

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada manusia untuk mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Agar mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka manusia berusaha mengembangkan dirinya dengan pendidikan. Oleh karena itu, masalah pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan lebih yang berkaitan dengan kualitas, kuantitas, dan relevansinya. Pendidikan memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan manusia supaya dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh besar terhadap proses pembelajaran di era *modren* seperti sekarang ini. Media pembelajaran yang semakin berkembang merupakan bukti kemajuan teknologi pada proses pembelajaran. Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran merupakan salah satu bukti perkembangan teknologi. Program-program dalam komputer memberikan kemudahan kepada pendidik untuk menyampaikan materi pada peserta didik.

Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran siswa sertadapat meningkatkan hasil belajar yang ingin dicapai. Penggunaan media akan mempermudah siswa memahami pembelajaran akuntansi, karena pembelajaran menggunakan media dapat didesain menjadi

sebuah pembelajaran yang menarik, menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan dan dapat memotivasi serta merangsang siswa untuk semangat dalam belajar. Hal ini mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Arsyad (2017) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Dalam pembelajaran akuntansi, guru masih banyak menggunakan metode ceramah hal ini terlihat pada pembelajaran tatap muka yang dilakukan oleh sekolah sehingga menjadikan anak bosan dan sulit untuk memahami yang disampaikan oleh guru. Lain daripada itu belajar dengan media justru akan lebih mempermudah siswa untuk menangkap konsep yang ditambahkan ke dalam memorinya. Oleh karena itu, peran media pembelajaran akuntansi sangat penting untuk membantu siswa dalam proses berpikir. Daya tarik media akan memberikan pengalaman dalam proses pembelajaran akuntansi.

Mata pelajaran akuntansi dasar merupakan mata pelajaran yang wajib tempuh dan tuntas untuk satuan pendidikan SMK kelas X semester 1 dan 2. Salah satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran akuntansi dasar semester 2 adalah materi jurnal penyesuaian. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi dasar bapak Junedi pada bulan Maret 2021, menjelaskan bahwa proses pembelajaran selama masa pandemi ini sangat tidak teratur dan metode pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran online hanya memberi materi, sehingga siswa kurang berminat dan termotivasi untuk belajar dan banyak

masalah yang dihadapi dalam proses belajar selama pembelajaran online. Sebelum pembelajaran online dimulai media pembelajaran yang dipakai oleh guru hanya power point, papan tulis, buku cetak dan belum pernah menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif. Hal ini dikarenakan guru yang ada di sekolah tersebut belum mampu dalam mengaplikasikan bentuk pembelajaran menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan adalah menggunakan *software Lectora Inspire*.

Lectora Inspire adalah perangkat lunak *Authoring Tool* pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. “Pada tahun 2000, *Lectora* menjadi yang pertama sistem *authoring AICC* bersertifikat di pasar. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan flash, merekam video, menggabungkan gambar dan *screen capture*” (Mas’ ud. 2014:1).

Irina dan Liviu (2011:1) yang berjudul *Lectora a Complete E-Learning Solution* memberikan padapat bahwa *Lectora Inspire* menjadi salah satu solusi pembuatan media pembelajaran interaktif lengkap untuk pendidikan dengan sumber daya bawaan pengembangan yang cepat.

Keunggulan *Lectora Inspire* dibandingkan dengan software pengembangan media pembelajaran lainnya adalah software ini dibuat dengan konten *flash* terkemuka, tangkapan layar, perekaman, alat otorisasi yang kuat sehingga memungkinkan untuk membuat video dan konten *flash* dengan cepat. *Lectora Inspire* mempunyai berbagai template yang bisa mempermudah guru untuk mengintegrasikan materi dan evaluasi dalam pembelajaran. Pengembangan

media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dapat memanfaatkan fasilitas sekolah dengan baik dan menarik perhatian siswa, lingkungan belajar menjadi lebih kondusif, santai dan menyenangkan sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi dan bisa melibatkan siswa dalam proses pembelajaran (Elena, 2013).

Manfaat penggunaan *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran interaktif antara lain pengembangan media pembelajaran lebih mudah dilakukan, terdapat fitur penggabungan materi dan evaluasi sehingga mempermudah guru dalam pengoperasiannya, kelengkapan konten yang ada di dalam *Lectora Inspire* menambah kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, akses penggunaan media pembelajaran bisa dilakukan secara offline sehingga pengguna bisa menggunakan secara mandiri dan produk akhir media pembelajaran dapat dioperasikan pada komputer/laptop pengguna tanpa harus mempunyai software *Lectora Inspire*.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mahmudah 2019 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019 hasil penelitian tersebut dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada materi Jurnal Penyesuaian tersebut. Dalam penelitian ini digunakan media yang lebih interaktif seperti menambahkan audio dalam setiap materi dan disertai evaluasi di akhir materi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPK Medan”. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini diharapkan dapat membantu guru untuk penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi, di antaranya:

1. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
2. Guru hanya menggunakan media pembelajaran power point dan google classroom.
3. Guru belum mampu dalam mengaplikasikan bentuk pembelajaran menggunakan komputer sebagai media pembelajaran.
4. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar akuntansi dasar. Oleh sebab itu perlu adanya inovasi untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa.
5. Pengembangan media pembelajaran Akuntansi Berbasis *Lectora Inspire* belum pernah dilakukan di sekolah.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini membatasi permasalahan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi jurnal penyesuaian

kelas X Akuntansi SMK YPK Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi SMK YPK Medan?
2. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Akuntansi pada materi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi SMK YPK Medan ?
3. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran akuntansi pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi SMK YPK Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK YPK Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi jurnal penyesuaian.
3. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi jurnal penyesuaian.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah

1. Memberikan tambahan pengetahuan, wawasan kepada peneliti dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik.
2. Memberikan inovasi dalam proses pembelajaran agar menyampaikan materi tidak monoton dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga motivasi dan minat siswa akan lebih baik.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* untuk kelas X Akuntansi SMK YPK Medan. Penelitian ini juga dapat sebagai bahan acuan dan referensi untuk pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.