

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan menjadi hal yang penting bagi seorang manusia. Pendidikan juga menjadi elemen penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pendidikan membuat kehidupan seseorang menjadi lebih baik dari segi tatanan hidup, membuat lebih memahami norma-norma kehidupan, aturan-aturan yang positif dan sebagainya. Sesuai dengan Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjabarkan mengenai tujuan pendidikan nasional untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi seseorang yang beriman dan bertakwa serta kreatif.

Dewasa ini IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi) telah mengalami perkembangan dan masih berlangsung hingga saat ini. Perkembangan teknologi tersebut juga masuk ke dalam bidang pendidikan yang mendorong pembaharuan dalam prosesnya. Kemajuan teknologi dalam pendidikan dapat memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran di era ini (Peng dan Zeng, 2022). Ada beberapa wujud nyata dari bentuk perkembangan teknologi terhadap bidang pendidikan yang telah dialami seperti internet, pembelajaran secara daring, media pembelajaran yang canggih dan fasilitas belajar berbasis komputer serta para guru harus menyesuaikan pengajaran mereka dengan lingkungan baru (Lauret dan Jacobs, 2021). Jika ditinjau ulang dari tujuan pendidikan nasional hal ini dapat membantu Indonesia untuk mewujudkan cita-

cita nasional. Namun, perkembangan teknologi saja tidak cukup. Inovasi oleh guru dalam pendidikan juga dibutuhkan khususnya dalam proses pembelajaran. Inovasi yang dimaksud dapat berupa menciptakan media atau melakukan proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dengan tujuan membiasakan siswa untuk menggunakan teknologi yang ada saat ini sehingga potensi siswa berkembang.

Sejalan dengan itu guru harus mempersiapkan pelajaran menggunakan teknologi modern, mengatur pelajaran, memantau pengetahuan siswa, dan tugasnya adalah membawa tingkat komputerisasi teknologi informasi ke dalam proses pendidikan untuk meningkatkan konten pendidikan (Olimov dan Mamurova,2022). Inovasi dalam menciptakan media pembelajaran merupakan inovasi yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu bagian yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Menurut Nabila,dkk (2021) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa pada saat pembelajaran sedang berlangsung di dalam kelas. Dengan menggunakan media pendidikan yang memadukan pengembangan IPTEK tersebut di atas, diharapkan guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang padat dan menarik. Dengan begitu diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran yang tepat serta efektif dan efisien diyakini dapat membantu guru untuk lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar (Rihani, dkk 2020). Pengetahuan, keterampilan, dan sikap semuanya termasuk dalam tujuan pembelajaran. Maka media yang

dibutuhkan adalah media yang dapat merangsang siswa untuk meningkatkan pengetahuan, mengasah keterampilan dan sikap yang baik. Media pembelajaran interaktif diyakini adalah media yang tepat.

Media pembelajaran interaktif menerapkan konsep bahwa pembelajaran harus berlangsung aktif dengan komunikasi guru dan siswa yang tidak searah. Umpan balik yang diharapkan dalam penerapan media pembelajaran interaktif adalah respon siswa yang aktif dalam pembelajaran. Ada berbagai media interaktif yang telah diciptakan dalam rangka membuat pembelajaran lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Media interaktif ini dapat diakses melalui internet dan *smartphone*. *Smartphone* yang bersistem operasi Android memiliki lebih banyak peluang untuk mengakses media interaktif berbagai format.

Hapsari dan Fahmi (2021) menyatakan bahwa sumber belajar berbasis android dapat meningkatkan kemauan belajar siswa. Sumber daya ini juga dapat diadaptasi dan sering digunakan, yang menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis Android cocok diterapkan ke semua mata pelajaran khususnya Akuntansi. Perancangan media pembelajaran interaktif ini biasanya menggunakan *software* tertentu. Salah satu *software* yang dapat digunakan adalah *Lectora Inspire*.

Lectora Inspire merupakan *software* pembuat multimedia atau media interaktif yang tepat bagi pemula. *Software* ini mudah dipahami bagi pemula dalam pembuatan media interaktif. Tidak heran jika *lectora inspire* masih beroperasi dan terus mengeluarkan versi terbaru hingga saat ini. Media pembelajaran interaktif yang dapat dihasilkan *lectora inspire* tersedia dalam berbagai format sesuai kebutuhan, contohnya format exe, HTML dan lain-lain.

