

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia saat ini sedang mengalami wabah penyakit virus Covid-19. Virus Covid-19 memberikan dampak yang sangat besar terhadap segala aspek kehidupan termasuk aspek pendidikan. Di bidang pendidikan, virus Covid-19 menjadi faktor utama terjadinya perubahan pola pendidikan yang biasa dilaksanakan. Salah satunya diterapkannya pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Adanya virus Covid-19 mengakibatkan semua jenjang pendidikan harus melaksanakan pembelajaran secara daring.

Dalam situasi Covid-19 saat ini, teknologi online ini memang dapat membantu kita belajar tanpa harus keluar rumah. Proses pembelajaran daring yang sedang berjalan masih belum optimal, dikarenakan masih banyak siswa yang kurang aktif saat belajar secara daring sehingga hasil belajar yang dicapai oleh siswa masih rendah. Kurangnya keaktifan siswa saat belajar secara daring juga tidak terlepas dari media yang digunakan guru saat mengajar.

SMK Negeri 1 Patumbak merupakan sekolah kejuruan yang juga menerapkan pembelajaran daring di saat pandemi virus Covid-19. Untuk mempermudah proses pembelajaran daring para guru menggunakan media pembelajaran *Google Class Room*, *WhatsApp Group* dan *Google Meet*. Namun sejak bulan Februari semester genap tahun pembelajaran 2020/2021 SMK Negeri 1 Patumbak menerapkan pembelajaran *Blended Learning*. Dimana selain proses

pembelajaran dilakukan secara daring pembelajaran juga dilakukan secara tatap muka di dalam kelas.

Pembelajaran yang dilakukan secara daring dengan media *Google Class Room* yang di gunakan untuk membagikan materi pelajaran dan sebagai media pengumpulan tugas yang sudah dikerjakan oleh siswa. Sedangkan untuk media *WhatsApp Group* kelas dipergukan untuk media informasi seputar materi pelajaran yang dibagikan oleh guru dan media *Google Meet* dipergunakan guru untuk menerangkan materi pembelajaran saat belajar dengan sistem daring. Sedangkan pembelajaran tatap muka digunakan guru untuk menerangkan materi pelajaran ketika pembelajaran tatap muka dilaksanakan. Pembelajaran tatap muka dilakukan dengan menerapkan protokol kesehatan yaitu menjaga jarak, memakai masker dan mencuci tangan. Guru menyuruh siswa memakai masker dan mencuci tangan terlebih dahulu sebelum masuk kedalam kelas. Selain itu untuk menjaga jarak anatar siswa, pembelajaran dilakukan dengan membagi siswa menjadi dua sesi. Seperti kelas X Ak 3 yang berjumlah 36 siswa. Dimana sesi I diisi sebanyak 18 siswa dan sesi II diisi sebanyak 18 siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi yang mengajar di kelas X Ak 3 SMK Negeri 1 Patumbak, bahwa pengamatan proses belajar mengajar yang dilakukan selama ini masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas kepada siswa. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, dimana selama ini guru hanya menulis dipapan tulis dan guru hanya membaca buku pelajaran pegangan siswa dan guru saat

mengajar sehingga siswa merasa bosan dan jenuh saat belajar. Siswa yang merasa jenuh dan bosan saat belajar akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Siswa yang tidak paham terhadap materi pelajaran akan menunjukkan aktivitas belajar siswa yang rendah.

Pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran menunjukkan bahwa aktivitas siswa masih rendah dalam hal menyampaikan pertanyaan dan mengungkapkan pendapat ketika guru memberikan pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung, dan siswa juga jarang mendiskusikan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu masih banyak siswa yang kurang memperhatikan guru pada saat menerangkan materi pembelajaran di dalam kelas. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya tergantung pada guru yang selalu dituntut dapat mengajar secara profesional saja melainkan peran aktif siswa didalam proses pembelajaran juga menentukan keberhasilan pembelajaran. Aktivitas belajar yang baik dalam belajar merupakan kebutuhan pokok yang harus dipenuhi oleh siswa dalam mencapai hasil belajar.

Berdasarkan wawancara dan informasi dari guru mata pelajaran akuntansi Kelas X Ak 3 SMKN 1 Patumbak, pada masa pandemi Covid-19 proses belajar mengajar hanya menggunakan media *WhatsApp Group* kelas, *Google Meet* dan *Google Class Room*. Media *WhatsApp Group* digunakan guru untuk membagikan informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Media *Google Meet* digunakan guru hanya beberapakali karena terkendala oleh jaringan. Sedangkan media *Google Class Room* digunakan guru untuk membagikan materi pelajaran dan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa tanpa adanya penjelasan dari guru terkait

materi yang akan dipelajari sehingga masih banyak siswa yang tidak mengumpulkan tugasnya. Rendahnya aktivitas siswa dalam mengumpulkan atau mengirimkan tugas yang diberikan guru di *Google Class Room* karena ketidakpahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Dampak dari aktivitas belajar yang cukup rendah juga berpengaruh terhadap hasil belajar akuntansi siswa yang rendah. Hal ini terbukti dari hasil ulangan harian siswa masih banyak yang berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran akuntansi.

