

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era digital dewasa ini, perkembangan *Information Communication and Technology* (ICT) telah mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan manusia. Salah satunya adalah aspek pendidikan. Adanya perkembangan ICT dengan segala tantangannya yang ada di dalamnya membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas dan unggul (Ismaniati : 2015) .

Dunia pendidikan mendapatkan sorotan yang sangat tajam berkaitan dengan tuntutan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu dapat hidup di era digital. Langkah yang dapat dilakukan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas adalah dilaksanakannya inovasi di dalam pembelajaran.

Inovasi pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari teknologi. Kemanjauan ICT ini memberikan dampak yang positif bagi inovasi pembelajaran, sebagai contoh munculnya alternatif model-model dan media pembelajaran yang baru (Sari : 2013). Pembelajaran yang dahulunya hanya di dalam kelas kini mulai dapat dilakukan secara online. Dengan kemajuan ini seharusnya dapat dimanfaatkan dengan baik oleh para pelaku pendidikan untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa artinya dapat mengaitkan informasi baru ke dalam struktur kognitif dirinya (Najib dan Elhefni : 2016). Struktur kognitif ialah fakta-fakta, konsep-konsep dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat siswa.

Kemajuan ICT merupakan salah satu pilar pendukung dari paradigma baru pembelajaran. Proses pembelajaran yang awalnya satu arah dan berorientasi pada guru (*teacher centered learning*), seperti konsep belajar behavioristik yang beranggapan bahwa gurulah satu-satunya sumber belajar sehingga harus menuangkan informasi sebanyak banyaknya (Marini, dkk : 2017). Proses belajar yang seperti ini tidak dapat mengembangkan pola pikir, kreativitas dan kemandirian siswa sehingga pola pembelajaran harus diubah kependekatan konstruktivisme dan kognitif yang tepat mendukung paradigma baru pembelajaran.

Dengan pendekatan ini guru hanyalah sebagai motivator, moderator dan fasilitator. Sedangkan siswalah yang aktif mencari berbagai informasi baru seraya mandiri dari berbagai sumber seperti interaksi dengan lingkungan, sekolah maupun luar sekolah serta merekonstruksikannya dalam dirinya (Kurniawati : 2014).

Proses pembelajaran yang berkualitas dan efektif adalah proses pembelajaran yang mampu menimbulkan inisiatif atau keinginan dan aktivitas belajar secara mandiri atau sering disebut dengan kemandirian belajar siswa. Sehingga para siswa berhasil mencapai tujuan-tujuan belajar dan pembelajaran yang memiliki daya tarik yang tinggi atau berdaya tarik bagi siswa .

Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan unggul perlu dilaksanakan proses pembelajaran secara berkualitas dan efektif . Dari hal tersebut akan mengarah pada timbulnya atau berkembangnya kemandirian belajar siswa dan

proses belajar dapat menimbulkan ketertarikan siswa sehingga cenderung untuk ingin terus belajar dan aktif dalam pembelajaran tersebut.

Pada kenyataannya proses pembelajaran umumnya, menunjukkan gejala kemandirian belajar dan daya tarik terhadap proses belajar pada siswa masih rendah, hal ini juga terlihat pada siswa kelas X AK di SMK Negeri 1 Binjai . Gejala ini tampak nyata dalam bentuk siswa lebih senang bercerita tentang suatu hal di luar pembelajaran. Selain itu mereka lebih tertarik untuk memainkan *smartphone* untuk melihat akun sosial media, main *game* atau hal lainnya, dari pada diskusi atau sekedar membaca buku ataupun memanfaatkan *smartphone* mereka tersebut untuk mencari berbagai informasi secara *online* terkait dengan pembelajaran. Karena pada masa sekarang ini hampir seluruh siswa sudah memiliki *smartphone* yang disertai dengan kuota internet. Berdasarkan angket yang dibagikan di saat observasi awal maka di peroleh hasil kemandirian awal siswa sebagai berikut :

