

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia kini telah mengalami perubahan dan memasuki era revolusi industri 4.0 dimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) begitu pesat dan menjadi basis dalam kehidupan manusia, sehingga menuntut manusia untuk mengembangkan kemampuan agar dapat menghadapi tantangan dan persaingan global. Salah satu upaya untuk menghadapi tantangan yang besar tersebut adalah dengan menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang unggul melalui dunia pendidikan.

Hubungan revolusi industri 4.0 dengan dunia pendidikan salah satunya adalah dunia pendidikan dituntut harus mengikuti perkembangan teknologi serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas yang lebih canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Dengan memahami bagaimana teknologi maka dapat membantu memfasilitasi proses pembelajaran sehingga mereka dapat merancang proses pembelajaran yang efektif. (Rose, Meyer & Strangman, 2002)

Selain itu, bentuk pembelajaran yang selama ini konvensional dengan pola pikir *teacher centered* diharapkan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pola pikir pembelajaran dapat berubah ke arah pembelajaran mandiri. Kemajuan teknologi memberikan kemudahan dalam melakukan dan mengembangkan sebuah inovasi pembelajaran yang akan menghasilkan *output*

yang baik dan berkualitas. Selain itu mahasiswa akan menjadi individu yang memiliki kecakapan berpikir dan kecakapan belajar (*thinking and learning skills*).

Untuk mewujudkan keberhasilan peningkatan pendidikan harus melakukan upaya dari berbagai sisi yakni memperhatikan seluruh komponen yang berperan penting seperti peningkatan kualitas dosen, kurikulum, sarana dan prasarana, manajemen dan partisipasi masyarakat. Salah satu komponen penting yang harus diperbaiki adalah kualitas dosen, dosen dituntut untuk bisa mengembangkan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan intelektual serta pengembangan keterampilan mahasiswanya. Selain itu juga diharapkan mampu sebagai fasilitator dan pembimbing dalam perkuliahan, dan dosen diharapkan mampu menyajikan materi pelajaran dengan kreatif, menggunakan media pembelajaran serta mengadakan evaluasi yang tepat untuk mencapai hasil belajar.

Hasil belajar secara umum dapat dikategorikan menjadi tiga indikator, yakni 1) Efektivitas pembelajaran yang diukur dari tingkat keberhasilan (prestasi) mahasiswa dari berbagai sudut, 2) Efisiensi pembelajaran yang diukur dari waktu belajar dan biaya pembelajaran, dan 3) Daya tarik pembelajaran yang diukur dari tendensi pebelajar yang ingin belajar secara terus menerus (Reigeluth, 1983:20).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di Fakultas Ekonomi Program Studi Akuntansi Semester 1 Universitas HKBP Nommensen Medan, proses perkuliahan pada mata kuliah Pengantar Akuntansi 1 yang dilaksanakan pada saat ini belum memenuhi harapan. Peneliti menemukan berbagai permasalahan yang menyebabkan proses perkuliahan berjalan kurang efektif yaitu

pada saat proses perkuliahan, dosen pamong cenderung bersifat konvensional seperti ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas, dosen pamong hanya berfokus pada buku ketika menerangkan mata kuliah sehingga mahasiswa mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan. Kemudian mahasiswa terlihat passif dan hanya berperan sebagai pendengar saja, bahkan ketika dosen pamong mencoba mengajukan pertanyaan kecil, mahasiswa hanya menjawab seadanya saja sesuai dengan buku teks dan sebagian besar mahasiswa kurang merespon. Selain itu dosen pamong juga hanya menampilkan materi belajar berupa powerpoint melalui slide, jarang menggunakan media pembelajaran lainnya yang menarik perhatian sehingga mahasiswa kurang termotivasi.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara diluar kelas dimana dari hasil wawancara tersebut beberapa mahasiswa mengatakan bahwa mata kuliah pengantar akuntansi, kurang menarik, kurang bersemangat, menjemukan dan mahasiswa kurang dilibatkan aktif dalam proses pembelajaran dan kurang percaya diri apabila menjawab pertanyaan yang diberikan dosen, sehingga mahasiswa tidak bisa menciptakan prestasi belajar secara maksimal dan mahasiswa menginginkan adanya sebuah terobosan baru dalam pembelajaran berupa media belajar yang inovatif yang mampu meningkatkan gairah belajar, memberikan motivasi dan media belajar yang menarik mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Hal ini dibuktikan dengan data mahasiswa yang diperoleh dari dosen pengampu mata kuliah Pengantar Akuntansi 1 bahwa mahasiswa memperoleh hasil belajar yang belum maksimal dan menunjukkan belum memuaskan. Hal ini dapat dilihat pada tabel hasil nilai mata kuliah Pengantar Akuntansi 1 berikut:

Tabel 1.1 Nilai Mata Kuliah Pengantar Akuntansi 1 TA 2018/2019

Nilai	A	B	C	D	E	Total
Jumlah Mahasiswa	11	89	117	3	0	220
Persentase	5%	40,5%	53,1%	1,4%	0	100%
Target yang ingin di capai	40%	40%	20%	0%	0	100%