Dapat dilihat rincian informasi nilai ulangan harian siswa dari tabel berikut ini:

Tabel 1.1
Rekapitulasi Persentasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa
Kelas X SMK Negeri 1 Patumbak

No	Test	KKM	Jumlah Siswa	Siswa yang mencapai nilai KKM		Siswa yang tidak mencapai nilai KKM	
				Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	UH1	75	36	12	33%	24	67%
2	UH 2	75	36	10	28%	26	72%
3	UH 3	75	36	8	22%	28	78%
Jumlah				30	-	78	-
Rata-rata				10	28%	26	72%

Sumber: *Julianaria. Guru mata pelajaran Akuntansi kelas X AK 3 SMKN 1 Patumbak*

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat bahwa rata-rata hasil ulangan siswa yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 28% sedangkan selebihnya 78% memperoleh nilai dibawah KKM. Dapat dikatakan bahwa hal tersebut tidak sesuai dengan yang diharapkan. Dengan kondisi ini tentunya tidak terlepas dari strategi belajar mengajar yang diterapkan oleh guru. Startegi belajar mengajar tentunya tidak bisa lepas dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media yang

digunakan guru pada saat mengajar kurang efektif dan tidak bervariasi sehingga siswa masih belum mengerti materi yang diajarkan oleh guru.

Sebagai fasilitator transfer ilmu, guru tentunya membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memudahkan guru dalam mengajarkan materi kepada siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Indah (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan untuk tujuan pendidikan. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting. Seperti yang dikemukakan oleh Gurning & Effi (2017:30) menyatakan bahwa “Media pembelajaran memegang peranan yang cukup vital terhadap penyampaian materi pelajaran kepada siswa karena media pembelajaran bertanggung jawab sebagai salah satu faktor keberhasilan sampainya materi pelajaran kepada siswa agar materi tersebut dapat dikelola atau dicerna oleh siswa”.

Banyak jenis media pembelajaran telah dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga menuntut guru untuk akurat dan teliti saat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga materi yang disampaikan akan dapat dipahami oleh siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Umrotul (2015:92) bahwa “Peranan media dalam pembelajaran sangat penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi dan pesan, sehingga mendorong proses pembelajaran dan hasil belajar” Hal ini disebabkan adanya interaksi antara siswa dan media pembelajaran yang merupakan wujud nyata perilaku belajar. Guru mata pelajaran akuntansi dasar di kelas X Ak 3 SMK Negeri 1 Patumbak masih menggunakan media pembelajaran yang kurang

bervariatif. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Ketika peserta didik diberikan perlakuan baru dengan menerapkan media pembelajaran yang baru pasti akan ada suasana baru yang mereka rasakan dan akan berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Untuk itu penulis menganggap perlu adanya suatu upaya penerapan media pembelajaran yang tepat, agar aktivitas dan hasil belajar siswa lebih baik sehingga terjadi peningkatan. Dari sekian banyaknya media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, penulis mengarahkan menggunakan media pembelajaran video *scribe* berbasis *embedded test*. Guru dapat menjadikan media software video *scribe* ini sebagai media alternatif dalam melakukan proses pembelajaran. Adapun alasan penulis memilih media video *scribe* ini adalah merupakan aplikasi multimedia dapat berupa foto, gambar, teks, musik, dan background yang dapat dipilih sesuai keinginan dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

Penelitian yang sesuai juga pernah Lubis & Putri (2018) tentang penerapan model pembelajaran *the learning cell* dengan bantuan media video dalam pembelajaran akuntansi pada siswa kelas X SMA IRA Medan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan dari tes awal hanya 10 orang siswa yang mencapai ketuntas dengan persentase ketuntasan 24,39% dengan rata-rata kelas 58,90% menjadi 25 orang siswa dengan persentase ketuntasan 60,98% dengan rata-rata 78,78 dari siklus I yang terjadi, sehingga pada siklus II meningkat sebanyak 35 orang siswa dengan persentase ketuntasan

90,24% dengan rata-rata kelas 85,98. Sehingga ada peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model *The Learning Cell* dengan Bantuan Media Video.

