

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Sejalan dengan perkembangan teknologi dan inovasi guru yang mendukung visi pendidikan nasional, pendidikan abad ke 21 dijelaskan sebagai suatu konsep pembelajaran yang memfokuskan pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta mengikuti perkembangan teknologi dan perubahan dalam masyarakat global. Siswa abad 21 dituntut untuk memperoleh keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Guru abad 21 harus memiliki kompetensi untuk mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran, merancang pengalaman belajar yang inovatif, dan membimbing siswa menjadi pembelajar mandiri. Pendidikan abad 21 menekankan pembelajaran berbasis contoh-contoh, penerapan, dan pengalaman dunia nyata, baik di dalam maupun di luar sekolah. Integrasi TIK dianggap sebagai komponen penting dalam pembelajaran abad 21, karena teknologi membuka akses tanpa batas ke pengetahuan dan memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dalam era globalisasi dan digitalisasi, perkembangan IPTEK mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, dan pendidikan harus merespons perubahan ini dengan mengajarkan siswa keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan masa depan (Rahayu,dkk 2022).

Di samping itu, agar kualitas materi pendidikan meningkat, guru harus menggunakan teknologi terbaru dalam menyiapkan dan mengatur pelajaran, memantau pengetahuan siswa, dan mengintegrasikan tingkat komputasi teknologi informasi dalam proses pendidikan (Olimov & Mamurova, 2022). Membuat media pembelajaran yang inovatif adalah hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Nabila,dkk (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa saat proses belajar mengajar di kelas. Dengan memanfaatkan media pendidikan yang menggabungkan pengembangan IPTEK, guru diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang beragam dan menarik. Harapannya, proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta lebih efektif dan efisien dengan cara tersebut.

Media pembelajaran berbasis aplikasi android dan web adalah suatu bentuk sarana pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi, untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada pengguna. Aplikasi pembelajaran, yang dapat diinstal pada perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau tablet, dirancang khusus untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dengan mengintegrasikan berbagai format seperti teks, gambar, video, dan audio. Kelebihan aplikasi pembelajaran mencakup kemudahan akses, fungsionalitas *offline*, dan adaptabilitas terhadap fitur-fitur perangkat *mobile* (Wirawan,dkk 2020)

Menurut Rika dan Asep (2021), sumber belajar yang berbasis android dapat memicu motivasi belajar siswa. Media pembelajaran ini fleksibel dan sering digunakan, serta memberikan dampak positif pada peningkatan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran yang berbasis aplikasi android dan web sesuai untuk

diaplikasikan pada semua bidang studi termasuk Akuntansi. Perancangan media pembelajaran yang berbasis aplikasi android dan web ini biasanya membutuhkan *framework* tertentu untuk membangunnya. Salah satu bahasa *framework* yang dapat digunakan adalah flutter.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk pendidikan formal yang menyediakan pendidikan kejuruan bagi siswa yang terdaftar di program jenjang Sekolah Menengah Pertama yang menyiapkan mereka untuk bekerja di bidang yang sesuai. SMK Negeri 6 Medan adalah salah satu SMK yang berlokasi di kota Medan yang memiliki tiga program keahlian yaitu Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, dan Bisnis Daring dan Pemasaran. SMK ini menerapkan kurikulum 2013 revisi untuk siswa Kelas XI dan XII, serta Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas X. Peneliti telah melakukan observasi di SMK Negeri 6 Medan pada Senin 04 Januari 2024 di kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga.

Dalam pembelajaran di SMK Negeri 6 Medan, penting untuk memahami karakteristik siswa dan lingkungan pembelajaran mereka. Siswa kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga di SMK ini memiliki latar belakang yang beragam, baik dari segi pengalaman belajar maupun tingkat keterampilan dalam penggunaan teknologi. Sebagian besar siswa mungkin memiliki akses ke *smartphone* dan internet, namun tingkat pemanfaatan mereka terhadap teknologi untuk pembelajaran bisa berbeda-beda. Perlu diperhatikan bahwa lingkungan belajar di SMK Negeri 6 Medan juga memiliki faktor-faktor tertentu yang memengaruhi proses pembelajaran. Misalnya, ketersediaan fasilitas seperti lab komputer dan

akses wifi gratis di sekolah dapat memengaruhi cara siswa mengakses dan menggunakan materi pembelajaran berbasis teknologi. Faktor motivasi dan minat belajar siswa juga perlu dipertimbangkan dalam pengembangan media pembelajaran baru. Dengan pemahaman yang baik tentang pembelajaran ini, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dan web dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta lingkungan belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK ini, peneliti menemukan bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis android dan web dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku dan PowerPoint sebagai media pembelajaran yang diperlukan. Sekolah juga telah menyediakan laboratorium komputer untuk kegiatan praktik kejuruan dan pembelajaran lainnya. Di sisi lain, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang antusias dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, pembelajaran di kelas cenderung pasif, meskipun guru telah berusaha sebaik mungkin untuk mengajarkan materi kepada siswanya.

Untuk mendapatkan informasi lebih lanjut, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Dra. Fidniyati, yang merupakan guru dan ketua Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMKN 6 Medan. Wawancara tersebut membahas tentang proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa, materi apa saja yang sering menjadi kendala bagi siswa, dan fasilitas yang tersedia di sekolah. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sekolah masih membutuhkan media pendidikan yang lebih beragam. Karena guru biasanya hanya menggunakan buku dan power

point sebagai media pembelajaran. Materi yang berkaitan dengan proses bisnis di bidang akuntansi dan keuangan lembaga adalah materi yang memerlukan waktu belajar yang lama karena melibatkan banyak langkah, aktivitas, dan dokumen yang harus dikerjakan dengan cermat dan tepat. Ibu Dra. Fidniyati menyatakan Fasilitas yang tersedia di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 6 Medan sangat mendukung pengembangan media pembelajaran. Setiap lab komputer memiliki perangkat keras dan perangkat lunak yang sesuai dengan bidang studi masing-masing. Fasilitas ini menjadi langkah strategis awal untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Selain lab komputer, ada juga lab bahasa yang dapat memberi dukungan ekstra, terutama dalam mengintegrasikan aspek bahasa dalam media pembelajaran. Ruang lab bahasa menawarkan lingkungan yang kondusif untuk pengembangan keterampilan berbahasa siswa ketersediaan wifi yang dapat diakses secara gratis oleh semua anggota sekolah, termasuk siswa, memberikan kemudahan akses ke berbagai sumber belajar *online*. Wifi yang cukup menjadi fondasi utama untuk penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi dan web, memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran secara *real-time* dan interaktif.

**Gambar 1. 1** Penggunaan Buku dan PowerPoint sebagai media pembelajaran



Dapat dilihat dari gambar diatas merupakan media pembelajaran guru yang masih menggunakan buku dan power point saat melakukan proses mengajar. Tetapi dengan keterbatasan tersebut guru harus tetap menjelaskan bagaimana proses bisnis di bidang akuntansi dan keuangan lembaga yang mengharuskan siswa untuk memahami konsep-konsep dasar akuntansi. Selain itu, proses bisnis di bidang akuntansi dan keuangan juga harus disesuaikan dengan jenis perusahaan, baik perusahaan jasa, dagang, atau manufaktur, karena masing-masing memiliki ciri dan kebutuhan yang berbeda.

Berdasarkan hasil wawancara, kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga di SMK Negeri 6 Medan membutuhkan media pembelajaran berbasis android dan web sebagai bentuk inovasi baru dalam pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Selain itu, pembelajaran menggunakan android dan web juga mendorong siswa untuk mengikuti perkembangan teknologi.

Dari analisis kebutuhan yang dilakukan melalui kuesioner yang disebar kepada 71 siswa kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga, diperoleh data bahwa semua siswa memiliki *smartphone* dengan sistem operasi android. Sebanyak 69.01% siswa mengaku menggunakan *smartphone* untuk keperluan belajar, sedangkan sisanya 30.99% siswa belum memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Alasan yang diberikan oleh siswa adalah karena *smartphone* membantu mereka untuk mencari materi yang belum mereka pahami, tetapi di sisi lain siswa juga menghabiskan banyak waktu untuk membuka aplikasi yang tidak berhubungan dengan materi pembelajaran seperti sosial media.

Selain itu, berdasarkan kuesioner, sebagian besar siswa kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga menyatakan bahwa belum ada pembelajaran yang menggunakan *smartphone* sebagai media utama. Hasil kuesioner juga menunjukkan ada 98,59% siswa menyatakan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan *smartphone* akan lebih menarik, dan 1,41% siswa menyatakan ragu bahwa pembelajaran dengan *smartphone* akan jauh lebih menarik.

Dari Analisis kebutuhan yang dilakukan mengungkap permasalahan utama dalam pembelajaran akuntansi dasar di sekolah, yaitu keterbatasan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan saat ini masih terpaku pada buku teks, powerpoint, dan video pembelajaran dari Youtube yang diambil oleh guru. Media-media tersebut hanya memuat materi bahasan tanpa disertai sistem penilaian mandiri dan kompetensi yang diharapkan. Hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran menjadi sulit tercapai.

Permasalahan ini diperparah dengan minimnya pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran utama oleh guru. Padahal, hampir semua siswa memiliki *smartphone*, meskipun hanya sedikit yang memanfaatkannya dengan baik. *Smartphone* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang mudah diakses siswa di mana pun dan kapan pun.

Kurangnya pemanfaatan *smartphone* dan keterbatasan media pembelajaran konvensional mengakibatkan beberapa konsekuensi. Pertama, siswa tidak memiliki kesempatan untuk melakukan penilaian mandiri dan mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi. Kedua, kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran

akuntansi dasar tidak dapat tercapai secara optimal. Ketiga, tujuan pembelajaran menjadi sulit tercapai karena minimnya interaksi dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran akuntansi dasar di sekolah. Pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran utama, dipadukan dengan media konvensional yang lebih interaktif, dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi dasar dan mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat diakses melalui aplikasi Android atau web browser. Media pembelajaran ini ditujukan untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan yang mempelajari materi proses bisnis dalam bidang akuntansi dan keuangan lembaga. Media pembelajaran ini berisi materi yang mudah dipahami dan latihan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang proses bisnis dalam bidang akuntansi dan keuangan lembaga. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan flutter, yang merupakan *framework open-source* yang dikembangkan oleh Google untuk membangun aplikasi yang indah, dikompilasi secara *native*, dan *multi-platform* dari satu kode sumber.

Penelitian ini juga bermula dari kesadaran akan tantangan dalam pembelajaran proses bisnis di bidang akuntansi dan keuangan lembaga di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 6 Medan. Observasi dan wawancara

menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku dan presentasi PowerPoint, sedangkan perkembangan teknologi dan tuntutan pembelajaran abad ke-21 menuntut inovasi yang lebih maju. Siswa kurang antusias dan kurang konsentrasi, serta terdapat kesenjangan antara kondisi ideal dan nyata dalam pembelajaran. Pemahaman mendalam terhadap proses bisnis dalam bidang akuntansi dan keuangan lembaga memerlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan mendukung. Tujuan umum dari pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dan web ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep dasar akuntansi dan proses bisnis dalam bidang akuntansi dan keuangan lembaga. Selain itu, tujuan tersebut juga bertujuan untuk mendorong minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Akuntansi Dasar serta memfasilitasi mereka dalam mengikuti perkembangan teknologi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang terbaru. Secara khusus, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dan web ini mencakup pembuatan aplikasi yang bisa diakses di berbagai *platform* karena adanya kebutuhan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah diakses oleh siswa.

Dengan membuat aplikasi, diharapkan siswa dapat memiliki akses yang lebih fleksibel dan mudah terhadap materi pembelajaran, kapan pun dan di mana pun mereka berada, melalui perangkat *smartphone* mereka. Pembuatan aplikasi juga bertujuan untuk memanfaatkan potensi teknologi yang ada, terutama di era di mana penggunaan *smartphone* semakin meluas di kalangan siswa. Dengan menyediakan materi pembelajaran dalam bentuk aplikasi, diharapkan dapat

meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, karena penggunaan teknologi yang familiar bagi mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi dan web dengan *framework* flutter, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, minat siswa, serta memberikan alternatif yang lebih modern dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Manfaatnya tidak hanya bagi guru dan siswa, tetapi juga bagi sekolah dalam meningkatkan daya saing dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap era digital. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran di tingkat sekolah menengah kejuruan secara umum.

Peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dan Web Berbantuan Flutter Pada Materi Proses Bisnis Dalam Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga.” karena tertarik dengan topik tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa, dan pihak lain yang terlibat dalam pembelajaran akuntansi.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.:

1. Peserta didik belum bisa belajar secara aktif dan mandiri sehingga sangat tergantung pada penjelasan guru dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik masih lemah dalam hal pemahaman materi pada mata pelajaran Akuntansi dasar.

3. Peserta didik belum memiliki media pembelajaran dapat digunakan untuk belajar aktif dan mandiri sesuai kemampuan mereka.
4. Pengembangan media pembelajaran berbasis android dan web belum dilakukan oleh guru karena guru masih mengandalkan media pembelajaran konvensional selama proses pembelajaran.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan dan penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis Android dan Web pada mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 6 Medan tanpa mempertimbangkan media pembelajaran lainnya. Penelitian ini hanya mengadopsi Model ADDIE sebagai kerangka kerja pengembangan produk pembelajaran dan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dua instrumen, yaitu angket dan observasi.

### 1.4 Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android dan Web berbantuan Flutter pada materi Proses Bisnis Dalam Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga?

2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android dan Web dalam mata pelajaran Akuntansi Dasar pada materi Proses Bisnis Dalam Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga untuk siswa kelas X dari segi materi, media, dan pembelajaran menurut penilaian para ahli?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android dan Web pada materi Proses Bisnis Dalam Bidang Akuntansi Dan Keuangan Lembaga untuk siswa kelas X di SMK Negeri 6 Medan?
4. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android Dan Web pada materi Proses Bisnis Dalam Bidang Akuntansi Dan Keuangan Lembaga untuk siswa kelas X di SMK Negeri 6 Medan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android dan Web berbantuan Flutter pada materi Proses Bisnis Dalam Bidang Akuntansi Dan Keuangan Lembaga.
2. Menilai kelayakan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android dan Web untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar pada materi Proses Bisnis Dalam Bidang Akuntansi Dan Keuangan Lembaga dari segi materi, media, dan pembelajaran menurut pendapat para validator.
3. Menguji kepraktisan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android dan Web berbantuan Flutter untuk materi Proses Bisnis Dalam Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga di kelas X SMK Negeri 6 Medan.

4. Mengukur keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi android dan web berbantuan Flutter untuk materi Proses Bisnis Dalam Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga di kelas X SMK Negeri 6 Medan.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dan Web Berbantuan Flutter Pada Materi Proses Bisnis Dalam Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga.” maka terdapat berbagai macam manfaat yang dapat diambil baik secara teoritis dan secara praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran aplikasi android dan web dengan Flutter untuk materi proses bisnis di bidang akuntansi dan keuangan lembaga. Penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan ilmu pendidikan, terutama teknologi pendidikan, dan menjadi acuan bagi peneliti lain yang tertarik dengan topik serupa. Penelitian ini menambah pengetahuan tentang media pembelajaran inovatif dan materi proses bisnis yang relevan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih efektif, efisien dan inovatif bagi guru dalam mengajar materi proses bisnis dalam bidang akuntansi dan keuangan lembaga.

- b. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan masukan dan saran bagi sekolah, khususnya SMK Negeri 6 Medan, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi android dan web.
- c. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterampilan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi proses bisnis dalam bidang akuntansi dan keuangan lembaga dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android dan web
- d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan solusi untuk meningkatkan kualitas penelitian dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi android dan web yang berbantuan flutter sebagai media bantu penelitian.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat memberikan data dan temuan yang dapat digunakan sebagai dasar atau bahan analisis penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis aplikasi android dan web berbantuan flutter.
- f. Bagi kampus (Universitas Negeri Medan) penelitian ini dapat menjadi peluang untuk meningkatkan citra institusi dan kualitas pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi terkini.
- g. Bagi perkembangan IPTEK, penelitian ini dapat menyediakan *platform* pembelajaran yang berbasis android dan web dengan teknologi flutter serta memfasilitasi interaksi dan inovasi dalam proses belajar mengajar di bidang Akuntansi