**Tabel 1.1**  
**Distribusi Kemandirian awal siswa**

<b>Kelas</b>	<b>Rata-rata Keseluruhan angket</b>	<b>Kategori</b>
<b>X AK 1</b>	<b>2,59</b>	<b>Kurang</b>
<b>X AK 2</b>	<b>2,54</b>	<b>Kurang</b>

**Sumber : Angket kemandirian belajar siswa**

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa secara keseluruhan nilai angket berada pada kategori kurang. Baik kelas X Ak 1 maupun Ak 2 masih memiliki kemandirian yang rendah. Kurangnya kemandirian belajar siswa dan guru yang belum memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga berdampak bagi hasil belajar siswa, hal ini dapat terlihat di dalam tabel :

**Tabel 1.2**  
**Rekapitulasi Nilai Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Binjai**

Kelas	Jumlah Siswa	Tes	KKM	Persentase Nilai Siswa	
				Tidak Tuntas	Tuntas
X AK 1	35	Ulangan 1	70	8 siswa (23%)	27 siswa (77%)
	35	Ulangan 2	70	11 siswa (31%)	24 siswa (69%)
X AK 2	35	Ulangan 1	70	15 siswa (43%)	20 Siswa (57%)
	35	Ulangan 2	70	13 siswa (37%)	22 siswa (63%)

**Sumber :** Daftar Nilai Siswa Pada Guru Mata Pelajaran di SMKN 1 Binjai

Daftar nilai yang ada pada tabel tersebut menunjukkan bahwa dengan nilai KKM yang sebesar 70, masih banyak siswa yang belum tuntas di dalam melaksanakan ulangannya. Dari kedua ulangan tersebut dapat dilihat bahwa di kelas X AK 1 rata-rata tingkat ketidaktuntasan mencapai 27% dan rata-rata ketuntasannya mencapai 73%, sedangkan di kelas X AK 2 rata-rata tingkat ketidaktuntasannya mencapai 40% dan rata-rata kelulusan siswa mencapai 60%.

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh berbagai faktor misalnya guru, metode, model, fasilitas, motivasi, dan kemandirian belajar siswa (Marini, dkk : 2017). Dilihat dari hasil belajar yang terdapat di tabel 1.1 rendahnya hasil belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh salah satu proses belajar yakni kemandirian belajar yang masih rendah / kurang.

Memperhatikan masalah di atas maka sudah seharusnya dalam proses pembelajaran dalam mata pelajaran akuntansi dilakukan lebih bervariasi dan inovatif. Kombinasi dari yang baik dari berbagai kemajuan ICT dan kelebihan dari pembelajaran dengan tatap muka akan memberikan sinergi baru bagi proses

pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengkombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka (*offline*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online*), melalui internet dan *mobile learning* adalah pembelajaran berbasis *blended learning* (Kuntarto,Eko,dkk : 2016).

“*Blended learning* adalah campuran teknologi multimedia, CD ROM, *video streaming*, kelas virtual,email , animasi teks *online* yang di kombinasikan dengan bentuk-bentuk tradisional pelatihan di kelas” (Rizkiyah, 2015: 42). Adanya *blended learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemandirian belajarnya melalui pemanfaatan berbagai sumber informasi yang tersedia untuk di akses secara *online* , selain itu dapat mempermudah guru untuk saling berkomunikasi dengan para siswa dan mengawasi belajar siswa diluar jam pembelajaran.

Melalui *blended learning* ini juga bisa mempermudah bagi siswa dan guru untuk belajar dimana saja dan kapan saja. “Pembiasaan penggunaan *blended learning* ini juga diperlukan, dikarenakan untuk mengurangi atau mencegah siswa menggunakan komputer dan telepon genggam untuk hal negatif, seperti bermain game, media sosial, dan menonton video secara berlebihan” (Wicaksono dan Rachmadyanti 2017 : 513 ). Hal ini sebagai pengalihan tindakan yang bisa dilakukan.