Video *scribe* adalah salah satu bentuk media yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik dengan menampilkan pembelajaran dalam bentuk virtual. Hal ini sejalan dengan teori Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat menyampaikan unsur-unsur pengetahuan secara terorganisir dengan baik, spesifik dan akurat maka kualitas hasil belajar dapat meningkat.

Video *scribe* berbasis *embedded test* merupakan video pembelajaran yang dimana disela aktivitas belajar mengajar guru memberikan *embedded tes* (tes sisipan) tanpa adanya persiapan siswa sehingga guru bisa tahu bagaimana pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Arikunto (2015) berpendapat bahwa semenjak pembelajaran dimulai hingga akhir pelajaran guru perlu bertanya supaya dapat diketahui apakah siswa sudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini diberikan untuk pemantapan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. *embedded test* yang dilakukan disela-sela pembelajaran memotivasi siswa belajar dengan penuh konsentrasi, karena jika siswa tidak berkonsentrasi penuh maka siswa tidak akan memahami materi yang disampaikan guru sehingga siswa tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penerapan Media Pembelajaran Video Scribe Berbasis Embedded Test Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan**

Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Pembelajaran 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X AK SMKN 1 Patumbak Tahun Pembelajaran 2020/2021.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X AK SMKN 1 Patumbak Tahun Pembelajaran 2020/2021.
3. Media Pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional dan kurang bervariasi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah dengan diterapkannya media pembelajaran *Video Scribe* Berbasis *Embedded Test* dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa di kelas X Ak 3 SMKN 1 Patumbak Tahun Pembelajaran 2020/2020.
2. Apakah dengan diterapkannya media pembelajaran *Video Scribe* Berbasis *Embedded Test* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa di kelas X Ak 3 SMKN 1 Patumbak Tahun Pembelajaran 2020/2020.

1.4 Pemecahan Masalah

Sebagaimana telah diuraikan pada latar belakang, bahwa kenyataannya aktivitas siswa dan hasil belajar akuntansi belum mencapai target yang diinginkan.

Maka kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran perlu ditingkatkan. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa cenderung merasa bosan pada saat belajar. Oleh karena itu alternatif yang dilaksanakan untuk memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran akuntansi dasar adalah penulis bekerja sama dengan guru mata pelajaran akuntansi dasar untuk menerapkan suatu media pembelajaran video *scribe* berbasis *embedded test* yang dapat membantu guru dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa. video *scribe* Berbasis *embedded test* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran dengan bantuan video animasi yang dibuat dengan aplikasi *Sparkol* dimana disela-sela aktivitas belajar mengajar guru memberikan tes sisipan kepada siswa tanpa adanya persiapan dari siswa.

Video *scribe* berbasis *embedded test* digunakan untuk mempermudah guru dalam memberikan penjelasan serta pemahaman kepada siswa mengenai materi yang diajarkan karena media ini dapat membuat siswa lebih memahami materi pelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X Ak 3 SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Pembelajaran 2020/2021.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran Video *Scribe* berbasis *Embedded Test* di kelas X Ak 3 SMKN 1 Patumbak Tahun Pembelajaran 2020/2021.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi khususnya pada materi akuntansi dasar setelah diterapkan media pembelajaran Video *Scribe* berbasis *Embedded Test* pada siswa kelas X Ak 3 SMKN 1 Patumbak Tahun Pembelajaran 2020/2021

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman yang berharga dan dapat menambah ilmu pengetahuan sesuai disiplin ilmu yang ditekuni.
 - b. Bagi peneliti lain dapat digunakan sebagai motivasi dan rangsangan untuk melakukan penelitian sejenis serta sebagai dasar dalam mengembangkan pola pikir yang bisa membantu peneliti lain pada penelitiannya.
 - c. Bagi sekolah terkhusus guru mata pelajaran akuntansi di SMKN 1 Patumbak, hasil penelitian ini juga dapat menjadi masukan untuk perbaikan proses belajar siswa dalam mata pelajaran akuntansi dasar dengan menggunakan media pembelajaran video *scrib* berbasis *embedded test*. Selain itu sebagai informasi dan sumbangan pemikiran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan juga sebagai bahan referensi dalam menerapkan media pembelajaran video *scribe* berbasis *embedded test*.
 - d. Bagi Institusi dapat memberikan referensi kepada civitas akademik Universitas Negeri Medan dan pihak lain yang akan mengadakan

penelitian mengenai penerapan media pembelajaran video *scrib* berbasis *embedded test*.

2. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan pengetahuan tentang penerapan media pembelajaran video *scrib* berbasis *embedded test* sebagai kepentingan penelitian dimasa yang akan datang. Selain itu dapat memperkaya sumber literatur penelitian dibidang pendidikan.

