

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia saat ini sedang mengalami Revolusi Industri Keempat, atau Abad ke-21, di mana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perubahan ini menuntut adanya pengembangan keterampilan yang memungkinkan individu untuk bersaing secara global. Dalam konteks pendidikan, hal ini berarti bahwa sistem pendidikan harus beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan informasi untuk mempersiapkan siswa menjadi sumber daya manusia (SDM) yang unggul.

Untuk mencapai hal tersebut, sangat penting bagi guru untuk meningkatkan kinerja dan kemampuan mereka agar dapat menyediakan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik. Dalam proses pembelajaran, penggunaan model dan media pembelajaran yang canggih, serta evaluasi yang tepat, menjadi kunci untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Lingkungan belajar yang mendukung juga berperan penting dalam efektivitas proses pembelajaran.

Namun, observasi yang dilakukan di SMK Swasta Budisatrya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada jurusan Akuntansi belum mencapai standar yang diharapkan. Berikut ini adalah data mengenai hasil belajar siswa yang diperoleh dari mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur. Tabel 1.1 di bawah ini

menunjukkan rekapitulasi ketuntasan hasil belajar siswa di kelas XI sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Akuntansi

Kelas	Jumlah Siswa	TES	KKM	Siswa yang mencapai KKM	%	Siswa yang tidak mencapai KKM	%
XI AK1	25	UH1	75	10	40%	15	60%
		UH2	75	8	32%	17	68%
		UH3	75	11	44%	14	56%
	Rata-rata			10	38,6	15	61,33

Arsip Daftar Nilai Guru Akuntansi Siswa Kelas XI AK SMK Budisatrya Medan (diolah)

Berdasarkan Tabel 1.1, hanya 10 dari 25 siswa atau 38,6 persen yang telah mencapai (Kriteria Ketuntasan Minimum) KKM ; 15 siswa lainnya, atau 61,33%, belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Berdasarkan observasi tersebut, secara umum sistem pengajaran masih bersifat konvensional yang artinya proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga apabila guru tidak masuk untuk melaksanakan pembelajaran maka siswa hanya mengerjakan tugas yang diberikan. Guru yang masih memiliki waktu yang banyak untuk menjelaskan maka tugas yang diberikan akan dibahas pada pertemuan berikutnya. Namun, dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, banyak guru yang tidak membahas tugas yang diberikan sehingga siswa banyak yang mengeluh tidak mengerti terhadap materi yang ditugaskan.

Kurangnya motivasi dan penggunaan model serta media pembelajaran yang kurang menarik adalah faktor-faktor yang

mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Aulia (2023:12) menyatakan bahwa “Motivasi belajar yang tinggi, seseorang akan lebih terdorong untuk mengelola waktu dengan efektif, meningkatkan kualitas belajar, dan akhirnya mencapai hasil belajar yang lebih baik secara keseluruhan”. Riyadi (2022:112) menegaskan bahwa motivasi berhubungan langsung dengan semangat siswa dalam berusaha dan memecahkan masalah. Minimnya motivasi akan menyebabkan kurang bersemangatnya siswa dalam melakukan proses pembelajaran sehingga perlu memaksimalkan motivasi dengan baik. Fatimah (2022:34) juga menambahkan bahwa minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, termasuk cara pengajaran yang digunakan oleh guru dan media yang diterapkan.

Penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Model pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif dibandingkan dengan metode tradisional. Joyce dkk (2009) menjelaskan bahwa model pembelajaran dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri. Merie (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan model dalam pembelajaran memberikan efektifitas dan kemudahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara Fauzan (2021:364) menjelaskan bahwa model pembelajaran bermanfaat untuk menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang menarik

dan bervariasi, sehingga peserta didik menjadi tidak jenuh dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran karena kreativitas dan keaktifan peserta didik dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis multimedia interaktif menawarkan solusi yang menjanjikan untuk mengatasi masalah ini. Salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran interaktif adalah Adobe Flash CS6. Software ini memungkinkan integrasi grafis, animasi, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan menarik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Neo (2002) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan teknologi multimedia telah memperkenalkan perubahan paradigma penting dalam pendidikan yang akan memiliki dampak yang sangat penting pada sistem pendidikan bagaimana cara guru mengajar dan cara siswa belajar serta pengenalan teknologi multimedia dibidang pendidikan akan melahirkan generasi muda yang melek teknologi.

Hasil penelitian lainnya Eskandari & Ebrahimi (2013) juga mengungkapkan bahwa melalui penggunaan komputer dan multimedia, telah menunjukkan persepsi siswa yang positif terhadap lingkungan pembelajaran yaitu mendapatkan skor yang lebih tinggi saat ujian sehingga dengan persepsi tersebut membuat siswa tetap termotivasi dalam belajar.

