

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia selalu berusaha untuk membuat kehidupan mereka lebih baik dari waktu ke waktu. Banyak cara yang dilakukan agar mereka mencapai kehidupan yang lebih baik tersebut. Mereka menciptakan dan menghasilkan berbagai cabang ilmu pengetahuan dan teknologi agar kehidupan manusia dapat menjadi lebih baik. Hal tersebut merupakan hasil dari sebuah pendidikan. Pendidikan pada hakekatnya adalah pekerjaan yang dilakukan oleh orang dewasa secara sadar dan terencana bagi siapa saja yang membutuhkan bimbingan dan arahan menuju kedewasaan. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, ditegaskan bahwa “pendidikan merupakan suatu upaya yang sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi mereka, meliputi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan baik untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, maupun Negara”.

Pendidikan dapat meningkatkan dan memberikan informasi kepada setiap orang karena dalam pendidikan terjadi proses pembelajaran. Proses pembelajaran seharusnya terjadi dalam lingkungan belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Tujuannya adalah memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas serta kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis mereka. Hal ini sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam

Peraturan Pemerintah Nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pebelajar dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Sumber belajar adalah daya yang dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan (Sudjana dan Rifai, 2000). Sedangkan teori lain menjelaskan bahwa sumber belajar adalah semua sumber seperti pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar yang dimanfaatkan peserta didik sebagai sumber untuk kegiatan belajar dan dapat meningkatkan kualitas belajarnya (Supriadi, 2015). Dari pemaparan tersebut dapat dikatakan bahwa sumber belajar adalah apapun yang dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung dalam proses pembelajaran, seperti pesan, orang, alat, teknik, bahan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Sumber belajar yang lengkap tentunya akan meningkatkan hasil belajar. Dalam proses pembelajaran guru sebagai salah satu sumber belajar memegang peranan penting baik sebagai fasilitator maupun sebagai orang yang mengarahkan dan menuntun peserta didiknya agar tercipta pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zamannya.

Saat ini Indonesia berada pada era revolusi industri 4.0 yang melahirkan teknologi seperti komputer, internet, perangkat lunak, dan lain-lain. Hampir disebagian besar lini kehidupan masyarakat Indonesia telah menggunakan teknologi. Di dalam ranah pendidikan, kita tidak dapat mengabaikan dampak dari Revolusi Industri 4.0, di mana teknologi dapat menjadi alat untuk mendukung metode belajar dan berpikir, serta merangsang perkembangan inovasi kreatif dan inovatif dari peserta didik. Hal ini bertujuan agar dapat melahirkan generasi

penerus bangsa yang unggul dan mampu bersaing sejalan dengan perubahan zaman. Konsep ini sejalan dengan pandangan yang diutarakan oleh Association for Educational Communications and Technology (AECT, 2004).

Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.

Definisi teknologi pendidikan mencakup studi dan praktik etis dalam usaha untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja. Ini dilakukan melalui penciptaan, pemanfaatan, dan manajemen proses serta sumber daya teknologi yang sesuai. Tujuannya tetap fokus pada memfasilitasi pembelajaran agar menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik, sambil meningkatkan kinerja sesuai dengan karakteristik belajar anak yaitu 1) Anak belajar melalui bermain, 2) Anak belajar melalui membangun pengetahuannya, 3) Anak belajar secara alamiah, 4) anak belajar yang paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik dan fungsional (Wahap, 2021).

Salah satu teknologi informasi yang sudah familiar dikalangan masyarakat adalah penggunaan *smartphone*. Berdasarkan data pada Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022, jumlah/proporsi individu pengguna telepon genggam dengan rentang usia 15-24 tahun berjumlah 91,82%, jumlah ini mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya yaitu sebanyak 90,78%. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti melalui penyebaran kuesioner di sekolah semua responden memiliki *smartphone*, 94% responden memiliki *smartphone android* dan hanya 6% responden memiliki *smartphone apples iOS*. Berdasarkan data yang peneliti dapatkan sejumlah 64% dari jumlah responden menggunakan

smartphone dengan rentang waktu 6 sampai 10 jam per hari. Selain sebagai alat komunikasi penggunaan *smartphone* sekitar 86% dihabiskan untuk bermedia sosial dan 10% untuk bermain *game*. Banyak kegunaan *smartphone* lainnya seperti yang diungkapkan oleh seorang peneliti, dia menyebutkan terdapat 20 fungsi atau kegunaan *smartphone* diantaranya “*Use mobile phone memory to distribute reading material*” (Reinders, 2010). Bahwa *smartphone* dapat digunakan untuk mendistribusikan bahan bacaan pada suatu materi pembelajaran untuk dibaca oleh peserta didik. Sangat disayangkan jika penggunaan teknologi ini tidak dimanfaatkan secara bijak baik oleh peserta didik maupun oleh pendidik.

