

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai organisasi yang berfungsi mengelola pendidikan di Indonesia menyambut baik perkembangan *Information Communication and Technology* (ICT) dengan memasukkan kurikulum yang bernuansa pengenalan teknologi informasi dan komunikasi, terutama di jenjang pendidikan menengah kejuruan yang diorientasikan pada tujuan strategis pembangunan pendidikan menengah kejuruan yang mengacu pada Rencana Strategis kementerian pendidikan dan kebudayaan, yaitu tersedianya dan terjangkaunya layanan pendidikan menengah kejuruan yang bermutu dan relevan. Adanya perkembangan ICT dengan segala tantangannya yang ada di dalamnya memberikan sumber daya manusia yang berkualitas dengan 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. Kemajuan 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: 2016).

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: 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 dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berkualitas dan efektif yang mampu menimbulkan inisiatif atau keinginan dan aktivitas belajar secara mandiri atau sering disebut dengan kemandirian belajar siswa.

Dengan pendekatan diatas guru merupakan satu-satunya komponen pembelajaran yang dapat mempengaruhi komponen pembelajaran yang lain seperti siswa dan metode pembelajaran. Oleh sebab itu guru memiliki peran yang penting untuk mengembangkan kemandirian belajar pada siswa, yakni dengan menciptakan suatu pembelajaran yang mendukung siswa agar memiliki kemandirian yang tinggi. Salah satu cara yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa adalah dengan pemilihan dan penggunaan model dan metode pembelajaran yang sesuai dan merangsang siswa belajar secara mandiri.(Mayasari: 2016).

Pada kenyataannya proses pembelajaran umumnya, menunjukkan gejala kemandirian belajar dan daya tarik terhadap proses belajar siswa masih rendah, hal ini juga terlihat pada siswa kelas XI AK di SMK Negeri 1 Medan. Gejala ini tampak nyata dalam bentuk siswa lebih senang bercerita tentang suatu hal diluar 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. Berdasarkan angket yang dibagikan di saat observasi awal maka di peroleh hasil kemandirian awal siswa sebagai berikut:

Tabel 1.1
Distribusi Kemandirian Awal Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Indikator	Nilai Angket	Kategori
XI AK 1	35 Orang	Percaya Diri	2,03	Kurang Baik
		Inisiatif	2,01	Kurang Baik
		Tanggung Jawab	2,08	Kurang Baik
		Motivasi	2,01	Kurang Baik
		Jumlah	8,13 : 4 = 2,03	Kurang Baik
XI AK 3	35 Orang	Percaya Diri	2,09	Kurang Baik
		Inisiatif	2,00	Kurang Baik
		Tanggung Jawab	2,09	Kurang Baik
		Motivasi	2,03	Kurang Baik
Jumlah			8,21 : 4 = 2,05	Kurang Baik

Sumber: Angket Kemandirian Belajar Siswa

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa secara keseluruhan nilai angket berada pada kategori kurang. Baik kelas XI AK1 maupun XI AK 3 masih memiliki kemandirian yang rendah. Kurangnya kemandirian belajar siswa dan guru yang belum memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini juga berdampak bagi hasil belajar siswa, hal ini dapat terlihat di dalam tabel:

Tabel 1.2
Rekapitulasi Nilai Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Medan

Kelas	Jumlah Siswa	Tes	KKM	Persentase Nilai Siswa	
				Tuntas	Tidak Tuntas
XI AK 1	35 Orang	Ulangan 1	75	9 Siswa (26%)	26 Siswa (74%)
		Ulangan 2	75	13 siswa (37%)	22 siswa (63 %)
		Jumlah		31,5%	68,5%
XI AK 3	35 Orang	Ulangan 1	75	18 siswa (51,42 %)	17 siswa (48,57%)
		Ulangan 2	75	21 siswa (60%)	14 siswa (40%)
		Jumlah		55,71%	44,29%

Sumber : Daftar Nilai Siswa Pada Guru Mata Pelajaran di SMK N 1 Medan

Daftar nilai yang ada pada tabel menunjukkan bahwa dengan nilai KKM 75, masih banyak yang belum tuntas dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan guru. Dari kedua ulangan tersebut dapat dilihat bahwasanya di kelas XI AK 1 rata-rata tingkat ketuntasannya mencapai 31,5% dan rata-rata tidak tuntas 68,5%.

