

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin cepat mengharuskan seseorang harus memiliki beragam keterampilan yang harus di kuasai agar dapat menghadapi berbagai tantangan yang akan di hadapi di era disrupsi industri 4.0. Era disrupsi industri 4.0 merupakan situasi di mana dunia industri atau persaingan kerja mendorong proses terjadinya sistem digitalisasi (Yahya: 2018).

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam mengembangkan mutu sumber daya manusia yang dimiliki oleh tiap individu, dalam mempersiapkan peningkatan mutu sumber daya manusia maka diperlukan cara untuk meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan menjadi tanggung jawab bersama baik pemerintah, sekolah, masyarakat serta komponen pendidikan lainnya. Berhasil tidaknya pendidikan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia salah satunya dapat dipengaruhi oleh metode penyampaian materi yang dilakukan guru. Kurangnya inovasi pembelajaran dari guru akan membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Adanya suatu inovasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat I Gede, P. S., & AA Gede, Y. P. (2018) yang menyatakan bahwa keberhasilan dalam kegiatan proses belajar antara lain ditentukan oleh metode penyampaian materi yang digunakan oleh guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Guru menjadi tokoh penting dalam pencapaian dan pengendalian tujuan dari pembelajaran, ketika seseorang guru mampu memahami kondisi belajar yang diinginkan oleh siswa maka proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif.

Penerapan kurikulum 2013 sudah banyak dilaksanakan diberbagai sekolah, namun sistem yang ada di kurikulum 2013 belum sepenuhnya dapat

diterapkan bahkan masih banyak yang menggunakan kurikulum lama, yang hakikatnya masih menggunakan metode ceramah secara dominan tanpa menggunakan variasi dalam pembelajaran. Ngonso, B. F.,dkk (2018) dalam *Global Media Journal*, 16 (31) berpendapat bahwa guru perlu menggunakan metode penyampaian materi pembelajaran yang berbeda sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu variasi guru dalam penyampaian materi pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar di kelas. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Aryad (2007: 2) bahwa guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Media pembelajaran interaktif yang bersifat dinamis sangat mendukung jika digunakan dalam proses pembelajaran, karena mampu menjelaskan materi yang mempunyai daya abstraksi tinggi dan rumit. Media pembelajaran interaktif dapat dikemas sedemikian rupa sehingga dapat membuat peserta didik mau mempelajari sendiri materi yang disediakan dalam media tersebut. Media pembelajaran interaktif dapat diisi banyak sekali materi teori, praktik, maupun benda asli dalam bentuk *text* maupun visual yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengurangi hambatan yang sering dialami guru maupun peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas dan belajar mandiri.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi pelajaran sehingga diharapkan pembelajaran menjadi menyenangkan dan memberikan gambaran secara jelas mengenai materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu inovasi untuk peserta didik dalam memahami secara datail materi yang disampaikan oleh guru sehingga mereka termotivasi untuk selalu mengikuti proses pembelajaran tanpa mengalami kejenuhan. Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran menggunakan metode ceramah secara dominan dan guru belum melakukan inovasi dalam

penyampaian materi. Penggunaan metode ceramah yang dominan mengakibatkan siswa cenderung pasif karena aktivitas siswa hanya mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tanpa diikuti dengan instruksi balikan dari siswa kepada guru, sehingga hal tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

Salah satu strategi yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan mata pelajaran ekonomi. Dalam hal ini yang dimaksud dari pendapat diatas yaitu guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Media yang tepatnya peneliti gunakan adalah media Adobe Flash Cs6. Adobe Flash Cs6 merupakan software yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis. Adobe Flash Cs6 merupakan versi Adobe Flash yang telah diperbarui dari versi sebelumnya yaitu Adobe Flash Cs3, Adobe Flash Cs4, dan Adobe.

Media Adobe Flash Cs6 ini sangat baik digunakan pada pelajaran Alat dan Mesin Pertanian karena media Adobe Flash Cs6 ini mempunyai unsur gambar, efek suara, animasi serta tampilan menarik yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran siswa. Software Adobe Flash Cs6 Profesional menghasilkan produk dalam bentuk exe (Saselah, dkk, 2017). Sebagaimana hasil penelitian sebelumnya Rina Izatul Lailiya (2015) yang mengemukakan bahwa penerapan media Adobe Flash Cs6 ini sangat layak sebagai media pembelajaran.