Perkembangan teknologi tentunya dapat di manfaatkan dalam pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang senantiasa mengikuti perkembangan zaman, begitu juga komponen pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran, dan lain sebagainya. Untuk menunjang kelancaran dan keefektifan saat proses belajar mengajar berlangsung maka diperlukan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki manfaat yaitu dapat mempermudah pendidik dalam mengajar, seperti dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, serta dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar (Wahid, 2018). Dengan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan informasi walaupun dibatasi dengan jumlah jam pelajaran dikelas. Media juga berfungsi baik sebagai sumber informasi materi pembelajaran maupun sebagai sumber soal-soal yang praktis. Media pembelajaran dapat diproduksi dan didesain sesuai

dengan perkembangan teknologi saat ini sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) Negeri 6 Tanjung Jabung Timur adalah salah satu sekolah menengah kejuruan dengan tiga kompetensi keahlian diantaranya adalah kompetensi keahlian akuntansi yang nantinya akan menghasilkan lulusan yang mampu membuat pengelolaan akuntansi pada perusahaan jasa, dagang dan manufaktur. Mampu menyajikan laporan keuangan pada perusahaan kecil dan menengah. Untuk itu peserta didik kompetensi keahlian akuntansi harus mampu menentukan akun-akun atau perkiraan yang muncul dari sebuah transaksi keuangan.

Berdasarkan hasil ulangan harian peserta didik kelas X dengan kompetensi keahlian dalam bidang akuntansi dan keuangan lembaga, diperoleh rata-rata nilai ulangan sebesar 51,94. Jumlah tersebut berada dibawah kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran akuntansi dasar yaitu 65. Dari hasil wawancara peneliti dengan peserta didik, hal tersebut terjadi karena mereka mengalami kesulitan dalam belajar akuntansi terutama dalam memahami akun yang muncul dalam transaksi akuntansi. Kesulitan belajar mencakup perbedaan tingkah laku yang dialami peserta didik dalam menangkap atau memahami materi pembelajaran, yang menghambat proses pembelajaran yang normal. Hal ini dapat disebabkan oleh ancaman, hambatan, atau gangguan tertentu. Gejala kesulitan belajar tidak hanya tercermin dari prestasi belajar yang rendah, tetapi juga dapat dikenali dari hasil yang tidak sejalan dengan upaya yang diberikan, keterlambatan dalam menyelesaikan tugas, serta perilaku tidak wajar seperti sikap acuh, perilaku menyimpang seperti membolos, isolasi diri, dan ketidakmampuan untuk bekerja

sama (Nurlaili, 2020). Penelitian lain juga mengemukakan bahwa mata pelajaran akuntansi dianggap memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya (Rahmawati, 2019).

Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya kesulitan belajar peserta didik. Terdapat dua faktor yang menyebabkan kesulitan belajar, yaitu faktor intern dan faktor ekstern (Ahmadi dan Supriyono, 2013). Hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Sebagaimana diketahui bahwa pemahaman peserta didik jurusan akuntansi terhadap akun-akun yang terkait dalam sebuah transaksi keuangan akan dapat menentukan pemahaman mereka dalam menyelesaikan siklus akuntansi disebuah perusahaan.

