

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keaktifan siswa menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Menurut Rizky et al., (2020) keaktifan belajar siswa merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa untuk ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membuat tingkah laku siswa menjadi lebih baik.

Menurut Sadirman (2016,100) menyatakan bahwa aktivitas belajar ialah aktivitas yang bersifat fisik atau jasmani maupun mental atau rohani, kaitan antara keduanya akan membuahkan aktivitas belajar yang optimal. Berdasarkan indikator aktivitas dalam proses pembelajaran terbagi menjadi 8 bagian yaitu kegiatan visual (*visual activities*), kegiatan lisan (*oral activities*), kegiatan mendengarkan (*listening activities*), kegiatan menulis (*writing activities*), kegiatan menggambar (*drawing activities*), kegiatan motorik (*motor activities*), kegiatan mental (*mental activities*), kegiatan emosional (*emotional activities*).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru akuntansi dan pengamatan yang telah dilakukan di kelas XI AK 1SMK Negeri 1 Patumbak, aktivitas belajar siswa untuk belajar akuntansi masih tergolong rendah, dari beberapa kegiatan siswa dalam proses pembelajaran terdapat beberapakegiatan yang masih tergolong rendah diantaranya 1) siswa kurang memperhatikan guru ketika menerangkan materi pelajaran, 2) siswa kurang aktif dalam bertanya ketika pembelajaran berlangsung, 3) siswa kurang aktif berdiskusi mengenai pembelajaran dengan siswa lainnya, dan

ketika dilakukannya tanya jawab hanya beberapa siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, 4) ketika guru menerangkan materi terdapat beberapa siswa yang ketahuan mengobrol dan bercanda dengan teman sebangkunya, 5) terdapat beberapa siswa yang hanya memperhatikan saat dilakukannya penjelasan materi namun tidak mencatat materi tersebut, dan yang terakhir 6) siswa cepat merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung karena guru menggunakan model pembelajaran ceramah dan hanya menggunakan media papan tulis.

Rendahnya aktivitas belajar secara tidak langsung berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, salah satunya yaitu terhadap hasil belajar akuntansi. Hal tersebut terlihat dari hasil ulangan harian siswa pada Kelas X AK 1 di SMK Negeri 1 Patumbakyaitu bahwa persentase ketuntasan ulangan harian 1 dikelas X AK 1 dari total 36 orang siswa sebanyak 33,3% (12 orang) siswa yang memperoleh nilai di atas KKM. Ulangan harian ke 2 sebesar 55,5% (20 orang). Dan ulangan harian ke 3 sebesar 41,6% (15 Orang) yang mendapat nilai di atas KKM. Dari persentase tersebut dapat diketahui masih banyaknya siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM..

Berdasarkan informasi yang diperoleh, peneliti juga mengetahui bahwa model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih menggunakan model ceramah dengan berbantu media papan tulis. Penggunaan model serta media tersebut dalam melakukan proses pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam belajar dan menyebabkan hasil belajar menjadi kurang optimal. Perpaduan antara penggunaan model dan media yang tepat dalam

proses pembelajaran dapat menyebabkan meningkatnya aktivitas yang akan berdampak terhadap hasil belajar siswa(Nurlia et al., 2020).

Untuk memperoleh aktivitas dan hasil belajar yang diinginkan maka dibutuhkan solusi yang tepat untuk dapat menyelesaikan masalah yang terjadi. Berdasarkan fakta yang terjadi di kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Patumbak, peneliti menawarkan solusi yaitu dengan mengimplementasikan model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan media *Powtoon*.

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang direkomendasikan dalam penerapan kurikulum 2013. Menurut Supono(2021), Model pembelajaran *problem based learning* ialah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan yang nyata sebagai konteks untuk peserta didik belajar berpikir kritis dan ketrampilan dalam memecahkan masalah untuk memperoleh pengetahuan.

Model pembelajaran *problem based learning* ini merupakan salah satu solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam aktivitas dan hasil belajar akuntansi, karena karakteristik yang dimiliki oleh model pembelajaran *problem based learning* sangat relevan dalam mengatasi permasalahan tersebut seperti salah satu karakteristik dari model tersebut yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student-Centered*) dan pembelajaran diperoleh secara mandiri oleh siswa (A. Sujana & Sopandi, 2020), karakter tersebut dapat membangkitkan aktivitas pada siswa karena siswa diberikan kebebasan untuk mempelajari dan dapat menentukan sendiri bagaimana mereka ingin mempelajarinya.

