

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi abad ke-21 mengalami kemajuan yang pesat dan mempunyai pengaruh dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Semua negara maju dan berkembang sedang berusaha terus berinovasi dan meningkatkan mutu pendidikan agar bisa maju secara dinamis. Termasuk Indonesia yang mempunyai cita-cita meningkatkan sumber daya manusia melalui pendidikan, upaya berkelanjutan dengan meningkatkan standar kompetensi pendidikan, sehingga mampu beradaptasi dengan kebutuhan *trend* global dan juga menjaga nilai-nilai budaya dibarengi dengan penguatan *soft skill* yang meliputi kerjasama tim dan pemecahan masalah dan komunikasi. Hal ini diimplementasikan dalam tujuan Kurikulum 2013 Revisi, yaitu menumbuhkan peserta didik yang berkarakter handal, peduli satu sama lain, santun, peka, dan berupaya memecahkan berbagai permasalahan dalam situasi sosial dan lingkungan (Permendikbud, 2018).

Pembelajaran di era modern tidak hanya berfokus di teknologi digital, tetapi menempatkan peserta didik dalam peran yang aktif dan komunikatif. Literasi dasar harus dikombinasikan dengan penugasan dan pengembangan keterampilan, sesuai 4C yaitu kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis untuk memecahkan masalah (Ismail, 2022). Dalam pembelajaran di kelas, keterampilan 4C diperlukan agar peserta didik

dapat lebih *fleksibel* dan mudah beradaptasi dengan perubahan yang lebih kompleks, serta kebutuhan dasar sehari-hari.

Selain itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat mengajarkan kemampuan berpikir kritis dan inovasi, kolaborasi, dan komunikasi. Salah satu metode pembelajaran saat ini adalah *Project Based Learning* (PjBL), yaitu kegiatan pembelajaran yang melibatkan proyek atau media. Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) menerapkan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan inovatif melalui aktivitas yang rumit dan memberikan kesempatan hingga peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, model *Project Based Learning* (PjBL) dapat digunakan untuk mengajarkan peserta didik bagaimana merencanakan, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan yang baik terhadap masalah yang dihadapinya. Setelah itu, keterampilan ini akan diterapkan dalam proyek. Dalam pembelajaran jenis ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Efektivitas bahan belajar mengajar merupakan hal yang penting dan bergantung pada kesiapan pendidik. Oleh karena itu, pendidik hendaknya memahami kebutuhan setiap peserta didik sesuai dengan minat belajarnya.

Untuk menggunakan media dalam setiap pembelajaran untuk merangsang minat belajar peserta didik. Salah satu yang mempengaruhinya adalah ketersediaan materi ajar. Hal ini akan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran selama proses penggunaan bahan ajar. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang tersedianya LKPD yang tidak

sesuai dengan jumlah peserta didik untuk mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa. Selain itu, sekolah menggunakan LKPD dengan berupa *google form* untuk mengisi soal latihan. Diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien dengan menggunakan bahan ajar yang inovatif. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu materi pelajaran yang dikembangkan.

LKPD adalah metode yang membantu dan mendukung sistem pendidikan dalam belajar serta aktivitas belajar dan prestasi belajar peserta didik. Lembar kerja ini berfungsi untuk mempercepat proses pembelajaran. Salah satu pilihan untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka tentang pembelajaran adalah menggunakan LKPD atau biasa disebut dengan Lembar Kerja Siswa (LKS). LKPD sangat penting dalam menyampaikan pembelajaran karena memungkinkan peserta didik untuk mendengarkan pembelajaran mereka dan memahami lebih baik apa yang mereka pelajari.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat di Indonesia, hal itu berdampak pada berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Memasuki era revolusi industri 5.0 guru harus belajar tentang kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan menggunakannya dalam proses pembelajaran. Banyak bahan saat ini bergantung pada teknologi karena TIK dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Dalam pengoperasionalannya diperlukan perangkat elektronik seperti *smartphone*, *laptop*, atau komputer untuk memungkinkan siswa lebih mudah.

