

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Saat ini Covid-19 atau corona sedang hangat diperbincangkan oleh semua lapisan masyarakat. Semua sektor merasakan dampak dari corona, salah satunya adalah sektor pendidikan. Hal tersebut mengakibatkan sistem pembelajaran yang awalnya tatap muka sekarang berganti ke sistem pembelajaran daring (dalam jaringan). Dalam hal ini, guru harus memastikan kegiatan pembelajaran harus tetap berjalan, meskipun peserta didik berada dirumah. Guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring atau online.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Paradigma pembelajaran abad 21 untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan diperlukannya pergeseran-pergeseran kegiatan pembelajaran di kelas atau di lingkungan sekitar tempat peserta didik memperoleh ilmu. Salah satu pergeseran itu adalah pola pembelajaran yang awalnya terisolasi bergeser ke pola pembelajaran jejaring. Dimana peserta didik yang awalnya hanya bertanya pada guru, tetapi sekarang peserta didik dapat memperoleh ilmu dari mana saja, dari siapa saja bahkan kapanpun mereka dapat memperoleh ilmu melalui internet (Kemendikbud, 2013). Dalam hal ini, proses belajar tidak hanya dilakukan di dalam kelas, tetapi dapat dilakukan di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar dan sikap yang baik tidak hanya diajarkan melalui verbal, tetapi melalui contoh tindakan atau perbuatan

dari guru (Farihah & Soeprajitno, 2015). Selanjutnya, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 109 Tahun 2013 tentang penyelenggaraan pendidikan jarak jauh pada pendidikan tinggi pasal 1 nomor 4, menyatakan bahwa “Pembelajaran elektronik (*e-learning*) adalah pembelajaran yang memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja”.

Sekarang ini perkembangan teknologi telah berkembang pesat, salah satunya adalah internet yang telah menyebabkan kemajuan dalam berbagai bidang dan sekaligus memberikan manfaat, seperti mudahnya memperoleh informasi (Abolladaka & Lulan, 2019). Di era industri 4.0 ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini ternyata juga berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan di sekolah terutama pada penggunaan alat atau media pembelajaran (Yuliana & Jatmika, 2020). Kemajuan teknologi di bidang pendidikan sendiri membawa arah perubahan yang lebih baik terutama pada generasi milenial. Minat generasi milenial terhadap perubahan dan kemajuan teknologi cukup besar, terutama penggunaan media telekomunikasi berbasis internet seperti *smartphone* untuk berbagai keperluan salah satunya adalah mempermudah mengakses informasi khususnya di bidang pendidikan (Sari, 2019). Pengembangan teknologi di era ini semakin cepat dan berakibat pada penumpukan data yang banyak di internet. Setiap harinya banyak sekali pengguna yang mengupload informasi melalui internet. Semua informasi itu dapat diakses kapanpun dan dimanapun asalkan terhubung dengan internet. Hal ini karena hampir setiap orang memiliki teknologi yang memadai agar dapat mengakses internet. Media cetak perlahan-lahan juga beralih ke media digital, ini dikarenakan mudahnya mendapatkan informasi melalui internet.

Badan Pusat Statistik (BPS) bekerjasama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat pengguna internet

di Indonesia. Pengguna internet paling banyak di Indonesia dengan memanfaatkan internet untuk surat elektronik sebanyak 95,75% menggeser posisi layanan media sosial yang mencapai 61,23% dan diikuti dengan penggunaan internet untuk mencari berita maupun informasi. Hal yang perlu digaris bawahi dalam survey ini adalah tidak tercantumnya penggunaan internet dalam bidang pendidikan yang kemungkinan hanya mencapai 4,11% (Lukitaningrum, 2016).

Pemanfaatan komputer dan internet tidak hanya digunakan sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga dapat membuat guru lebih kreatif dan inovatif serta dapat memfasilitasi kegiatan belajar mengajar dikelas (Nordin NM & Hong, NC 2009) dalam (Adanan, Adanan, Riau, & Herawan, 2020). Teknologi dapat meningkatkan mutu pendidikan dan sekarang menjadi kebutuhan untuk merevolusi pendidikan menjadi lebih baik. Dengan bantuan sumber internet, guru dan peserta didik dapat memanfaatkan kemajuan teknologi. Dampak dari perkembangan teknologi ini, pendidikan dihadapkan pada tantangan bahwa guru harus dapat mengintegrasikan teknologi pendidikan yang mengikuti perkembangan zaman dalam kegiatan pembelajaran (Renau & Pesudo, 2016). Dalam hal ini guru dituntut untuk kreatif mungkin dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan bantuan media (Triwijayanti, 2019). Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran haruslah menyenangkan, bervariasi, menarik perhatian peserta didik, dan dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik sehingga mereka dapat menerima materi pembelajaran dengan mudah.