Pembelajaran akuntansi merupakan pembelajaran yang memerlukan pemahaman, ketelitian dan keterampilan (Wardhani et al., 2018). Salah satu materi pokok dalam akuntansi yaitu materi pencatatan transaksi penjualan barang dagang secara kredit, wesel, dan angsuran. Dalam mempelajari akuntansi sangatlah membutuhkan pemahaman baik dari konsep, ketrampilan ketika menyusun, serta ketelitian dalam menghitung. Maka oleh sebab itu model pembelajaran *problem based learning* dapat membantu mempelajari materi akuntansi tersebut karena model PBL memiliki karakteristik yaitu masalah kesulitan dalam menyusun dan menghitung dijadikan sebagai alat untuk mencapai pengetahuan baru dengan cara siswa bekerja sama melalui kelompok kecil yang dipimpin oleh guru, dengan adanya kelompok kecil tersebut siswa dapat bertukar pikiran, bekerja sama untuk memperoleh pengetahuan baru.

Pendapat tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asvifah & Wahjudi (2019), menurut peneliti tersebut dengan diterapkannya model pembelajaran *problem based learning* (PBL) pada materi pelajaran akuntansi keuangan siswa dapat memahami dan membangun pengetahuannya sendiri melalui pemecahan masalah yang dilakukan secara bersama-sama tanpa menghafal dan menyimpan informasi. Sehingga permasalahan yang ada dapat diselesaikan dengan baik.

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) inidapat diterapkan dengan bantuan penggunaan media pembelajaran yang mendukung. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya yang

menciptakan pembelajaran menjadi lebih bermakna serta berkualitas. Proses pembelajaran dan berlangsung dalam suatu sistem maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran (R. T. Sari & Patmaningrum, 2021).

Menurut (Firmadani, 2020)“Media Pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit. Alat -alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar”. Dengan menggunakan media seorang guru diharapkan bisa lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa juga dapat menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga dapat berdampak pada aktivitas dan hasil belajar siswa.

Ada banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satu media pembelajaran yang menarik, yaitu menggunakan media *Powtoon*. *Powtoon* merupakan salah satu jenis layanan online yang memiliki fitur animasi yang menarik di antaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengatur timeline yang sangat mudah dalam penyampaian pesan berupa video(Pangestu & Wafa, 2018).

Mengacu pada teori Edgar Dale tentang kerucut pengalaman (*cone of Experience*) bahwa 50% pengalaman belajar seseorang didapatkan setelah orang tersebut membaca, mendengar dan melihat, sehingga dengan adanya media *Powtoon* yang dapat mengintegrasikan tulisan, suara, gambar dan video diharapkan

pemahaman peserta didik dalam menyerap materi dapat lebih meningkat (Hidayah et al., 2021).

Pemilihan media pembelajaran yang sifatnya interaktif dengan banyak animasi ditujukan untuk membuat lebih menarik sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, sebagaimana diungkapkan oleh Aksoy(2012), metode animasi lebih efektif daripada menggunakan metode pengajaran secara tradisional dalam meningkatkan hasil belajar. Aplikasi *Powtoon* ini sebenarnya hampir sama dengan aplikasi *PowerPoint* yang biasa digunakan untuk membuat media presentasi, dengan cara kerja mengisi slide yang berisi materi dipadukan dengan animasi dan transisi agar lebih menarik. Perbedaan dari keduanya yaitu terletak pada karakter animasi yang ada. Didalam *Powtoon* terdapat berbagai jenis karakter animasi yang dapat mendukung materi yang disajikan, dengan adanya berbagai karakter animasi juga akan membuat materi yang disampaikan semakin menarik (Puspitarini et al., 2019).

Pemilihan media *powtoon* sebagai media pembelajaran sangat tepat digunakan untuk meningkatkan penguasaan konsep peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan *powtoon* memiliki berbagai fitur animasi yang menarik dan mudah (Hidayah et al., 2021). Selain itu, media *powtoon* ini mudah untuk dijadikan penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang menarik sehingga tidak membuat peserta didik menjadi mudah bosan dan kurang fokus saat guru menyampaikan materi.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aliyah & Wahjudi, 2021) menyimpulkan bahwa hasil belajar mata pelajaran akuntansi menggunakan model pembelajaran PBL dengan dukungan media video terdapat perbedaan signifikan dengan hasil belajar tanpa media video, kelas dengan menggunakan media video memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dari pada kelas tanpa media pembelajaran.