Sumber: Dosen Mata Kuliah Pengantar Akuntansi 1 UHN Medan

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan nilai mata kuliah pada tahun akademik 2018/2019 dari 220 orang peserta kuliah mahasiswa yang mendapat nilai A hanya 5%, mendapat nilai B 40,5%, mendapat nilai C 53,1%, nilai D 1,4%. Distribusi nilai seperti ini masih kurang baik mengingat pentingnya penguasaan kompetensi yang diberikan pada mata kuliah pengantar akuntansi 1, sebagai mata kuliah yang harus dikuasai untuk melanjutkan pembelajaran akuntansi di semester berikutnya. Target yang ingin dicapai oleh dosen pengampu seperti terlihat pada tabel 1.1 tersebut diatas, bukanlah sesuatu yang mustahil jika dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran dan strategi belajar yang tepat.

Melihat kondisi yang terjadi, maka perlu diadakan perubahan dalam proses pembelajaran yang salah satunya adalah dengan meningkatkan keefektifan pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, dikarenakan peranannya yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang dikehendaki. Dengan adanya media pembelajaran, tradisi belajar konvensional yang dilakukan oleh pengajar dapat

lebih berinovasi dengan menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan membangkitkan motivasi belajar.

Gagne mengemukakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan mahasiswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Gagne, 2006:14). Media pembelajaran merupakan perantara pesan yang hendak disampaikan dari pengirim pesan ke penerima pesan (Sadiman, 2011:126). Media memungkinkan mahasiswa untuk membangun pengetahuannya sendiri dan meningkatkan keterampilan mereka untuk pengembangan profesional. Maka dengan adanya media mahasiswa dapat berinteraksi, berbagi informasi dan memperoleh keterampilan dan pemahaman yang baik (Shilpa, 2014).

E-Module merupakan salah satu bahan ajar/modul yang menggunakan media elektronik dalam penyampaian materi yang akan diajarkan pada mahasiswa di kelas. Beberapa piranti elektronik yang dapat digabung untuk membangun modul elektronik yakni: 1) Microsoft Office Power Point, 2) Microsoft Office Word, 3) *Software* (aplikasi) dan Web. Menurut Mahayuki, *e-Module* merupakan modul yang dipadukan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), memiliki sifat interaktif, mudah dalam penggunaannya, dapat menampilkan audiovisual untuk memudahkan dalam memahami materi, serta dilengkapi dengan tes atau kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis segera (Mahayuki, 2013:266).

Software yang digunakan untuk mengembangkan e-modul adalah *sigil*. *Sigil* merupakan *software* editor berformat EPUB (*electronic publication* /file multimedia yang dapat diakses dari file bertipe *html*, *xhtml*, *xml*, *css* yang

dijadikan satu file dengan ekstensi *.epub*), yang dapat dimanfaatkan semua orang secara gratis untuk pengembangan *e-Book*. Materi pembelajaran yang dikemas dalam *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *sigil* menambah rasa ingin tahu mahasiswa terhadap materi yang akan dipelajari dengan demikian dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar mahasiswa yaitu mahasiswa akan mudah menyerap materi pelajaran dan akan lebih memahami dengan baik.

E-modul dengan aplikasi *sigil* sangat membantu mahasiswa dalam perkuliahan dikarenakan fasilitas konten tutorial yang mendukung baik deskripsi dalam teks, gambar, maupun video sehingga mahasiswa memiliki ketertarikan, mampu memahami dan mereview kembali materi pembelajaran dengan baik dan memotivasi untuk belajar mandiri (Rustaman, 2019:229). *E-modul* yang dikembangkan dengan aplikasi *sigil* menjadikan pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan praktis digunakan mahasiswa tanpa dibatasi ruang dan waktu (Sari A, 2016:53).

Selain pengembangan media pembelajaran, dosen juga diharapkan mampu mengkombinasikannya dengan metode/ model pembelajaran, karena dengan metode/ model pembelajaran yang tepat dapat membantu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini dosen harus memiliki keterampilan dan kreatifitas dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dan yang berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa.

Model pembelajaran menurut pendapat Joice & Weil menyatakan “*a pattern or a plan, which can be used to shape a curriculum of course, to select instructional material, and to guide a teacher action*”. Maksudnya yaitu model pembelajaran merupakan sejenis pola atau rencana yang dapat digunakan untuk menentukan kurikulum atau pengajaran, memilih materi pelajaran, dan membimbing kegiatan pengajar (Joice & Weil, 1980:3). Sedangkan Slavin menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu acuan kepada suatu pendekatan pembelajaran termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya dan sistem pengelolaannya (Slavin, 2010).

Problem Solving (pemecahan masalah) sebagai salah satu metode pembelajaran merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana mahasiswa mengerjakan suatu permasalahan dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.