Bersumber pada observasi yang telah dilakukan, maka dapat di simpulkan beberapa karakteristik siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah Delanggu dalam mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran Akuntansi Dasar sebagai berikut:

1. Untuk jam pertama siswa nampak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru, namun memasuki jam kedua motivasi belajar siswa

mulai menurun, hal tersebut terbukti bahwa ada beberapa siswa yang menyenderkan kepalanya di atas meja.

2. Siswa yang duduk bagian belakang terlihat mengobrol dengan teman sebangkunya.
3. Siswa sangat pasif bertanya dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dibuktikan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru dalam setiap kali pertemuan hanya sekitar 1- 3 siswa tertentu saja.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa memperhatikan penjelasan guru pada jam pertama pembelajaran saja namun mengalami penurunan motivasi belajar di saat jam selanjutnya hal tersebut di sebabkan oleh rasa jenuh yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, sehingga guru membutuhkan media pembelajaran dalam penyampaian materi agar pembelajaran lebih bervariasi dan siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi pelajaran sehingga diharapkan pembelajaran menjadi menyenangkan dan memberikan gambaran secara jelas mengenai materi yang disampaikan. Salah satu media pembelajaran yang diterapkan peneliti yaitu media pembelajaran berbasis Adobe Flash Cs6.

Adobe Flash Cs6 merupakan suatu aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh sparkol yang digunakan untuk merangkai gambar, kalimat, suara menjadi animasi bergerak yang memudahkan siswa dalam pemahaman mengenai materi yang disampaikan. Cara pembuatan Adobe Flash Cs6 dapat dikategorikan mudah dilakukan karena guru cukup mendownload aplikasi tersebut lalu menginstalnya ke PC dan memasukkan materi serta mendesain animasi yang diinginkan.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, maka perlu dilakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi KD 4 Tentang Memahami Asumsi, Prinsip-prinsip Dan Konsep Dasar

Akuntansi Berbasis Adobe Flash Cs6 Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah Delanggu ”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Penggunaan metode pembelajaran akuntansi secara konvensional seperti penggunaan metode ceramah secara dominan yang dilakukan di kelas.
2. Motivasi siswa rendah terlihat dari kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pelajaran (tidak memperhatikan guru, dan menyandarkan kepala diatas meja).
3. Penggunaan alternatif media pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran berbasis Adobe Flash Cs6 belum ada.
4. Penyediaan fasilitas dari SMK Muhammadiyah Delanggu belum lengkap 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 siswa melalui pengembangan video sebagai media pembelajaran dengan basis Adobe Flash Cs6 pada siswa Akuntansi kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah Delanggu.

D. Rumusan Masalah

Bersumber pada permasalahan yang dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan video sebagai media pembelajaran akuntansi dengan basis Adobe Flash Cs6?
2. Bagaimana kelayakan dari video sebagai media pembelajaran akuntansi dengan basis Adobe Flash Cs6?

3. Apakah video sebagai media pembelajaran akuntansi dengan basis Adobe Flash Cs6 dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi SMA Muhammadiyah Delanggu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui media pembelajaran akuntansi dengan basis Adobe Flash Cs6 untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah Delanggu.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran akuntansi berbasis Adobe Flash Cs6 untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah Delanggu.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis Adobe Flash Cs6.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash Cs6 sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan dan sebagai landasan penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran kreatif dan inovatif yaitu pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis Adobe Flash Cs6.
 - b. Mendukung teori dalam bidang pendidikan yaitu tentang media pembelajaran berbasis Adobe Flash Cs6.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Adobe Flash Cs6.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru maupun calon guru tentang penggunaan media berbasis Adobe Flash Cs6 dapat diterapkan untuk menunjang peningkatan hasil belajar siswa.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan menerapkan pembelajaran inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti- peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Adobe Flash Cs6.