Salah satu bentuk pembelajaran online yang dapat dilakukan sebagai media pendukung model *blended learning* adalah dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Aplikasi *google classroom* merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh *google* sebagai wadah pembelajaran secara *online* ( Hakim :

2016). Kelebihan dari aplikasi ini adalah dapat diakses secara gratis dan dapat digunakan di perangkat apapun seperti di komputer, *smartphone* dan juga dapat digunakan secara bersama-sama dalam kelompok secara kolaboratif selain itu mudah untuk digunakan baik oleh guru maupun oleh siswa (Alim : 2015).

Oleh karena itu model *Blended Learning* berbasis aplikasi *google classroom* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran konvensional (*face to face*) dan *online* dengan menggunakan aplikasi *google classroom* sebagai mediana secara tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian terkait dengan *blended learning* juga dilakukan oleh Syahrin yakni dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas 8 di SMPN 37 Jakarta Tahun 2015” penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model *blended learning* dibanding dengan hanya menggunakan model pembelajaran konvensional (*Face to face*) selain itu penelitian ini juga menggunakan aplikasi edmodo sebagai sarana belajar *online* .

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul:“**Pengaruh Model *Blended Learning* Berbasis Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Binjai Tahun Pelajaran 2018/2019**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah dengan Model *Blended Learning* Berbasis Aplikasi *Google Classroom* yang digunakan dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap proses belajar?
2. Apakah dengan Model *Blended Learning* Berbasis Aplikasi *Google Classroom* yang digunakan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran?
3. Apakah dengan Penerapan Model *Blended Learning* Berbasis Aplikasi *Google Classroom* ,Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Siswa Akan Semakin Meningkatkan?
4. Bagaimana Pengaruh Model *Blended Learning* Berbasis Aplikasi *Google Classroom* terhadap Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Binjai Tahun Pembelajaran 2018/2019?

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan , penelitian perlu membatasi permasalahan mengingat keterbatasan penulis baik waktu dan kemampuan penulis. Dengan pembatasan masalah maka penulis dapat lebih cermat dan teliti . Adapun batasan masalah adalah:

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah model *Blended Learning* berbasis aplikasi *Google Classroom*.

2. Hasil yang akan diteliti yakni Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar pada mata pelajaran akuntansi kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Binjai Tahun Pembelajaran 2018/2019.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah kemandirian belajar akuntansi yang diajarkan dengan Model *Blended Learning* berbasis aplikasi *Google Classroom* lebih tinggi daripada kemandirian belajar siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Binjai T.P 2018/2019.?
2. Apakah hasil belajar belajar akuntansi yang diajarkan dengan Model *Blended Learning* berbasis aplikasi *Google Classroom* lebih tinggi daripada hasil belajar belajar siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Binjai T.P 2018/2019.?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. untuk mengetahui kemandirian belajar akuntansi yang diajar dengan model *blended learning* berbasis aplikasi *google classroom* lebih tinggi daripada kemandirian belajar siswa yang diajarkan dengan metode konvensional pada siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Binjai T.P 2018/2019.



2. untuk mengetahui hasil belajar belajar akuntansi yang diajarkan dengan model *blended learning* berbasis aplikasi *google classroom* lebih tinggi daripada hasil belajar belajar siswa yang diajarkan dengan metode konvensional pada siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Binjai T.P 2018/2019.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat dapat diperoleh dari penelitian ini adalah

1. Menambah pengalaman bagi penulis dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama di bangku perkuliahan mengenai pengembangan pembelajaran yang diterapkan dalam dunia pendidikan.
2. Membantu siswa untuk lebih memahami pemanfaatan dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta meningkatkan keterampilan siswa dalam penguasaan kompetensi baik secara teori maupun praktik.
3. Membantu guru untuk lebih tepat dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik, tujuan, dan sarana-prasarana dalam pembelajaran.
4. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah dan guru-guru, khususnya guru mata pelajaran akuntansi untuk mengetahui sejauh mana model *blended learning* berbasis aplikasi *google classroom* untuk meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar siswa.