

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa konsekuensi terhadap dunia pembelajaran, untuk menyiapkan peserta didik agar mampu bersaing dan menghadapi kehidupan yang semakin kompetitif. Sebagaimana pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Tetapi dengan berkembangannya ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, terdapat masih banyak guru kurang mengoptimalkan teknologi yang sudah tersedia. Serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang sudah disediakan oleh pihak sekolah.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, maka guru pada saat memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, seperti halnya media yang cocok digunakan pada pembelajaran akuntansi. Dengan adanya media tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar akuntansi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis terhadap guru mata pelajaran akuntansi yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran akuntansi, guru

masih menggunakan metode ceramah dan masih berfokus pada buku cetak sehingga menjadikan siswa bosan dan tidak dapat mengembangkan materinya. Untuk itu seharusnya guru menggunakan media sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2013:28) pentingnya media pembelajaran yaitu akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar, serta bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan dalam proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi memungkinkan pembelajaran dilangsungkan secara *online* atau jarak jauh, maka memerlukan penggunaan media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif sehingga dapat mencapai pembelajaran yang diinginkan.

Berkembangnya teknologi informasi yang sekarang ini yang juga mempengaruhi pembelajaran, sudah sewajarnya dapat dioptimalkan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan alternative pilihan utama dalam pelaksanaan pembelajaran agar tidak berfokus pada buku cetak saja. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran inovatif yang memungkinkan siswa mengikuti pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan media yang tepat membuat siswa belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang *Articulate Storyline 3* yang dapat merangkum materi dengan baik dan dapat

dilihat melalui laptop ataupun telepon seluler sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja.

Pemanfaatan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* semestinya dapat diterapkan pada mata pelajaran akuntansi. Menurut Rivers (2016) *Articulate Storyline 3* adalah alat *e-learning* untuk membantu membangun interaktif dan mempelajari bagaimana merencanakan proyek *storyline*, membuat presentasi menggunakan fitur-fitur yang sudah tersedia di media tersebut. Media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* dapat menghasilkan media pembelajaran yang sangat menarik karena di dalamnya tersedia menu-menu yang praktis untuk dapat menambahkan kuis, sehingga siswa dalam menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang sedang dipelajari. Dengan dukungan format multimedia seperti video, gambar dan *timeline*, maka bisa membuat presentasi yang baik.

Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sapitri (2020) yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMK Swasta Dian Andalas Padang” dengan hasil bahwa media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* mudah digunakan dalam pengoperasiannya sehingga menunjukkan kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis perlu melakukan penelitian tentang mengembangkan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* untuk mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang kelas di X SMK Negeri 7 Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru kurang mengoptimalkan teknologi yang sudah disediakan oleh sekolah.
2. Buku cetak yang disediakan oleh sekolah kurang menarik minat siswa untuk membaca dan mempelajarinya.
3. Media yang digunakan oleh guru masih terbatas pada buku cetak dan *google classroom*.
4. Siswa membutuhkan media pembelajaran selain buku cetak yang dapat merangkum materi pelajaran agar tidak hanya berfokus pada buku cetak dan *google classroom*.
5. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan di sekolah belum optimal.

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah dalam penelitian ini lebih fokus dan tidak menyimpang dari yang ingin diteliti, maka penulis hanya meneliti tentang:

1. Media pembelajaran yang ingin diteliti yaitu media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3*.
2. Materi yang dimuat dalam media ini yaitu materi Jurnal Khusus dalam pembelajaran akuntansi perusahaan dagang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran akuntansi berbasis *articulate storyline 3* pada materi jurnal khusus untuk siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 7 Medan Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Apakah media pembelajaran akuntansi berbasis *articulate storyline 3* yang dikembangkan layak digunakan pada materi jurnal khusus pada siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 7 Medan Tahun Pelajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang harus dicapai dalam penelitian/pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran akuntansi berbasis *articulate storyline 3* pada materi jurnal khusus untuk siswa kelas X akuntansi SMK Negeri 7 Medan Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran akuntansi berbasis *articulate storyline 3* yang dikembangkan pada materi jurnal khusus siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 7 Medan Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan penelitian ini penulis dapat menambah dan meningkatkan wawasan, pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis *articulate storyline 3* pada materi jurnal khusus untuk siswa kelas X akuntansi SMK Negeri 7 Medan.
2. Hasil penelitian dapat menjadi referensi pengetahuan yang baru bagi siswa dan guru di lingkungan pendidikan khususnya di SMK Negeri 7 Medan.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada peneliti lain yang akan penelitian dalam rangka mendukung teori yang berkaitan dengan media pembelajaran akuntansi berbasis *articulate storyline 3*.