Dengan penggunaan media powtoonberbasis model PBL diharapkan peserta didik mampu memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi yang akan disajikan. Sehingga proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru melainkan berpusat pada peserta didik. Hal tersebut dikarenakan model PBL memfokuskan pada peserta didik dengan mengarahkan menjadi pembelajar yang mandiri dan terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran kelompok sehingga dapat membantu untuk mengembangkan berpikir dalam mencari pemecahan masalah melalui penyelidikan, sehingga diperoleh solusi untuk suatu masalah dengan rasional dan autentik. Penggunaan media powtoon diharapkan mampu memvisualkan dan menjelaskan materi akuntansi secara lebih mudah, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dan dapat meningkatkan penguasaan mengenai materi tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantu Media *Powtoon* untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa kelas XI AK 1 Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan diSMK Negeri 1 Patumbak Tahun Ajaran 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Rendahnya aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI AK 1 di SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Rendahnya hasil belajar akuntansi siswa kelas XI AK 1 di SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Diperlukan implemmentasi model *Problem Based Learning* berbantu media *Powtoon* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI AK 1 di SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Ajaran 2022/2023.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, maka dirumuskan rumusan masalah yaitu adalah :

1. Apakah implemmentasi model *problem based learning* berbantu media *powtoon* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa akuntansi di kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Apakah implemmentasi model *problem based learning* berbantu media *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa akuntansi di kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Ajaran 2022/2023?

1.4 Pemecahan Masalah

Suatu masalah yang terjadi harus ditemukan solusi untuk pemecahannya. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya bahwa aktivitas dan hasil belajar akuntansi yang terjadi belum optimal. Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa dikarenakan model dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih kurang menarik. Guru masih menerapkan model pembelajaran ceramah dengan berbantu media papan tulis, dimana model tersebut melakukan proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.

Untuk memperoleh aktivitas dan hasil belajar yang diinginkan maka dibutuhkan penyelesaian masalah yang terjadi yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih berpikir kritis serta trampil dalam memecahkan masalah untuk memperoleh pengetahuan sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan aktivitas dan hasil belajar siswa didalam kelas yaitu model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Melalui model pembelajaran *problem based learning* siswa menjadi aktif berpikir, berkomunikasi dengan teman sekelompoknya, mencari cara untuk memecahkan permasalahan yang telah disediakan, dan mengolah cara pemecahan masalah sehingga nantinya masalah tersebut dapat terselesaikan menjadi sebuah kesimpulan yang berupa pengetahuan.

Media *Powtoon* merupakan salah satu jenis media pembelajaran berupa penyampaian pesan berupa video yang disertai animasi-animasi yang menarik.

Powtoon adalah salah satu alternatif dari berkembangnya teknologi untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan karena disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual.

Dalam implemementasi model pembelajaran *problem based learning* guru dapat memodifikasi model tersebut agar proses pembelajaran semakin optimal. Salah satu bentuk modifikasi yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dibantu dengan media *powtoon* ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga menyebabkan meningkatnya aktivitas dan hasil belajar akuntansi.

Dengan demikian dengan implementasi model *problem based learning* berbantu media *Powtoon* diharapkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Patumbak dapat meningkat.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemecahan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah implementasi model *problem based learning* berbantu media *powtoon* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa akuntansi di kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui apakah implementasi model *problem based learning* berbantu media *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa

akuntansi di kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu sebagai penambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman serta kemampuan peneliti dalam penulisan karya ilmiah.

2. Bagi sekolah

Dari penelitian ini diharapkan model *problem based learning* berbantu media pembelajaran *powtoon* ini dapat diterima dan dijadikan sebagai model dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran serta dapat membuat strategi belajar menjadi inovatif. Bagi guru dapat menambah pengetahuan tentang model dan media pembelajaran berbasis multimedia. Serta media ini dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran disekolah. Kemudian, bagi siswa dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan media baru yaitu menggunakan media pembelajaran *Powtoon*.

3. Bagi Universitas

Dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi maupun bandingan bagi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan (UNIMED) dalam penyusunan karya ilmiah di masa yang akan datang.

4. Bagi Pembaca

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi bagi pembaca tentang implementasi model *problem based learning* berbantu media pembelajaran *Powtoon* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa Akuntansi SMKN 1 Patumbak.