Problem solving adalah suatu pendekatan pengajaran menghadapkan mahasiswa pada permasalahan sebagai suatu konteks bagi mahasiswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan permasalahan serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pelajaran. Metode *Problem solving* yang dimaksud adalah suatu pembelajaran yang menjadikan masalah kehidupan nyata, dan masalah-masalah tersebut dijawab dengan metode ilmiah, rasional dan sistematis (Mulyasa, 2004:111). *Problem solving* sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran akuntansi, karena mata pelajaran ini menuntut mahasiswa untuk dapat memiliki keterampilan dalam melakukan

pencatatan seperti pencatatan ke dalam jurnal, membuat kertas kerja dan sebagainya, yang mana keterampilan tersebut dapat dilatih setahap demi setahap (Sunarti, 2015).

Untuk mencapai target yang telah ditetapkan sebagaimana yang telah diuraikan di atas harus dibuat indikator yang jelas sebagai ukuran ketuntasan dalam menguasai mata kuliah. Indikator keberhasilan tersebut sebagaimana tercantum dalam tabel 1.2 berikut ini:

Tabel 1.2 Indikator Kinerja

No	Aspek	Base line	Indikator Keberhasilan	Ringkasan Prosedur dan Metode
1.	Tersedianya Media Pembelajaran berbasis problem solving mata kuliah Pengantar Akuntansi	-	-	Pengembangan e-modul berbasis problem solving mata kuliah pengantar akuntansi
2.	Persentase mahasiswa yang memperoleh nilai	A = 18,33% B = 48.33% C = 25% D = 5% E = 3.33%	A= 40% B= 40% C=20% D=0% E=0%	Pembelajaran menggunakan e-modul berbasis problem solving

Sumber: Hutasuhut (2010: 204).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fadloli (2017) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Menggunakan Media Pembelajaran *Sigil* Melalui Pendekatan Kontekstual Siswa Kelas XTE SMK Muhammadiyah Prambanan” menyatakan bahwa kelas yang menggunakan media pembelajaran *sigil* melalui pendekatan kontekstual mendapatkan nilai siswa yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan

media powerpoint dengan melalui slide. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *sigil* dapat memberi pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari serangkaian uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Solving Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pengantar Akuntansi 1 Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas HKBP Nommensen Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang masih konvensional dengan metode ceramah dan pemberian tugas dalam pembelajaran.
2. Kurangnya minat mahasiswa terhadap pembelajaran pengantar akuntansi.
3. Mahasiswa mengharapkan adanya media pembelajaran yang inovatif sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan menjemukan dalam proses pembelajaran mata kuliah pengantar akuntansi
4. Kemajuan teknologi belum dimanfaatkan dosen agar lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran mata kuliah pengantar akuntansi
5. Rendahnya tingkat pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah pengantar akuntansi

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *e-modul* dengan menggunakan *software Sigil* pada mata kuliah pengantar akuntansi materi Ruang Lingkup Akuntansi, Persamaan Dasar dan Pelaporan Keuangan.
2. Pengembangan *e-modul* berbasis *problem solving* pada mata kuliah pengantar akuntansi .
3. Fasilitas sarana media komputer (laptop) dan *smartphone* yang dimiliki mahasiswa untuk memfasilitasi penggunaan *e-modul* berbasis *problem solving* pada mata kuliah pengantar akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas HKBP Nommensen Medan dengan menggunakan aplikasi *Azardi/Readium* pada komputer dan aplikasi *Reasili* pada *smartphone* yang dapat diunduh secara gratis .
4. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester 1 fakultas ekonomi universitas HKBP Nommensen Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah *e-modul* berbasis *problem solving* yang dikembangkan layak digunakan pada perkuliahan Pengantar Akuntansi I ?
2. Apakah *e-modul* berbasis *problem solving* yang dikembangkan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar Pengantar Akuntansi I ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui kelayakan *e-modul* yang dikembangkan pada mata kuliah Pengantar Akuntansi
2. Untuk mengetahui efektifitas *e-modul* berbasis *problem solving* dalam meningkatkan hasil belajar mata kuliah Pengantar akuntansi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas HKBP Nommensen Medan.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

- a. Memberikan sumbangan terhadap konsep, prinsip dan prosedur pengembangan *e-modul* berbasis *problem solving*.
- b. Dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan akhirnya pembelajaran menjadi lebih berkualitas.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat antara lain:

- a. Bagi Mahasiswa

Memberikan pembelajaran interaktif, inovatif, menarik, menyenangkan serta tidak terikat oleh ruang dan waktu (dapat dilakukan dimana saja,

kan saja) untuk meningkatkan hasil belajar pengantar akuntansi pada mahasiswa.

b. Bagi Dosen/ Instruktur

Berguna untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran dengan *e-modul* berbasis *problem solving* untuk meningkatkan dan memanfaatkan sumber belajar dan media pembelajaran yang ada.

c. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam menyusun dan mengembangkan *e-modul* Pengantar Akuntansi berbasis *problem solving* pada Fakultas Ekonomi Universitas HKBP Nommensen Medan yang layak dan efektif digunakan.



THE
Character Building
UNIVERSITY