran alternatif untuk sekolah.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi.

d. Bagi Guru

Penelitian ini mampu menginspirasi dan meningkatkan kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran.