

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan bangsa. Dengan kata lain, pendidikan memiliki peranan penting dalam mencetak generasi penerus yang berkualitas. Sistem pendidikan yang ideal, diharapkan mampu menciptakan generasi yang cerdas, terampil dan berakhlak mulia. Hal ini, sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yang tercantum dalam pasal 3 Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab (Soedibyo, 2003, p. 6).

Sistem pendidikan yang ideal, diharapkan juga mampu menginspirasi siswa, untuk terus belajar sepanjang hayat, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, serta menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan global.

Namun, kenyataan di lapangan sering kurang berjalan maksimal sesuai dengan keadaan ideal yang diharapkan, seperti yang terjadi di SMK Negeri 1 Binjai, berdasarkan angket minat dan hasil belajar siswa kelas XI AKL 1 dan XI AKL 2, pada mata pelajaran komputer akuntansi, masih belum maksimal seperti yang diharapkan. Kondisi ini, terlihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1 Hasil Angket Minat Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi, Semester I, TA. 2023 / 2024

Interval	Kategori	Hasil Angket Minat Belajar XI Akl 1		Hasil Angket Minat Belajar XI Akl 2	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
≥ 32	Sangat Baik	-	-	-	-
24 – 31	Baik	-	-	1 orang	2,94 %
16 – 23	Cukup	34 orang	97,14 %	33 orang	97,06 %
8 – 15	Kurang	1 orang	2,86 %	-	-
≤ 7	Sangat Kurang	-	-	-	-
	Jumlah	35 orang	100 %	34 orang	100 %
Indikator Minat Belajar					
1. Perasaan senang					
2. Ketertarikan untuk belajar					
3. Menunjukkan perhatian saat belajar					
4. Keterlibatan dalam proses pembelajaran					

Sumber: Hasil Angket Minat Belajar Siswa XI AKL 1 & 2 SMK Negeri 1 Binjai

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa total hasil angket minat belajar komputer akuntansi siswa kelas XI AKL 1 dan XI AKL 2, dengan kategori kategori Baik sebanyak 1 orang, kategori Cukup 67 orang, kategori Kurang sebanyak 1 orang.

Begitu juga, berdasarkan nilai hasil belajar siswa kelas XI AKL 1 dan XI AKL 2 pada mata pelajaran komputer akuntansi, sebagian besar masih berada di bawah nilai KKM 75, seperti terlihat pada tabel berikut :

Tabel 1.2 Hasil Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi, Semester I, TA. 2023 / 2024

Nilai	Kategori	Hasil Belajar XI AKL 1		Hasil Belajar XI AKL 2	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
91-100	Sangat Baik	-	-	-	-
83-90	Baik	-	-	-	-
75-82	Cukup	12 orang	34,29 %	12 orang	35,30 %
< 75	Kurang	23 orang	65,71 %	22 orang	64,70 %
	Jumlah	35 orang	100 %	34 orang	100 %

Sumber: Data Nilai Hasil Belajar Siswa XI AKL 1 & 2 SMK Negeri 1 Binjai

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa total hasil belajar komputer akuntansi kelas XI AKL 1 dan XI AKL 2, dengan kategori Cukup sebanyak 24 orang dan kategori Kurang sebanyak 45 orang.

Dari data hasil angket minat dan nilai hasil belajar siswa tersebut, dapat diketahui bahwa minat dan hasil belajar siswa, masih belum maksimal atau belum sesuai dengan yang diharapkan, sehingga perlu ada tindakan perbaikan, yang harus dilakukan oleh semua pihak, terkhusus oleh guru, yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Ada berbagai faktor yang menentukan keberhasilan suatu pendidikan, seperti : peserta didik itu sendiri, peran guru, kondisi ekonomi, sarana dan prasarana, lingkungan, serta masih banyak faktor yang lainnya (Kurniawati, 2022, pp. 2–3).

Dalam lingkup mikro, masalah pendidikan di Indonesia, disebabkan oleh: metode pembelajaran yang monoton, sarana dan prasarana kurang memadai dan rendahnya prestasi siswa (Kurniawati, 2022, hal. 7-9). Sarana dan prasarana, memiliki hubungan penting dalam pembelajaran. Tanpa menggunakan sarana dan

prasarana yang baik, maka proses pembelajaran, akan berdampak kurang baik atau dinilai kurang bermakna (Kurniawati, 2022, p. 8).

Berdasarkan, masalah yang terjadi di SMK Negeri 1 Binjai, ditelusuri penyebab dari kurang maksimalnya minat dan hasil belajar komputer akuntansi siswa kelas XI AKL (berdasarkan hasil angket, wawancara dan observasi), yaitu: sarana dan prasarana yang kurang memadai, seperti : 1) bahan ajar yang jumlahnya terbatas, kurang dilengkapi dengan soal beserta penyelesaiannya, kurang *up-date* (tidak terkini), tampilannya kurang menarik, 2) keterbatasan jumlah ruang laboratorium komputer. Namun, apabila bahan ajar yang tersedia, jumlahnya memadai, menarik dan berkualitas, maka akan membuat proses pembelajaran menjadi efektif, efisien, menarik dan berkualitas, sehingga pada akhirnya akan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Bahan ajar merupakan materi pelajaran, yang disusun secara sistematis dan digunakan oleh guru beserta siswa dalam proses pembelajaran (Magdalena, Sundari, et al., 2020, p. 2). Secara umum, jenis-jenis bahan ajar, yaitu : 1) bahan ajar cetak, seperti : buku teks, modul, lembar kerja, artikel dan brosur, 2) bahan ajar digital, seperti : e-book atau e-modul, aplikasi pembelajaran, video tutorial, presentasi interaktif dan simulasi komputer, 3) bahan ajar audio-visual, seperti : video pembelajaran, *podcast*, animasi dan *slide* presentasi, 4) bahan ajar interaktif, seperti : *software* interaktif, *game edukasi* dan *website* pembelajaran.

Bahan ajar dalam bentuk E-Modul menjadi solusi alternatif untuk mengatasi masalah, yaitu belum maksimal tersedianya bahan ajar yang lengkap, terkini dan menarik, pada materi pelajaran komputer akuntansi. Pembuatan bahan ajar E-

Modul, memerlukan aplikasi atau *software* dalam perancangannya, salah satu *software* yang dapat digunakan, yaitu Canva. Canva sebagai salah satu alat desain grafis yang mudah digunakan, memberikan kemudahan dan visual yang menarik bagi siswa, untuk dapat mengekspresikan pemahaman mereka tentang konsep (materi) komputer akuntansi.

Begitu juga dengan pemanfaatan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), dalam penyusunan bahan ajar komputer akuntansi, yang pembelajarannya berpusat pada siswa, sehingga siswa dapat terlibat dalam suatu proyek nyata, yang memerlukan pemecahan masalah dan dapat menghasilkan *output* (karya nyata), yaitu berupa laporan keuangan, untuk dipresentasikan oleh masing-masing kelompok belajar, serta pada akhirnya juga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, bahan ajar berbantuan canva dengan alur model *project based learning* ini, memiliki keunggulan dibandingkan dengan bahan ajar lainnya, dikarenakan 1) bahan ajar ini, disajikan dalam bentuk cetak dan online (dalam bentuk flipbook dan dalam *website hyzene* dan *googlesite*), 2) menggunakan canva sebagai alat bantu dalam mendesain e-modul, sehingga memberikan tampilan yang menarik, 3) memanfaatkan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dalam penyusunan bahan ajar komputer akuntansi, 4) dilengkapi dengan soal-soal terkini mengenai studi kasus perusahaan dagang atau soal-soal Uji Kompetensi Keahlian beserta pembahasannya, 5) dilengkapi dengan soal kuis yang menarik, 6) dilengkapi dengan motivasi diri / pesan moral, 7) dilengkapi dengan

hyperlink (elemen interaktif untuk berpindah halaman sesuai dengan yang diinginkan).

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya (Agustini, 2021, p. 1), dengan hasil penelitiannya, yaitu media pembelajaran *QR Code* berbantuan *Canva* sangat efektif dan efisien, diterapkan dalam proses pembelajaran siswa. Hal ini, dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1. Didukung juga, dengan penelitian sebelumnya (Irkhamni et al., 2021, p. 1), dengan hasil penelitiannya, yaitu : e-modul dapat menguatkan minat belajar peserta didik.