Permasalahan dalam proses pembelajaran adalah kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Wardani, Sudarmanto, & Pargito, 2014). Beberapa masalah juga masih ditemukan dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah kurang matangnya perencanaan guru dalam mendesain kegiatan pembelajaran juga menjadi masalah, seperti kurang tersedianya bahan ajar yang mendukung mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami

materi pelajaran sehingga bisa berdampak pada hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal (Adanan et al., 2020). Masih banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional, mereka belum memiliki kegairahan dalam menggunakan metode pembelajaran kreatif dan unik (Sitepu, 2019). Pada dasarnya, guru juga sudah menyediakan sumber belajar berupa buku cetak yang dapat dipinjam peserta didik di perpustakaan, namun buku tersebut masih sangat terbatas. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang begitu memahami apa yang disampaikan oleh guru, sehingga minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berkurang (Jatmiko, Toenlio, & Soepriyanto, 2018).

Pada umumnya, di dalam suatu pembelajaran terdapat variabel pembelajaran yang saling terkait untuk mencapai tujuan pendidikan yang hendak dicapai (Hosnan, 2014). Variabel pembelajaran tersebut diantaranya, lingkungan belajar, alat dan bahan ajar, serta sumber belajar atau media pembelajaran yang mendukung keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Perancangan pembelajaran seharusnya dilakukan oleh guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara menentukan strategi, model dan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yang akan disampaikan (Rahmadany & Achadiyah, 2017). Proses pembelajaran juga tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam penyampaian isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku, video, slide ppt, gambar grafik, foto, dan juga komputer. Media pembelajaran termasuk komponen sumber belajar yang dapat merangsang keaktifan siswa dalam belajar (Arsyad, 2013:4).

Dalam proses belajar mengajar, guru juga dituntut agar siswa mampu menguasai segala materi pelajaran yang disampaikan sehingga diharapkan siswa mampu mencapai hasil yang maksimal (Hidayanti & Djumali, 2016). Dengan begitu, kegiatan proses belajar mengajar di

sekolah harus menggunakan media pembelajaran yang bervariasi yang digunakan untuk mengajarkan ilmu atau menyampaikan materi kepada peserta didik yang semakin maju dan canggih sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Luthiawati & Syah, 2019). Maka dari itu, seorang guru dan peserta didik dituntut untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi informasi komunikasi dengan mengikuti perkembangan zaman secara terus menerus. Guru harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi komunikasi agar dalam proses pembelajaran dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah sehingga dapat berguna bagi kehidupan peserta didik di masa kini dan di masa yang akan mendatang. Dengan demikian, pengembangan kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu produk dari perkembangan iptek dalam sistem pendidikan nasional tidak dapat dipisahkan lagi (Muntu, 2017). Hal ini sejalan dengan upaya inovasi kurikulum yang seiring dengan kemajuan teknologi dalam hampir semua bidang kehidupan dan salah satunya adalah bidang pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran yang monoton mengakibatkan peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketersediaan sumber buku referensi juga bisa mempengaruhi kurangnya pemahaman peserta didik. Pernyataan tersebut didukung dimana dalam proses pembelajaran pada materi akuntansi dasar di sekolah masing-masing peserta didik kelompok belajar di desa Kebak Wirun, dimana pada saat pembelajaran di sekolah masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran *power point* sehingga peserta didik merasan bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran dan masih kurangnya ketersediaan sumber belajar dimana buku yang tersedia di perpustakaan terbatas. Pelaksanaan pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah menggunakan berbagai macam media pembelajaran (Chang, Chen, & Hsu, 2011). Dalam menunjang pembelajaran dikelas, pada dasarnya peserta didik lebih tertarik dengan

sumber belajar online. Sebab itu, perlu dilakukannya pengembangan pembelajaran yang memudahkan peserta didik mencari informasi, mengolah, dan mengkomunikasikan pengetahuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Perkembangan teknologi serta tersedianya fasilitas di sekolah mendukung terlaksananya pembelajaran berbasis web. Pembelajaran berbasis web atau lebih dikenal “*web based learning*” merupakan salah satu pembelajaran elektronik (Rusman, 2013:291). Pembelajaran tersebut memungkinkan peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Salah satu pembelajaran berbasis web adalah *webquest*.

