

BAB I

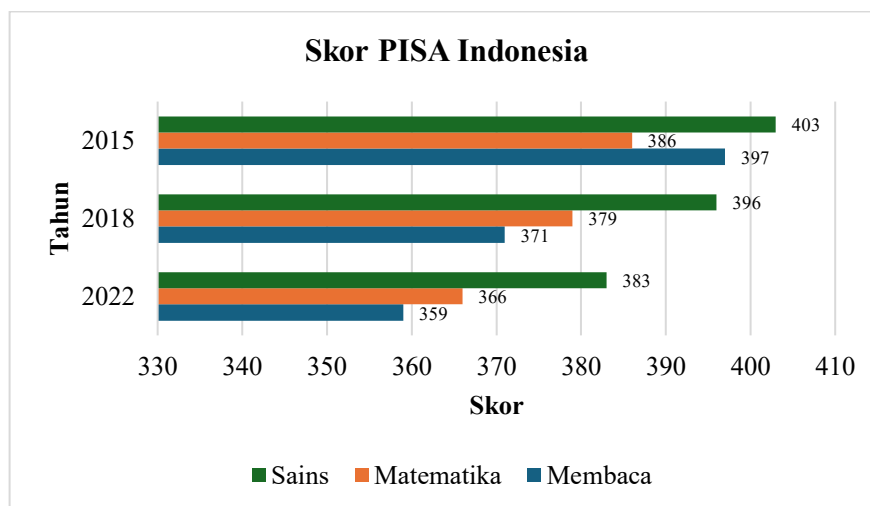
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di era globalisasi. Pendidikan dipahami sebagai proses yang berlangsung sejak di lingkungan keluarga hingga pendidikan formal untuk membekali individu dengan wawasan, kompetensi, dan kesiapan untuk menyikapi berbagai tuntutan dunia kerja yang semakin kompetitif (Purwaningsih et al., 2022). Seiring dengan perkembangan abad ke-21, pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan semakin masif sehingga menuntut adanya transformasi sistem pendidikan dari segi kurikulum, metode pembelajaran, dan peran pendidik. Tujuan dari transformasi ini untuk membekali dengan kompetensi yang selaras dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia kerja (Fricticarani et al., 2023; Siahaan, 2022).

Pembelajaran saat ini mulai diarahkan pada penerapan pendekatan *deep learning* yang resmi diimplementasikan pada tahun ajaran 2025/2026 berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025 sebagai penguatan Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013 (Andri Irawan et al., 2025). Pendekatan ini menekankan proses pembelajaran yang bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman mendalam (Sari & Arta, 2025). Melalui *deep learning*, siswa didorong untuk berpikir kritis, mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, dan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Diputera et al., 2024).

Namun demikian, kondisi yang diharapkan tersebut belum sepenuhnya tercapai dalam praktik pendidikan saat ini. Hal ini tercermin dari perkembangan skor *Programme for International Student Assessment* (PISA) Indonesia selama tiga periode terakhir yang disajikan pada gambar berikut:



Gambar 1.1 Data Skor PISA Indonesia Tahun 2015, 2018, dan 2022

Sumber: *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)*

Berdasarkan **Gambar 1.1**, skor PISA Indonesia dari tahun 2015 hingga 2022 mengalami tren penurunan pada seluruh bidang. Skor membaca mengalami penurunan dari 397 menjadi 371 dan 359, skor matematika dari 386 menjadi 379 dan 366, serta skor sains dari 403 menjadi 396 dan 383. Penurunan terbesar terjadi pada membaca sebesar 38 poin, sedangkan matematika dan sains masing-masing turun sebesar 20 poin.

Sejalan dengan tuntutan transformasi pendidikan, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) hadir selaku satuan pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan pengetahuan dan keterampilan siswa agar siap memasuki dunia kerja (Kurniawan et al., 2021). Proses pembelajaran di SMK menekankan pada kegiatan berbasis praktik yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia industri sehingga siswa diharapkan mampu mengaplikasikan pengetahuan secara langsung. Namun, persaingan tenaga kerja yang semakin ketat menuntut SMK untuk terus meningkatkan mutu lulusan agar memiliki kompetensi yang unggul dan daya saing yang tinggi (Sutrisna & Rozak, 2023).

Salah satu mata pelajaran keahlian yang diajarkan dalam jurusan akuntansi SMK adalah Komputer Akuntansi. Mata pelajaran Komputer Akuntansi bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan dalam mengoperasikan *software* akuntansi. Salah satu *software* akuntansi yang umum digunakan di dunia industri adalah Accurate, yaitu *software* akuntansi yang dirancang untuk

mengotomatisasi proses pencatatan transaksi hingga penyusunan laporan keuangan secara digital (Meytha & Delfin, 2024). Melalui penggunaan Accurate, proses penyajian laporan keuangan dapat diselesaikan dengan lebih cepat, tepat, dan sesuai dengan standar akuntansi. Atas dasar tersebut, penguasaan Accurate merupakan hal yang esensial bagi siswa SMK jurusan akuntansi agar relevan dengan kebutuhan industri.