Dari paparan yang disertai fakta empiris, hasil kajian terdahulu maka penting dan mendesak dilakukan penelitian ini. Penting, karna topik ini menjadi paradigma baru dalam pembelajaran yang membutuhkan inovasi dan fasilitatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Mendesak dilakukan karna kebijakan pemerintah yang tertuang dalam UU dan Peraturan Pemerintah sudah diimplementasikan dan tidak bisa diganggu gugat. Maka penelitian ini dituangkan dalam judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif BASIC Pada Materi Dasar-Dasar Akuntansi Menggunakan *Smartphone Android*.”** Peneliti memilih media pembelajaran menggunakan *smartphone android* ini dikarenakan sebagian besar peserta didik memilikinya dan mudah cara mengaksesnya sehingga memberikan peluang untuk peserta didik agar dapat menggunakan *smartphone android* mereka untuk mendukung kegiatan pembelajarannya.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti akan membatasi penelitian ini agar lebih terarah dan terfokus sehingga tujuan penelitian ini dapat tercapai. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi dasar-dasar akuntansi dengan sub materi akun/perkiraan transaksi keuangan dalam melakukan pencatatan keuangan. Media ini akan dikembangkan dengan bantuan aplikasi *Smart App Creator (SAC) 3.0*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tahapan dan proses pengembangan media pembelajaran interaktif BASIC pada materi dasar-dasar akuntansi menggunakan *smartphone android*?
2. Bagaimana uji kelayakan media pembelajaran interaktif BASIC pada materi dasar-dasar akuntansi menggunakan *smartphone android*?
3. Bagaimana tanggapan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif BASIC pada materi dasar-dasar akuntansi menggunakan *smartphone android*?
4. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif BASIC pada materi dasar-dasar akuntansi menggunakan *smartphone android* untuk mencapai tujuan pembelajaran?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif BASIC pada materi dasar-dasar akuntansi menggunakan *smartphone android*.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif BASIC pada materi dasar-dasar akuntansi menggunakan *smartphone android*.
3. Mengetahui tanggapan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif BASIC pada materi dasar-dasar akuntansi menggunakan *smartphone android* hasil pengembangan.
4. Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif BASIC pada materi dasar-dasar akuntansi menggunakan *smartphone android*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritik-Akademik

Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajarnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti mampu menambah pengalaman serta keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif BASIC pada materi pelajaran dasar-dasar akuntansi menggunakan *smartphone android*.

- b. Bagi peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran ineteraktif BASIC pada materi pelajaran dasar-dasar akuntansi menggunakan *smartphone android* dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang disajikan.

- c. Diharapkan bagi guru dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan, wawasan, dan keterampilan bagi peserta didik dan juga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan interaktif.
- d. Bagi mahasiswa Universitas Jambi diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai sumber informasi yang berguna untuk penelitian di masa yang akan datang.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berikut adalah spesifikasi produk yang dikembangkan:

1. Media yang dikembangkan yaitu flowchart penelitian, desain pengembangan, aplikasi pembelajaran interaktif pada sub materi akun/perkiraan transaksi keuangan dalam melakukan pencatatan keuangan.
2. Media Pembelajaran Interaktif ini dibuat dengan menggunakan laptop dan didukung oleh aplikasi Smart App Creator (SAC) 3.0.
3. Presentasi dan desain Media Pembelajaran Interaktif disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran proses bisnis di bidang akuntansi dan keuangan lembaga, sesuai dengan kurikulum merdeka.
4. Media Pembelajaran Interaktif ini melibatkan berbagai elemen, seperti teks materi, gambar, audio, soal latihan, serta tips dan trik agar mempelajari akuntansi menjadi lebih mudah.
5. Media pembelajaran interaktif disajikan dan dirancang sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran proses bisnis dibidang akuntansi dan keuangan lembaga sesuai dengan kurikulum merdeka.

6. Media pembelajaran interaktif terdiri dari teks materi, gambar, audio dan soal latihan serta tips dan trik agar mudah mempelajari akuntansi.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini mencakup:

1. Pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk menciptakan dan menyempurnakan, sehingga menjadi suatu produk yang bermanfaat serta bertujuan untuk meningkatkan kualitas menjadi lebih baik.
2. Media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai sebuah alat multimedia yang dapat menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik, yang didalamnya terdapat komunikasi dua arah yang aktif antara multimedia dan pengguna (peserta didik) sehingga tercipta kondisi yang menguntungkan bagi proses pembelajaran.
3. Dasar-dasar akuntansi adalah hal mendasar terkait penerapan ilmu pencatatan transaksi keuangan dan mengolah data transaksi serta menyajikan sebuah informasi yang berguna bagi pihak-pihak tertentu yang biasanya terdiri atas persamaan, penjurnalan, pembuatan neraca, hingga penyajian laporan keuangan. Tujuan akhirnya adalah membuat pelaporan terkait kondisi finansial sebagai dasar pengambilan keputusan pada suatu perusahaan.
4. *Smartphone* adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk SMS dan telepon saja tetapi pengguna dapat dengan bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna.

5. *Android* merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang khusus untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet.