

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi saat ini, khususnya di bidang pendidikan, tidak dapat dihentikan atau dihindari. Bersama-sama, teknologi dan pendidikan berkembang untuk meningkatkan standar pengajaran (Siahaan, 2022). Tuntutan revolusi industri keempat, di mana manusia dan teknologi dipadukan untuk menghasilkan peluang baru dengan cara yang inovatif dan kreatif, dipenuhi oleh pendidikan 4.0.

Pada masa revolusi industri, pendidikan 4.0 merupakan fenomena yang mengubah kurikulum untuk mencerminkan keadaan saat ini, sebagai respons terhadap tuntutan dunia industri yang terus berkembang. Melalui penggunaan *internet of things*, kurikulum berupaya untuk mempromosikan pemahaman global. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), menuntut guru untuk lebih menguasai teknologi informasi dan komunikasi sekaligus mendorong siswa untuk mahir menggunakan gadget seperti komputer, laptop, dan ponsel di dalam kelas (Siahaan, 2022, p 94-95).

Digitalisasi menjadi aspek mendasar dalam kehidupan modern. Hal ini juga berlaku dalam bidang pendidikan. Teknologi digital telah sepenuhnya mengubah cara siswa belajar di kelas, baik dari segi konten maupun metodologi.. Belajar sekarang sama sekali tidak seperti belajar di masa lalu. Saat ini, teknologi digital mempengaruhi proses pembelajaran. Di masa lalu, buku teks berfungsi sebagai

sumber pengetahuan utama dan pembelajaran terjadi melalui kontak langsung di dalam kelas. Namun seiring berkembangnya teknologi seperti aplikasi pembelajaran, dan platform digital bermunculan yang dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Hal ini memberi siswa kesempatan untuk belajar lebih mandiri dan fleksibel, memungkinkan mereka mengubah gaya dan kecepatan belajar untuk memenuhi kemampuan masing-masing.

Pembelajaran merupakan komponen utama dalam keseluruhan proses pendidikan, di mana guru berperan sebagai pengelola utama. Pembelajaran didefinisikan sebagai serangkaian aktivitas yang melibatkan interaksi dua arah antara guru dan peserta didik dalam lingkungan yang kondusif, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang telah ditentukan. Interaksi antara peserta didik, pendidik, dan materi pembelajaran di dalam kelas mencerminkan esensi dari proses pembelajaran itu sendiri.

Meningkatkan pengetahuan, kemampuan, sikap, dan nilai peserta didik merupakan tujuan pendidikan. Prosedur ini menggunakan berbagai macam teknik dan pendekatan untuk membantu siswa memahami dan mahir terhadap materi yang diajarkan. Ada banyak cara berbeda untuk belajar, termasuk melalui ceramah, percakapan, praktik langsung, media pembelajaran, dan teknologi. Semua pendekatan ini dimaksudkan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu

Media pembelajaran dapat seperti cetak, visual, audio, atau kombinasi dari semuanya. Hal ini juga dapat mencakup teknologi perangkat keras yang mendukung pembelajaran dan Meningkatkan partisipasi aktif peserta didik

dalam setiap tahapan proses pembelajaran. Komunikasi interaktif diartikan sebagai komunikasi yang berlangsung secara dua arah atau melibatkan lebih dari satu unsur dalam proses pertukaran informasi.

Dalam multimedia interaktif, interaksi antara manusia sebagai pengguna dengan komputer sebagai penyedia layanan melalui perangkat lunak, aplikasi, atau produk digital dalam format tertentu (misalnya CD) merupakan aspek krusial dalam membangun komunikasi yang bersifat interaktif .(Singaraja et al., 2022,p 267). Ketersediaan media pembelajaran sangatlah penting. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu memperjelas isi yang belum jelas yang disampaikan selama proses pembelajaran. Kerumitan materi yang diberikan kepada siswa dibuat lebih sederhana dengan bantuan media.

Selain itu, terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang bervariasi menjadi salah satu kendala dalam mendukung optimalisasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan, karna hambatan itu media dapat membantu dalam melengkapi kekurangan tersebut dan juga komunikasi verbal guru dengan mentransformasikan ide-ide abstrak menjadi ide-ide yang lebih konkrit. Penggunaan media pembelajaran memudahkan penyampaian isi serta meningkatkan pemahaman siswa. Sehingga keberhasilan dalam aktivitas belajar mengajar dapat dipengaruhi oleh penggunaan alat dan media pembelajaran yang dikembangkan oleh pendidik.(Idris et al., 2023, p 42)

Di era globalisasi ini, materi pembelajaran tidak hanya harus menarik dan bermanfaat, namun juga cepat beradaptasi dengan kemajuan teknologi baru. Siswa di era modern ini harus siap menghadapi kemajuan teknologi yang pesat.