Di sisi lain, kondisi aktual menunjukkan adanya permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar berdasarkan hasil pra-survei nilai ulangan harian siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Jakarta pada pembelajaran Accurate yang ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Hasil <i>Pra-Survei</i> Nilai Ulangan Harian Siswa	
Rata-rata Nilai Ulangan Harian	Persentase Ketuntasan Belajar
77	48%

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan **Tabel 1.1**, diperoleh data bahwa rata-rata hasil ulangan harian siswa mencapai 77 dengan persentase ketuntasan belajar hanya mencapai 48%. Temuan ini mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi kompetensi yang ditargetkan. Selain itu, hanya 16 dari 34 siswa dinyatakan tuntas yang mencerminkan bahwa masih rendahnya pemahaman siswa terhadap prosedur pengoperasian Accurate. Situasi tersebut mengindikasikan adanya kendala dalam pelaksanaan pembelajaran yang memerlukan langkah perbaikan yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan Accurate siswa.

Belum maksimalnya hasil belajar siswa berkaitan dengan penyelenggaraan pembelajaran yang dihadapi siswa di sekolah. Salah satu faktor yang memengaruhi adalah padatnya jadwal kegiatan praktik melalui program Teaching Factory. Pada program ini, siswa jurusan akuntansi diwajibkan melaksanakan tugas jaga di Bank Mini Terpadu (BMT) dan Koperasi Sekolah sebagai sarana pembelajaran berbasis praktik yang bertujuan untuk memberikan pengalaman nyata di bidang akuntansi dan perbankan. Kegiatan ini membentuk sikap profesional, kedisiplinan, tanggung jawab, dan etika kerja siswa. Namun, pelaksanaannya yang terjadwal setiap hari

menyebabkan sebagian siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran Komputer Akuntansi secara penuh di kelas. Kondisi ini berdampak pada belum optimalnya penguasaan Accurate sehingga hasil belajar siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Di sisi lain, perbedaan kemampuan individu antar siswa turut memperluas kesenjangan pemahaman karena tidak semua siswa yang mampu mengejar ketertinggalan materi secara mandiri. Sebagai tindak lanjut, perlu adanya model pembelajaran yang lebih fleksibel dan mendukung belajar mandiri supaya pemahaman siswa lebih merata.

Cooperative learning adalah model pembelajaran yang menekankan kolaborasi antarsiswa guna mewujudkan tujuan belajar bersama melalui saling membantu dan mendukung teman yang memiliki kemampuan di bawah standar minimum (Ali, 2021). Selain itu, Ridlwan (2023) menyatakan bahwa *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terencana dengan peran guru sebagai pembimbing dan pengarah proses belajar. Dengan kata lain, model ini menekankan pencapaian individu dan mendorong siswa untuk saling menguatkan agar semua anggota kelompok dapat memahami materi secara merata.

Temuan studi Sanjata et al. (2022) membuktikan bahwa penggunaan *cooperative learning* dengan *peer tutoring* berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang terlihat dari persentase ketuntasan sebesar 90% pada siklus kedua. Selain itu, hasil penelitian Talib et al. (2023) memperoleh hasil bahwa penerapan *cooperative learning* tipe *Jigsaw* efektif meningkatkan hasil belajar siswa, dimana ketuntasan belajar naik dari 44% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Kemudian, hasil penelitian Meilany et al. (2023) menegaskan bahwa implementasi *cooperative learning* memberikan peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan oleh kenaikan capaian ketuntasan belajar dari 61% hingga mencapai 82% pada siklus II. Berdasarkan studi Prasetyawati (2021) menunjukkan bahwa penerapan *cooperative learning* mendukung peningkatan kualitas hasil belajar siswa yang terlihat dari meningkatnya partisipasi, interaksi, hasil tes, dan kinerja tugas kelompok. Dari

rangkaian penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *cooperative learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Keberhasilan penerapan *cooperative learning* perlu didukung oleh media pembelajaran interaktif yang mendorong siswa menguasai materi secara lebih mendalam (Binasti et al., 2025). Menurut Risnajayanti et al. (2023), media video pembelajaran adalah sarana audio-visual untuk menyampaikan materi dan melatih keterampilan sehingga membantu meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran. Hal ini terbukti berdasarkan hasil penelitian Motoh et al. (2022) yang memperlihatkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran mampu memberikan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan karena rerata hasil belajar siswa mengalami kenaikan dari 71,20 dengan ketuntasan 51,72% dari siklus I hingga mencapai 80,86 dengan ketuntasan 82,75% pada siklus II.

Temuan empiris menunjukkan bahwa siswa memperoleh pembelajaran berbasis video tutorial pada pelajaran MYOB menghasilkan capaian akademik yang lebih unggul secara signifikan apabila dikontraskan dengan pembelajaran konvensional karena media video memfasilitasi pemahaman prosedur pengoperasian aplikasi secara visual dan sistematis (Aulia et al., 2023; Hidayat et al., 2020). Selain meningkatkan hasil belajar, video tutorial juga terbukti berpengaruh positif terhadap kecakapan siswa dalam penguasaan aplikasi komputer akuntansi (Ayuni, 2022; Subekti & Siswandari, 2024). Efektivitas video pembelajaran juga dipertegas oleh hasil kajian yang memperlihatkan efek signifikan media video terhadap *output* pembelajaran praktik akuntansi yang menandai adanya perbedaan perolehan capaian belajar sebelum dan sesudah intervensi (Islamiyah et al., 2023).

Penggunaan video tutorial dinilai lebih efektif dan efisien dibandingkan modul cetak karena mampu menstimulasi partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran yang mengarah pada peningkatan capaian belajar dan melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa (Mangesa et al., 2022; Putra et al., 2024; Siregar et al., 2024; Yuansyah, 2023). Temuan-temuan tersebut menegaskan bahwa media video memiliki peranan penting sebagai alat

pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran komputer akuntansi berbasis praktik.

Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa implementasi *cooperative learning* yang didukung media video efektif mengoptimalkan performa belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan nilai sebelum dan sesudah pembelajaran IPA di SMP Luar Biasa (Anggraeny et al., 2024). Penelitian Nuriyanti et al. (2023) merefleksikan bahwa pengaplikasian *cooperative learning* berbantuan media video berbasis platform digital memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa SMA. Lebih lanjut, hasil penelitian Ole et al. (2024) mengindikasikan bahwa penerapan model kooperatif STAD berbantuan video animasi mampu mendorong peningkatan hasil belajar matematika siswa SMP yang ditandai dengan kenaikan ketuntasan klasikal berkembang dari 62,97% pada siklus I hingga mencapai 77,78% pada siklus II serta partisipasi siswa bertambah dari 88,46% menjadi 100% dengan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru berjalan sangat baik. Dalam garis yang sama, studi Mubarak et al. (2025) memperlihatkan bahwa penggunaan model kooperatif dikombinasikan yang didukung oleh media video pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada ranah pembelajaran akuntansi keuangan. Temuan Listrianti dan Inayah (2025) menegaskan bahwa penerapan *cooperative learning* pada pembelajaran PAI di SMK Sumber Bunga mampu menguatkan motivasi belajar siswa yang secara langsung memberikan efek pada peningkatan capaian akademik.

Beberapa studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif berbantuan video pembelajaran teruji memiliki efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penerapan penelitian tersebut masih didominasi pada mata pelajaran umum. Penelitian yang mengkaji pada pembelajaran berbasis praktik seperti Accurate masih terbatas. Selain itu, mayoritas studi mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sehingga studi dengan desain pre-eksperimen masih relatif terbatas penggunaannya.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan kajian lebih mendalam melalui penelitian yang berjudul “Penerapan *Cooperative learning* Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Accurate di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri Jakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada paparan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian skripsi ini, yaitu apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pembelajaran Accurate sebelum dan sesudah diterapkan *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada hasil belajar pembelajaran Accurate sebelum dan sesudah diterapkan *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan penelitian dalam bidang pendidikan akuntansi, khususnya pada pembelajaran komputer akuntansi materi Accurate Online melalui penerapan *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pengembangan pembelajaran *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan praktik siswa pada pembelajaran Accurate.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar dan keterampilan praktik siswa pada pembelajaran Accurate.
- 2) Mendorong siswa untuk lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, dan belajar mandiri pada pembelajaran Accurate.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif penerapan *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran pada pembelajaran Accurate.
- 2) Membantu guru dalam mempersiapkan pembelajaran melalui pembentukan kelompok belajar heterogen dan perancangan aktivitas diskusi serta praktik Accurate.
- 3) Membantu guru menyampaikan materi praktik Accurate dengan lebih jelas dan menarik melalui video pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran Accurate di sekolah.
- 2) Menjadi masukan bagi sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran Accurate untuk menunjang kompetensi siswa.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan mengenai penerapan *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran pada pembelajaran Accurate.
- 2) Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian serupa.