Sedangkan dikelas XI AK 3 rata-rata tingkat ketuntasannya mencapai 55,71% dan rata-rata tidak tuntas 44,29%.

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh berbagai faktor misalnya guru, metode, model, fasilitas, motivasi, dan kemandirian belajar siswa. Memperhatikan masalah diatas maka seharusnya dalam proses pembelajaran dalam mata pelajaran akuntansi dilakukan bervariasi dan berinovatif sehingga siswa akan lebih giat belajar. *Blended Learning* adalah campuran teknologi multimedia, CD ROM, *Video streaming*, Kelas Virtual, Email, Animasi Teks Online yang dikombinasikan dengan bentuk-bentuk tradisional pelatihan di kelas. 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 pelajaran.

Melalui *Blended Learning* ini juga bisa mempermudah 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. Salah satu bentuk pembelajaran online yang dapat dilakukan sebagai media pendukung model *blended learning* adalah dengan menggunakan aplikasi *google classroom* merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh *google* sebagai wadah pembelajaran secara online. Kelebihan dari aplikasi ini adalah dapat diakses secara gratis dan

dapat digunakan di perangkat apapun seperti di computer, *smartphone* dan juga dapat digunakan secara bersama-sama dalam kelompok secara kolaboratif selain itu mudah untuk digunakan baik oleh guru maupun siswa.

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 medianya 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 AK-1 Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020”.**

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 *Google Classroom* dapat meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar siswa?
2. Bagaimana pengaruh Model *Blended Learning* Berbasis Aplikasi *Google Classroom* terhadap kemandirian belajar dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI AK-1 di SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diatas, peneliti 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 Perusahaan Dagang kelas XI AK-1 Di SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Apakah Nilai rata-rata Kemandirian belajar akuntansi yang diajarkan dengan Model *Blended Learning* berbasis aplikasi *Google Classroom* lebih tinggi secara signifikan daripada Nilai rata-rata kemandirian belajar siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI AK-1 di SMK Negeri 1 Medan T.P 2019/2020?

2. Apakah Nilai rata-rata hasil belajar belajar akuntansi yang diajarkan dengan Model *Blended Learning* berbasis aplikasi *Google Classroom* lebih tinggi secara signifikan daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI AK-1 di SMK Negeri 1 Medan T.P 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui Nilai rata-rata 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 AK-1 di SMK Negeri 1 Medan T.P 2019/2020.
2. Untuk mengetahui Nilai rata-rata hasil belajar akuntansi yang diajarkan dengan model *blended learning* berbasis aplikasi *google classroom* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode konvensional pada siswa kelas XI AK-1 di SMK Negeri 1 Medan T.P 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam teori maupun praktik, meningkatkan perhatian siswa terhadap mata pelajaran teknologi perkantoran, membiasakan siswa agar memakai sumber belajar yang

lebih bervariasi sesuai dengan perkembangan teknologi agar pengetahuan yang ada diserap secara optimal.

2. Menambah wawasan guru dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, perkembangan teknologi, tujuan pembelajaran, serta sebagai acuan guru apabila ingin menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang.
3. 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.
4. Menambah pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama di perkuliahan mengenai pengembangan pembelajaran yang diterapkan dalam dunia pendidikan, memenuhi syarat untuk mendapat gelar sarjana dan acuan peneliti mempraktikkan model pembelajaran yang diteliti sebelumnya ketika menjadi seorang guru mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang.
5. Sebagai bahan referensi dan bahan masukan bagi civitas akademis Fakultas Ekonomi khususnya Jurusan Akuntansi program studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Medan dan pihak lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.