Hilal Almara'beh, Ehab F. Amer, Amjad Sulieman (2015) menambahkan bahwa manfaat lain multimedia dalam pembelajaran adalah membuat pembelajaran lebih dinamis, lebih tahan lama, dan lebih dapat diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks pembelajaran akuntansi, salah satu kompetensi dasar yang penting adalah jurnal penyesuaian. Jurnal penyesuaian digunakan untuk menyesuaikan saldo-saldo rekening di neraca saldo hingga mencerminkan keadaan yang sebenarnya pada akhir periode akuntansi (Sujawerni, 2016). Pengembangan materi mengenai jurnal penyesuaian melalui multimedia interaktif diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai konsep-konsep akuntansi yang kompleks dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Melalui model pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan Adobe Flash CS6 dalam kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Sebagaimana penelitian terdahulu oleh Holtzblatt & Tschakert (2011) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berupa video digital dalam mengajar akuntansi dan memanfaatkan kemampuan yang diberikan oleh teknologi video digital sangat menjanjikan untuk pembelajaran akuntansi. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Lubbe & Coetzee (2018) bahwa di Afrika, siswa yang belajar di bidang akuntansi menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi melalui tutorial dari web sangat menguntungkan siswa dalam pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang masih konvensional. Sejalan dengan itu, hasil penelitian Miñano, et al (2016) juga menyatakan bahwa pembelajaran akuntansi di Spanyol dengan menggunakan model pembelajaran multimedia interaktif

sangat bermanfaat, menarik dan memuaskan untuk pembelajaran mereka dimana terjadinya peningkatan nilai akuntansi.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Model Pembelajaran IIMSE (*Information, Interactive Learning, Mentoring, Synthezing Of Knowledge, Evaluation*) Berbasis Multimedia Interaktif pada pembelajaran akuntansi di kelas XI AK SMK Swasta Budisatrya Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, peneliti akan mengembangkan model pembelajaran IIMSE berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran Akuntansi di SMK Swasta Budisatrya Medan. Berikut ini hasil identifikasi masalah penelitian:

1. Di SMK Budisatrya Medan, metode pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional yaitu seperti ceramah dan pemberian tugas. Sehingga terkadang membosankan dan pasif
2. Pembelajaran yang berfokus pada guru sehingga siswa kurang terlibat langsung dalam pembelajaran
3. Guru tidak mampu atau tidak mau menggunakan model pembelajaran interaktif
4. Belum ada model pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif dalam upaya meningkatkan standar pengajaran
5. Hasil belajar akuntansi siswa kelas XI belum maksimal dan tidak memenuhi KKM

6. Tidak adanya pembelajaran partisipatif di luar kelas, yang secara langsung mempengaruhi perkembangan belajar siswa

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah dibatasi pada mengembangkan media pembelajaran sebagai media guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu penelitian ini akan membatasi dan memfokuskan pada

1. Pengembangan Model Pembelajaran IIMSE berbasis Multimedia Interaktif dengan Adobe Flash CS6 pada siswa kelas XI AK di SMK Swasta Budisatrya Medan
2. Pengembangan Model Pembelajaran IIMSE berbasis Multimedia Interaktif pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang dan Manufaktur dengan materi Jurnal Penyesuaian
3. Fasilitas sarana media komputer yang tersedia untuk memfasilitasi model pembelajaran IIMSE berbasis interaktif dengan aplikasi Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran materi Jurnal Penyesuaian di SMK Swasta Budisatrya Medan.
4. Penelitian yang dilaksanakan hanya sampai uji kelayakan dan keefektifan pada produk yang dikembangkan

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran IIMSE berbasis multimedia interaktif layak digunakan pada pembelajaran Akuntansi di Kelas XI AK SMK Swasta Budisatrya Medan?
2. Apakah pengembangan model pembelajaran IIMSE berbasis multimedia interaktif efektif digunakan pada pembelajaran Akuntansi di Kelas XI AK SMK Swasta Budisatrya Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengembangkan model pembelajaran IIMSE berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran akuntansi. Sedangkan tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis kelayakan model pembelajaran IIMSE berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran Akuntansi di Kelas XI AK SMK Swasta Budisatrya Medan
2. Untuk menganalisis keefektifan model pembelajaran IIMSE berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran Akuntansi di Kelas XI AK SMK Swasta Budisatrya Medan

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran IIMSE berbasis interaktif pada pelajaran akuntansi dasar Sekolah Menengah Kejuruan. Dengan demikian, hasil penelitian ini akan memperkaya khasanah teoritik pengetahuan tentang pengembangan model

pembelajaran IIMSE berbasis multimedia interaktif pada mata pembelajaran akuntansi.

1.6.2 Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi guru akuntansi.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai model pembelajaran IIMSE berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran akuntansi

b. Bagi siswa SMK

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran karena siswa diharapkan dapat tertarik untuk belajar secara mandiri (*student centered learning*).

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan bagi penulis dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan membuat karya ilmiah pada masa yang akan datang, sehingga mampu berperan serta dalam