Selanjutnya, didukung juga dengan penelitian sebelumnya (Suryani, 2023, p. 1), dengan hasil penelitian : 1) penggunaan model pembelajaran *project based learning* berbantuan *canva* interaktif, terbukti meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas XII-IPA-7 SMA Negeri 5 Balikpapan, 2) terjadi peningkatan hasil belajar Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan *Canva* interaktif di kelas XII-IPA-7 SMA Negeri 5 Balikpapan.

Namun, dalam penelitian sebelumnya (Rahmadhani et al., 2021, p. 5), masih terdapat kelemahan / kekurangan dalam penelitiannya, yaitu : kekurangan perangkat untuk mengakses e-modul. Dan dalam penelitian sebelumnya (Purworejo et al., 2023, p. 15), juga terdapat kelemahan / kekurangan dalam penelitiannya, yaitu: e-modul harus disajikan juga dalam bentuk cetak.

Berdasarkan keseluruhan pemaparan tersebut, maka penulis tertarik untuk meneliti masalah ini, dengan judul “**Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan**

Canva Dengan Alur Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siswa Kelas XII AKL 2 SMK Negeri 1 Binjai, TA. 2024 / 2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut, terdapat berbagai masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bahan ajar untuk mata pelajaran komputer akuntansi, terbatas jumlahnya, kurang dilengkapi dengan soal beserta penyelesaiannya, kurang *up date* dan tampilannya kurang menarik.
2. Sebagian besar minat belajar siswa belum maksimal.
3. Sebagian besar nilai hasil belajar komputer akuntansi siswa, belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi pada :

1. Bahan ajar yang dikembangkan, berupa E-modul, pada mata pelajaran Komputer Akuntansi.
2. Pengembangan bahan ajar E-modul, dilakukan dengan alur model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), dalam mata pelajaran Komputer Akuntansi.
3. Materi yang digunakan, yaitu “studi kasus perusahaan dagang”, dalam mata pelajaran Komputer Akuntansi.

1.4 Rumusan Masalah

Setelah dilakukan identifikasi dan batasan masalah, selanjutnya dalam penelitian ini dikemukakan perumusan masalah, yaitu :

1. Apakah bahan ajar berbantuan canva dengan alur model *project based learning*, layak digunakan untuk siswa kelas XII AKL 2 SMK Negeri 1 Binjai?
2. Apakah bahan ajar berbantuan canva dengan alur model *project based learning*, efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar komputer akuntansi siswa kelas XII AKL 2 SMK Negeri 1 Binjai?
3. Apakah bahan ajar berbantuan canva dengan alur model *project based learning*, efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar komputer akuntansi siswa kelas XII AKL 2 SMK Negeri 1 Binjai?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar, pada mata pelajaran komputer akuntansi siswa kelas XII AKL 2 SMK Negeri 1 Binjai.
2. Untuk mengetahui efektivitas bahan ajar, dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran komputer akuntansi siswa kelas XII AKL 2 SMK Negeri 1 Binjai.
3. Untuk mengetahui efektivitas bahan ajar, dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran komputer akuntansi siswa kelas XII AKL 2 SMK Negeri 1 Binjai.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut penjelasannya :

a. Manfaat Teoritis

1. Diharapkan dapat menjadi referensi atau kajian tambahan bagi pengguna dan peneliti selanjutnya.
2. Diharapkan dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah dalam menyediakan dan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Diharapkan sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa semakin lebih baik, sehingga pada akhirnya, dapat meningkatkan minat dan hasil belajar komputer akuntansi siswa, serta menjadikan siswa memiliki persiapan yang maksimal sebelum tamat dari pendidikan yang dijalannya.

2. Bagi guru

Diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga dapat membantu siswa meningkatkan minat dan hasil belajarnya, serta sebagai motivasi bagi rekan guru dalam menghasilkan dan mengembangkan karya ilmiah selanjutnya.

3. Bagi pihak sekolah

Diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau sumber belajar atau informasi tambahan bagi pihak sekolah dan dalam mengetahui peningkatan kemampuan belajar siswa pada mata pelajaran komputer akuntansi.

