

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa untuk mengembangkan segala sumber daya yang dimiliki. Oleh sebab itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. 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”.

Proses pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas dan potensi yang ada pada diri siswa. Proses pembelajaran erat kaitanya dengan hasil belajar. Proses pembelajaran yang aktif diharapkan dapat memberikan hasil yang baik pula, sehingga dapat memajukan pendidikan di Indonesia. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dalam pencapaian pembelajaran. Hasil belajar memuat kemampuan siswa setelah menerima proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan sebagai kriteria/ukuran dalam pencapaian tujuan pendidikan. Majunya teknologi yang semakin pesat memberikan kesempatan untuk Indonesia lebih maju. Hal tersebut dapat tercapai apabila siswa telah memahami materi dan diikuti perubahan tingkah laku yang baik.

Guru sebagai fasilitator dalam menyalurkan ilmu pengetahuan tentu harus menyampaikan materi dengan sebaik-baiknya untuk segala bentuk media yang digunakan oleh guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan memberikan sebuah informasi kepada siswa, informasi baru yang diperoleh siswa dari penyampaian seorang guru tentu menciptakan sebuah pemahaman pada diri siswa. Pengukuran terhadap pemahaman siswa dapat dilakukan dengan cara penilaian terhadap hasil belajar siswa.

Sesuai dengan permasalahan diatas seorang guru dituntut agar lebih kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran dan menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa antara lain yaitu dengan menggunakan *videoscribe*. *Videoscribe* yaitu sebuah video animasi bergerak yang berisikan ringkasan materi pada *background* putih yang dibuat semenarik mungkin untuk dapat dipahami dengan mudah oleh siswa dan untuk menarik imajinasi siswa agar lebih kreatif dalam menuangkan gambar-gambar materi akuntansi dasar agar mudah dipahami oleh siswa siswinya.

Menurut survei yang pernah dilakukan dalam proses belajar mengajar masih menggunakan media ceramah yang membuat sebagian siswa tidak memperhatikan pembelajaran dan membuat siswa siswinya mudah jenuh. Apabila dalam pembelajaran guru menggunakan inovasi berupa media seperti *videoscribe* tentu hal tersebut dapat memberikan hal positif kepada siswa agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Tersedianya sarana dan prasarana berupa LCD didalam kelas memungkinkan oleh guru untuk menggunakan media pembelajaran *videoscribe* tersebut didalam proses belajar mengajar di sekolah.

Upaya untuk menambah pemahaman siswa dapat dilakukan dengan memberikan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Azhar Arsyad (2013) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman,. menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik ataupun non fisik siswa dalam kegiatan pembelajaran yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih kondusif. Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan belajar, apabila ditemukan ciri-ciri sebagai berikut: mampu menjawab pertanyaan guru,

sering bertanya kepada guru ataupun siswa lainnya, senang diberi tugas untuk belajar. Komunikasi 2 arah sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru saja, akan tetapi juga harus memberikan umpan balik dan aktif. Pada kenyataannya proses belajar yang dialami siswa belum mengembangkan keaktifan belajar mereka. Siswa terlihat kurang mandiri dalam belajar. Hal tersebut tidak baik jika dibiarkan terus berlanjut.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka di butuhkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik serta sesuai dengan pendekatan saintifik sehingga mampu menarik perhatian siswa agar merangsang pikiran siswa untuk memahami materi dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada kegiatan mengamati. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran adalah video, hal ini yang menjadi alasan dipilihnya video sebagai salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan yang dibutuhkan. Dengan video, kegiatan mengamati akan lebih menarik karena siswa diberikan media yang berbeda dari sebelumnya.

Video dapat digunakan sebagai media pengamatan karena dapat memusatkan perhatian siswa pada apa yang disajikan dalam video dan dapat merangsang pemahaman siswa. Dengan begitu guru dapat mengenalkan kepada siswa tentang pelajaran ekonomi yang mudah dipahami oleh siswa kedepannya dan untuk mempertahankan minat siswa terhadap materi yang disampaikan, serta diharapkan video dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih. Media audio visual adalah berbagai macam media yang mengandung suara yang bisa didengar serta mengandung gambar yang bisa dilihat, contohnya yaitu slide suara, berbagai ukuran film, rekaman video dan lainnya. Media ini dianggap lebih menarik dan lebih baik karena mengandung kedua komponen media yang pertama dan kedua (Sanjaya, 2011). Penerapan media audio visual pada pembelajaran dinilai sangat optimal karena dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta dapat memperjelas materi yang

disampaikan. Metode media audio visual dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* untuk penyajian informasi serta meningkatkan efektifitas pembelajaran (Dilla Octavianingrum, 2016). *Sparkol Videoscribe* memiliki kelebihan karena *videoscribe* merupakan aplikasi online dan bernuansa multimedia serta dapat berupa foto, gambar, teks, musik, dan *background* yang dapat dipilih sesuai keinginan (Dilla, 2016).

Berdasarkan pra riset beberapa peneliti terdahulu menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran berbasis *Video scribe* terhadap minat belajar siswa dan prestasi siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar. Hal ini mendorong penulis untuk memahami lebih dalam dan melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *video scribe* bagi siswa pada mata pelajaran persamaan dasar akuntansi di SMK Prawira Marta Kartsura.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Siswa merasa bosan dengan metode ceramah yang digunakan dalam pembelajaran Akuntansi.
2. Tulisan dan gambar yang di buat dengan kreatif dan inovatif dalam Media *videoscribe* dapat menarik respon siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Guru belum memanfaatkan dengan optimal media pembelajaran yang ada, seperti *videoscribe* untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* siswa SMK. 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 kreatifitas guru melalui

pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* untuk memberikan inovasi baru terhadap siswa kelas X di SMK Prawira Marta Katasura.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana media pembelajaran yang ada pada kompetensi dasar Akuntansi Dasar untuk siswa kelas X Akuntansi SMK?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada kompetensi dasar Akuntansi Dasar untuk siswa kelas X Akuntansi SMK?
3. Bagaimana kelayakan/efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada kompetensi dasar Akuntansi Dasar untuk siswa kelas X Akuntansi SMK?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mendeskripsikan media pembelajaran akuntansi yang ada pada kompetensi dasar Akuntansi Dasar siswa kelas X Akuntansi SMK Prawira Marta Kartasura.
2. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis Videoscribe pada Kompetensi Dasar Akuntansi Dasar siswa kelas X Akuntansi SMK Prawira Marta Kartasura.
3. Untuk mendeskripsikan kelayakan/efektifitas media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada Kompetensi Dasar Akuntansi Dasar siswa kelas X Akuntansi SMK Prawira Marta Kartasura.

#### **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 *videoscribe* untuk menciptakan sebuah inovasi baru dalam model pembelajaran

kompetensi dasar akuntansi dasar sehingga siswa tidak jenuh dan lebih berantusias lagi dalam mengikuti pembelajaran.

## 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 bervariasi.

### 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.