Berbagai jenjang pendidikan, khususnya sekolah menengah kejuruan, dapat menggunakan materi pembelajaran interaktif yang dibuat dengan *Lectora Inspire*.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu jenis pendidikan formal yang menawarkan pendidikan kejuruan kepada siswa yang terdaftar di program tingkat Sekolah Menengah Pertama yang mempersiapkan mereka untuk bekerja di bidang yang relevan. SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan merupakan salah satu SMK yang terletak kota Medan Belawan yang memiliki tiga jurusan yaitu teknik komputer jaringan otomatisasi teknologi komputer dan akuntansi keuangan lembaga. SMK ini menerapkan kurikulum 2013 revisi. Peneliti telah melakukan observasi di SMK Swasta Muhammadiyah 04 pada Sabtu 17 Desember 2022 di kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga.

Hasil observasi peneliti di SMK ini belum ada media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh tim guru. Media pembelajaran yang digunakan dan tersedia berupa buku dan terkadang *powerpoint* jika pada mata pelajaran tersebut memerlukannya. Sekolah juga memiliki fasilitas laboratorium komputer yang dapat digunakan untuk praktik kejuruan dan keperluan pembelajaran lain. Hasil observasi di sisi lain ialah tampak bahwa sebagian siswa tidak memperhatikan guru, merasa mengantuk dan tidak fokus pada pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, pembelajaran di kelas terkesan pasif padahal guru sudah semaksimal mungkin menjelaskan pembelajaran ke siswanya.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu Lismawati, S.E yang merupakan guru mata pelajaran, tentang bagaimana siswa belajar akuntansi dan

materi apa yang sering kali membutuhkan waktu relatif lama untuk dipahami oleh siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sekolah belum memiliki media pembelajaran yang bervariasi. Media yang biasa digunakan oleh guru yaitu buku dan *powepoint*. Materi yang sering membutuhkan waktu relatif lama untuk dipelajari yaitu materi yang membahas mengenai jurnal-jurnal, di sini ibu Lismawati menjelaskan bahwa jurnal umum merupakan materi yang sulit bagi siswa karena pemahaman dasar siswa dimulai dari jurnal kendala-kendala yang dialami adalah memahami akun-akun apa yang muncul ketika melakukan pencatatan jurnal umum, menghitung jumlah dari setiap pencatatan jurnal harus diperhatikan dan dikerjakan dengan benar. Jika terdapat kesalahan dalam penjurnalan maka siklus selanjutnya akan mengalami kesalahan juga.

Dari hasil wawancara tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran Akuntansi di kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan memerlukan media pembelajaran interaktif sebagai bentuk inovasi media pembelajaran baru yang akan membuat siswa lebih terpaut untuk belajar serta membuat siswa fokus ke pembelajaran dilengkapi dengan materi yang mudah dipahami oleh siswa. Di sisi lain media pembelajaran interaktif ini membuat siswa agar beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Materi jurnal umum merupakan salah satu bagian dari siklus akuntansi yang memiliki peran penting untuk keberlanjutan siklus. Terkadang siswa bingung apa saja akun yang muncul untuk mendeskripsikan transaksi ke dalam jurnal.

Berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan yang peneliti sebarakan kepada 34 siswa kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga didapatkan hasil bahwa 100% siswa menggunakan *smartphone*. Hanya 32,30% siswa menggunakan