Teknologi yang muncul dengan cepat dapat memfasilitasi pembelajaran, namun seberapa baik teknologi tersebut melakukannya bergantung pada seberapa baik guru dapat memasukkannya ke dalam rencana pembelajaran. Prinsip tersebut juga diterapkan dalam penyelenggaraan pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang dituntut untuk senantiasa melakukan upaya strategis dalam meningkatkan daya saing sumber daya manusia yang dihasilkannya.

Guru merupakan elemen kunci dalam pelaksanaan pendidikan dan memiliki peran sentral dalam mengelola seluruh tahapan proses pembelajaran, mulai dari perencanaan bentuk dan konsep, pelaksanaan pembelajaran, hingga evaluasi serta perbaikan sistem dan metode yang digunakan. Salah satu komponen yang memegang peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan efektif.

Media interaktif memiliki potensi yang signifikan dalam mendukung peran pendidik, khususnya dalam aspek penyampaian materi ajar, pelaksanaan evaluasi, serta pemberian umpan balik kepada peserta didik. Implementasi media pembelajaran yang dirancang secara efektif diyakini mampu berkontribusi secara positif terhadap peningkatan motivasi belajar serta membantu mengatasi berbagai kendala yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Kesimpulan ini sejalan dengan temuan dari sejumlah penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. (Faridah Hayati, 2022,p 10).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva mempermudah serta mengoptimalkan waktu yang digunakan oleh pendidik dalam merancang materi ajar, sekaligus meningkatkan efektivitas penyampaian informasi. Selain itu,

Canva memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran melalui penyajian beragam elemen multimodal, yang meliputi teks, video, animasi, audio, gambar, serta grafik. Penyajian visual yang atraktif pada media ini turut berperan dalam mendorong peningkatan konsentrasi dan keterlibatan aktif peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Dalam penelitian (Aditya, 2024,p 68) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran materi Etika Profesi di bidang Akuntansi pada tingkat SMK dapat menjadi solusi yang praktis dan efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Melalui pendekatan yang inovatif serta berorientasi pada pemanfaatan teknologi, media interaktif ini memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep-konsep pembelajaran secara lebih efisien, mendorong terciptanya kemandirian dalam belajar di luar kegiatan tatap muka, serta berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki potensi yang signifikan dalam mendukung peningkatan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran di lingkungan satuan pendidikan.

Canva memiliki beberapa keunggulan dibandingkan aplikasi pengembangan media pembelajaran lainnya. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemudahan penggunaan, berbeda dengan aplikasi lain yang sering kali memerlukan pemrograman atau desain tingkat lanjut. Canva menyediakan beragam templat yang telah dirancang secara siap pakai dan dapat disesuaikan

secara fleksibel dengan kebutuhan serta karakteristik kegiatan pembelajaran. Selain itu, Canva memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, animasi, grafik, dan audio dalam satu platform terpadu tanpa memerlukan perangkat lunak tambahan.

Keunggulan lainnya adalah aksesibilitas, di mana *Canva* dapat digunakan secara daring tanpa perlu instalasi, serta kompatibel dengan berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan smartphone. Dibandingkan dengan aplikasi lain yang mungkin berbayar atau memerlukan lisensi khusus, *Canva* juga menawarkan versi gratis dengan fitur yang cukup lengkap untuk mendukung pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan kombinasi kemudahan, fleksibilitas, dan fitur yang kaya, Canva menjadi pilihan unggul dalam pengembangan media pembelajaran di era digital.

Multimedia interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan dalam penelitian ini mencakup berbagai fitur, seperti tampilan visual menarik, animasi, video pembelajaran, contoh studi kasus, serta soal evaluasi interaktif. Dengan desain yang user-friendly dan aksesibilitas yang tinggi, Media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi jurnal penyesuaian secara lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dengan salah satu guru mata pelajaran akuntansi di SMK Negeri 1 Sekayu, guru dan siswa menghadapi sejumlah kendala selama proses pembelajaran. Salah satu kendala utama yang ditemukan adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap informasi akuntansi perusahaan jasa.. Guru tersebut mengungkapkan bahwa pendekatan

pembelajaran yang selama ini diterapkan belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Dalam proses pembelajaran akuntansi perusahaan jasa, media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung pemahaman siswa. Namun, penggunaan media yang tersedia di sekolah saat ini masih terbatas pada media elektronik yang bersifat non-interaktif, seperti video pembelajaran, dokumen PDF, dan e-book. Media-media ini meskipun praktis, sering kali kurang mampu menarik perhatian siswa secara optimal karena tidak menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan bervariasi.

Penggunaan media non-interaktif membuat siswa lebih pasif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka cenderung hanya menyerap informasi tanpa terlibat aktif dalam pengembangan pemahaman yang mendalam. Selain itu, kurangnya integrasi berbagai elemen pembelajaran, seperti kombinasi teks, audio, video, dan simulasi interaktif, menjadi kendala dalam memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh.

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat menggabungkan berbagai komponen multimedia dalam satu platform yang menarik dan mudah diakses oleh siswa. Dengan menghadirkan elemen-elemen interaktif, diharapkan siswa dapat lebih aktif, terlibat, dan tertarik dalam memahami konsep-konsep kompleks dalam materi jurnal penyesuaian pada akuntansi perusahaan jasa.

Ketersediaan perangkat pendukung, khususnya telepon genggam,

memegang peranan strategis dalam mendukung kemudahan akses serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan telepon genggam sebagai sarana pembelajaran memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengakses materi secara lebih fleksibel dan interaktif, sehingga berpotensi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran serta pengembangan kemandirian dalam belajar.

Berlandaskan dari penjelasan diatas peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian pengembangan mengenai ” **Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Canva Pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI Akuntansi di SMK N1 Sekayu**”,

1.2 Indetifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, permasalahan yang berhasil diidentifikasi dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Waktu pembelajaran yang terbatas untuk mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa
2. Kurangnya media pembelajarang yang lebih variatif untuk mendukung pemahaman siswa tentang materi.
3. Kurangnya latihan soal yang berulang, sehingga siswa memiliki keterbatasan dalam memahami dan menguasai konsep Jurnal Penyesuaian secara mendalam.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti ini dibatasi hanya pada :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis canva
2. Penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif pada salah satu tujuan pembelajaran dalam materi mengentri jurnal penyesuaian.
3. Penelitian ini dilakukan di SMK N 1 Sekayu pada siswa kelas XI Akuntansi Tahun Pelajaran 2024/2025 semester genap

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi Jurnal Penyesuaian siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Sekayu?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi mengentru Jurnal Penyesuaian siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Sekayu?
3. Bagaimana efektivitas multimedia interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi pada materi Jurnal Penyesuaian di SMK Negeri 1 Sekayu?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi

mengentry Jurnal Penyesuaian yang valid untuk siswa kelas XI Akuntansi di SMK N 1 Sekayu?

2. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi mengentry Jurnal Penyesuaian yang praktis digunakan oleh siswa kelas XI Akuntansi di SMK N 1 Sekayu?
3. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi mengentry Jurnal Penyesuaian yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi di SMK N 1 Sekayu?

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Media pembelajaran interaktif membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik, meningkatkan variasi metode pengajaran, dan menghemat waktu. Selain itu, guru dapat meningkatkan keterampilan teknologi, sehingga menjadi lebih profesional dan inovatif dalam mengajar.

2. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami sehingga meningkatkan hasil belajar secara optimal. Media ini juga mendorong pembelajaran mandiri serta pengembangan keterampilan digital yang sangat penting di era modern. Sehingga siswa pun akan lebih tertarik dalam pembelajaran dan tidak merasa bosan dengan materi yang diberikan oleh guru mata Pelajaran.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih unggul serta dalam evaluasi efektivitas pembelajaran interaktif.. Peneliti juga dapat mengembangkan inovasi baru di bidang pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Multimedia interaktif ini dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis Canva yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep jurnal penyesuaian secara lebih efektif dan menarik. Produk tersebut mengintegrasikan elemen-elemen visual, teks, animasi, audio, dan video dalam suatu kesatuan yang interaktif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Penyajian materi dalam multimedia ini disusun secara sistematis, dimulai dengan pengenalan konsep jurnal penyesuaian, dilanjutkan dengan contoh penerapan dalam konteks bisnis, serta diakhiri dengan latihan interaktif yang dapat diakses secara mandiri oleh siswa.

Sebagai inovasi, media pembelajaran ini menawarkan fitur navigasi berbasis menu tematik, yang memungkinkan siswa memilih dan mempelajari sub-materi

sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan fitur ini, siswa memiliki kebebasan untuk menjelajahi topik yang belum mereka pahami tanpa harus mengikuti urutan materi secara linear.

Media ini juga dilengkapi dengan mekanisme evaluasi berbasis umpan balik otomatis, di mana siswa dapat mengukur pemahaman mereka setelah menyelesaikan latihan soal atau simulasi. Setiap jawaban yang diberikan akan mendapatkan respons langsung berupa penjelasan tambahan atau koreksi jika diperlukan, sehingga siswa dapat memperbaiki kesalahannya secara mandiri. Selain itu, terdapat alur pembelajaran berbasis tantangan, yang memungkinkan siswa menyelesaikan latihan secara bertahap sesuai tingkat kesulitan yang meningkat.