Dunia pendidikan membutuhkan kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, terutama sistem pendidikan elektronik. LKPD Elektronik adalah salah satu contoh media elektronik yang digunakan dalam pembelajaran. Lembar kerja elektronik ini dibuat untuk membantu dan meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, membuat mereka lebih kritis, dan mendorong mereka untuk mencapai hasil belajar yang baik. Adapun penggunaan teknologi informasi di SMK Negeri 8 Palembang masih belum secara optimal pada pembelajaran salah satunya pada LKPD yang digunakan sekolah yang memuat soal latihan akan tetapi untuk menjawab soal tersebut peserta didik masih menggunakan media kertas lain di luar LKPD tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 8 Palembang, menunjukkan bahan ajar yang digunakan berupa buku paket dan dari internet. Untuk mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa, sekolah memiliki jumlah buku paket dan LKPD masih terbatas. Dengan demikian, peserta didik harus bergantian dan guru menggunakan LKPD yang digunakan berupa *google form* untuk siswa mengerjakan soal-soal latihan. Di SMK Negeri 8 Palembang menerapkan dua kurikulum yaitu kelas X sudah menggunakan kurikulum merdeka sedangkan kelas XI dan XII masih menggunakan kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 model pembelajaran yang digunakan ada dua yaitu *Project Based Learning* (PjBL) dan *Problem Based Learning* (PBL). Namun, penerapan *Project Based Learning* (PjBL) di

SMK Negeri 8 Palembang kurang efektif karena memerlukan waktu yang lebih banyak dan melebihi jam pelajaran.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Pengembangan LKPD Elektronik berbasis *Project Based Learning* (PjBL) Pada Materi Laporan Keuangan Di SMK Negeri 8 Palembang**”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya bahan ajar LKPD pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa yang sesuai dengan jumlah peserta didik.
2. Metode pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) belum secara maksimal dalam penerapannya.
3. Pengembangan LKPD berupa elektronik sebagai informasi pembelajaran belum dikembangkan dengan baik.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah, menjadi lima hal yaitu :

- a) Produk yang dikembangkan berupa LKPD Elektronik berbasis *Project Based Learning* (PjBL).
- b) Mata pelajaran yang digunakan adalah Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa pada materi Laporan Keuangan pada Perusahaan Jasa.
- c) Subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas XI AKL 2 Semester Gasal.

- d) Pengembangan LKPD Elektronik ini berbantu *website Liveworksheet*.
- e) Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang merupakan *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (menggunakan Produk) dan *Evaluation* (Evaluasi).

#### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas peneliti berfokus pada masalah pengembangan LKPD Elektronik berbasis *Project Based Learning* (PjBL) yang dirumuskan dalam rumusan masalah peneliti sebagai berikut :

- a) Bagaimana pengembangan LKPD Elektronik berbasis *Project Based Learning* (PjBL) pada materi laporan keuangan di SMK Negeri 8 Palembang yang valid?
- b) Bagaimana pengembangan LKPD Elektronik berbasis *Project Based Learning* (PjBL) pada materi laporan keuangan di SMK Negeri 8 Palembang yang praktis?
- c) Bagaimana pengembangan LKPD Elektronik berbasis *Project Based Learning* (PjBL) pada materi laporan keuangan di SMK Negeri 8 Palembang yang dapat teruji terhadap hasil belajar?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini, yaitu:

- a) Untuk mengembangkan LKPD Elektronik berbasis *Project Based Learning* (PjBL) pada materi laporan keuangan di SMK Negeri 8 Palembang yang valid.

- b) Untuk mengembangkan LKPD Elektronik berbasis *Project Based Learning* (PjBL) pada materi laporan keuangan di SMK Negeri 8 Palembang yang praktis.
- c) Untuk mengembangkan LKPD Elektronik berbasis *Project Based Learning* (PjBL) pada materi laporan keuangan di SMK Negeri 8 Palembang yang dapat teruji terhadap hasil belajar.

### **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat praktis, adalah sebagai berikut :

- a) Bagi Sekolah

Untuk memfasilitasi guru dalam menyusun E-LKPD Elektronik berbasis *Project Based Learning* (PjBL).

- b) Bagi Guru

Sebagai sarana alternatif dalam proses belajar akuntansi agar lebih praktis dan efisien.

- c) Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan LKPD Elektronik peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran secara mandiri kapanpun dan dimanapun. Mereka dapat mengakses LKPD Elektronik di *smartphone* masing-masing tanpa harus bergantian.

- d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai sumber informasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah LKPD elektronik yang dikembangkan berdasarkan materi pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa untuk materi laporan keuangan perusahaan jasa di SMK Negeri 8 Palembang. Subjek sasaran produknya yaitu kelas XI AKL 2 Di SMK Negeri 8 Palembang. LKPD elektronik dirancang sebagai bahan ajar yang berbasis *Project Based Learning* (PjBL) yang memuat hanya memiliki satu kajian materi ajar. LKPD elektronik ini dikembangkan berbantu *website Liveworksheet* yang praktis sehingga dapat diakses menggunakan *smartphone* dan jaringan internet.