Smartphone untuk belajar yang berarti 67,60% siswa masih belum menggunakan *smartphone* mereka untuk mengakses pembelajaran, berdasarkan jawaban para siswa hal ini dikarenakan selama pembelajaran siswa jarang melibatkan *smartphone*. *Smartphone* hanya digunakan untuk mengakses ujian melalui *google form*. Faktor lain yang menyebabkan hal tersebut yaitu faktor kebiasaan di rumah, siswa belum terbiasa melakukan pembelajaran melalui *smartphone* terutama pasca keadaan pembelajaran daring. Lalu berdasarkan hasil kuesioner sebagian besar siswa X Akuntansi Keuangan Lembaga 1 menjawab bahwa pembelajaran yang memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran yaitu mata pelajaran Pengolahan Angka yang berarti belum ada media pembelajaran berbasis *smartphone* dalam mata pelajaran Akuntansi. Persentase siswa yang yakin bahwa pembelajaran menggunakan *smartphone* ini akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan yaitu sebesar 91,17%.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis Android dan HTML dimana siswa dapat menggunakan *smattphone* mereka untuk mengakses media pembelajaran tersebut dan bagi siswa yang tidak menggunakan *smartphone* bersistem operasi Android maka dapat menggunakan media pembelajaran ini dalam bentuk HTML yang dapat diakses melalui *smartphone* yang tidak bersistem operasi Android dan juga komputer berbantu web browser untuk mengaksesnya. Media ini akan berisi materi jurnal umum yang mudah dipahami oleh siswa serta latihan untuk melatih siswa dalam memahami materi jurnal umum. Peneliti menggunakan *Lectora Inspire* untuk membuat media pembelajaran interaktif ini. *Lectora Inspire* dapat menggabungkan gambar, rekaman video, dan

komponen lain untuk mendukung pembelajaran. *Software* ini merupakan tempat pembuatan media pembelajaran pendidikan yang lengkap serta memiliki fitur pengembangan yang cepat dan juga canggih (Ardianti dan Susanti 2022).

Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan maka peneliti akan mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android dan HTML. Pengembangan media ini dilakukan pada materi jurnal umum agar siswa dapat memahami bagaimana cara melakukan pencatatan jurnal dari transaksi yang telah terjadi di perusahaan dagang. Di sisi lain siswa akan aktif dikarenakan media ini dirancang dalam bentuk media pembelajaran interaktif.

Sehingga peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android dan HTML berbantu *Lectora Inspire* pada Materi Jurnal Umum di SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka ada beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu:

1. Media pembelajaran di SMK Swasta Muhammadiyah 04 yang belum bervariasi
2. Peserta didik yang kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung
3. Peserta didik yang kurang fokus memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran berlangsung
4. Dibutuhkan media pembelajaran yang efektif, efisien serta mudah dipahami peserta didik

5. Belum ada media pembelajaran interaktif akuntansi yang digunakan oleh kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Swasta Muhammadiyah 04 pasca daring

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan paparan atas masalah yang disebutkan masalah dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai media guru untuk menyampaikan pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu penelitian ini akan dibatasi dan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis android dan html pada materi jurnal umum. Berkaitan dengan materi dari media yang akan dikembangkan, peneliti akan membatasi penelitian pada materi jurnal umum perusahaan dagang.

1.4. Rumusan Masalah

Masalah yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, berdasarkan batasan masalah yang telah disebutkan, sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android dan HTML berbantu *lectora inspire* pada materi jurnal umum di SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android dan html berbantu *lectora inspire* pada materi jurnal umum di SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis android dan html berbantu *lectora inspire* pada materi jurnal umum di SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan?

4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis android dan html berbantu *lectora inspire* pada materi jurnal umum di SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui prosedur dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android dan HTML berbantu *lectora inspire* pada materi jurnal umum di SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android dan html dengan *lectora inspire* pada materi jurnal umum kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis android dan html dengan *lectora inspire* pada materi jurnal umum kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan
4. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis android dan html dengan *lectora inspire* pada materi jurnal umum kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Swasta Muhammadiyah 04 Medan

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan secara teoritis dan praktis yaitu:

1. Manfaat teoritis
 - a. Memperkaya ilmu pengetahuan dan teori mengenai media pembelajaran interaktif berbasis android dan html

- b. Mengembangkan minat pembaca untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif, inovatif dan memiliki daya tarik sendiri serta dapat mudah dipahami
- c. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk memecahkan masalah yang timbul dalam pembelajaran dan dalam penelitian yang sejenis

2 Manfaat praktis

- a. Membangkitkan motivasi, minat dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran akuntansi
- b. Sebagai media pembelajaran untuk peserta didik yang isinya lebih mudah dipahami
- c. Sebagai sarana pendukung yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran dan guru menjadi lebih melek teknologi