*Webquest* merupakan rangkaian pembelajaran yang mengacu pada inquiry dimana informasi yang digunakan peserta didik berasal dari tautan internet (Dodge, 2017). *Webquest* menggunakan berbagai macam informasi di *website* sebagai sumber belajar peserta didik. Sumber belajar tersebut yaitu berupa tautan web yang diberikan dalam *webquest*. *Webquest* membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis, kemampuan bekerja sama, dan kemampuan pemahaman (Alshamsi, 2016). Hasil penelitian lain oleh Faiza menunjukkan bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi sehingga dapat mendorong peserta didik untuk menambah pengetahuan dan keterampilan, dari hal tersebut dapat diatasi dengan penggunaan media *e-learning webquest* dalam proses pembelajaran sejarah. Inovasi media *e-learning webquest* dengan memanfaatkan media teknologi informasi (Faiza, 2019). Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh bayu dkk yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *WebQuest* dapat meningkatkan pemahaman pembelajar dalam penguasaan materi hal ini dibuktikan dengan pengumpulan tugas secara tepat waktu dan perolehan nilai yang bagus dalam menyelesaikan tugas (Risdiyanto, Soepriyanto, & Husna, 2019).

Desa Kebak Wirun merupakan salah satu desa yang terdapat kota Sukoharjo, tempat ini dijadikan subjek penelitian oleh peneliti yaitu pada

kelompok belajar siswa kelas X jurusan akuntansi di SMK karena peneliti ingin memberikan alternatif media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi. Di desa Kebak Wirun sendiri jangkauan jaringan internet sangat baik dan tidak termasuk dalam kategori desa susah sinyal. Mayoritas masyarakatnya juga sudah mempunyai *smartphone* maupun laptop. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah masing-masing kebanyakan masih bersifat konvensional, seperti media *power point* dan guru masih belum memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih ini. Media pembelajaran berbasis *webquest* diharapkan dapat memberikan dampak terhadap tingkat pemahaman peserta didik akan materi yang disampaikan dan memberikan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan juga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Webquest* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar KD 3.11 Materi Laporan Keuangan Pada Kelompok Belajar Kelas X di Desa Kebak Wirun”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran akuntansi dasar masih bersifat konvensional yaitu masih terpaku pada buku dan media *power point*, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *webquest* pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X KD 3.11 materi laporan keuangan.
- b. Kurangnya keterampilan pada media pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

### C. Pembatasan Masalah

Dari masalah diatas yang kompleks, peneliti membatasi permasalahan agar terarah pada:

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *webquest*.
- b. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis *webquest* hanya mata pelajaran akuntansi dasar KD 3.11 materi laporan keuangan.
- c. Pengujian produk ini meliputi uji kelayakan serta pengaruhnya terhadap hasil belajar kelompok belajar siswa kelas X di Desa Kebak Wirun.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

- a. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *webquest* pada mata pelajaran akuntansi dasar KD 3.11 materi laporan keuangan pada kelompok belajar kelas X di Desa Kebak Wirun?
- b. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis *webquest* pada mata pelajaran akuntansi dasar KD 3.11 materi laporan keuangan pada kelompok belajar kelas X di Desa Kebak Wirun?
- c. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *webquest* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi dasar KD 3.11 materi laporan keuangan pada kelompok belajar kelas X di Desa Kebak Wirun?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

- a. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *webquest* pada mata pelajaran akuntansi dasar KD 3.11 materi laporan keuangan pada kelompok belajar kelas X di Desa Kebak Wirun.

- b. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *webquest* pada mata pelajaran akuntansi dasar KD 3.11 materi laporan keuangan pada kelompok belajar kelas X di Desa Kebak Wirun.
- c. Mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis *webquest* apakah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi dasar KD 3.11 materi laporan keuangan pada kelompok belajar kelas X di Desa Kebak Wirun.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *webquest* yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

##### b. Manfaat Praktis

###### 1) Bagi Pendidik

Membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

###### 2) Bagi Peserta Didik

Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dan peserta didik ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan yang dimilikinya melalui media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.

###### 3) Bagi Peneliti

Merupakan salah satu upaya untuk menerapkan dan menyampaikan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis IT.