

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para praktisi pendidikan dituntut agar mampu memahami dan menggunakan alat alat yang tersedia dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan tantangan guru dalam melakukan proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Terjadinya kemajuan yang pesat ini setidaknya mampu mengiringi kemajuan dunia pendidikan secara umum. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan di Indonesia ini sendiri masih diselimuti problematika yang belum terpecahkan dari masa ke masa. Di antara problematika selama ini yang mengiringi pendidikan di Indonesia adalah metode dan proses pembelajaran.

. Menghadapi revolusi industri 4.0 maka proses pembelajaran juga harus dapat menghasilkan pemahaman siswa yang dibutuhkan untuk memenuhi tantangan zaman, dimana dunia sedang menghadapi masa distrubsi (perubahan yang mendasar) yang saat ini seluruh elemen kehidupan tidak luput dari yang namanya teknologi. Begitupun dalam proses belajar mengajar, peran teknologi juga sangat mempengaruhi para siswa terutama untuk terbiasa menggunakan teknologi yang ada. Salah satu bagian dari proses belajar mengajar yang paling erat hubungannya dengan perkembangan teknologi adalah media pembelajaran.

Menurut Arsyad (2017:10) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Harapannya dengan membuat media pembelajaran seorang guru dapat membuat suasana proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

Dalam kaitannya dengan usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif, sehingga dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat. Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pengajaran.

Selanjutnya, guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara peserta didik. Lebih lanjut, media pembelajaran dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian ide yang abstrak dan asing sifatnya menjadi konkrit dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Bila media pembelajaran dapat difungsikan secara tepat dan professional, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan efektif.

Perkembangan teknologi informasi yang kian pesat, sehingga mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk

mengikutinya. Tuntutan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan.

Sulistiani and Purnamasari (2019) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi pada sistem pengajaran merupakan suatu cara penyampaian materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosessor dimana informasi/materi pengajaran disimpan dalam bentuk digital dengan proses penyajian menggunakan beberapa aplikasi program yang mendukung materi yang akan disampaikan. Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya dalam memperbaiki kualitas sumber daya manusia melalui kualitas pendidikan nasional. Salah satu bidang yang mengalami perkembangan adalah akuntansi. Fungsi akuntansi itu sendiri adalah menyediakan informasi kuantitatif, terutama yang bersifat keuangan tentang entitas ekonomi yang dimaksudkan agar berguna dalam pengambilan ekonomi dalam membuat pilihan yang nalar di antara alternative arah tindakan. Banyak sekolah, universitas dan instansi lain yang mempelajari bidang akuntansi bahkan termasuk bidang studi favorit salah satunya di Sekolah Menengah Kejuruan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang bertujuan menciptakan kelulusan yang memiliki kompetensi program keahlian untuk memenuhi tuntutan dunia kerja. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, sekolah menengah kejuruan menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan kerja (Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990). Salah satu

sekolah Menengah Kejuruan Swasta yang mempunyai misi melaksanakan pendidikan yang berwawasan unggulan adalah SMK Swasta Raksana 2 Medan.

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung di kelas X Akuntansi di Sekolah SMK Raksana 2 Medan pada tanggal 13 Januari 2020 kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Akuntansi Dasar di kelas X masih menggunakan metode konvensional atau ceramah. Proses pembelajaran berlangsung dimana pendidik menerangkan di depan kelas, dan siswa hanya mendengarkan saja di bangku belajar sendiri. Siswa masih pasif bertanya dan kurang memperhatikan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran. Media yang sering digunakan masih berkutat pada lembar kerja siswa, buku cetak, dan papan tulis. Dimana sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah memang sudah optimal namun, pemanfaatannya masih belum optimal khususnya pada jurusan Akuntansi. Fasilitas seperti laboratorium dan LCD yang terpasang di dalam kelas masih belum dimanfaatkan oleh guru secara optimal. LCD dan laboratorium komputer hanya sering digunakan saat pembelajaran TIK dan MYOB saja.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa murid mengenai pembelajaran Akuntansi yang menyenangkan, antara lain:

1. Pembelajaran akuntansi akan lebih menyenangkan jika menggunakan media
2. Pelajaran akuntansi itu susah namun lebih mudah dimengerti jika menggunakan media dari pada hanya metode ceramah

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Akuntansi Dasar, menjelaskan bahwa siswa yang kurang aktif tersebut membutuhkan penunjang belajar agar tidak mudah bosan saat kegiatan belajar dengan materi akuntansi yang cukup sulit hanya dengan menggunakan cara yang konvensional atau ceramah, salah satunya dengan adanya media yang tepat. Media yang dapat digunakan seperti media pembelajaran interaktif khususnya untuk pembelajaran akuntansi, namun di sekolah belum tersedia. Pendidikan yang baik dapat dicapai bila pelajar dapat menjalankan proses belajar dengan baik. Keberhasilan dari proses belajar seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Adapun faktor- faktor yang mempengaruhi belajar dapat dibagi menjadi dua macam yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa (*eksternal factor*) dan faktor yang berasal dari diri siswa (*internal factor*). Faktor Eksternal disebabkan kurangnya media dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan Faktor Internalnya kurangnya pengetahuan/ pemahaman siswa tentang materi pembelajaran Jurnal Penyesuaian .

Seiring dengan kemajuan teknologi peneliti pun memiliki ide untuk membuat media yang bersifat interaktif yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar secara mandiri. Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran interaktif karena berdasarkan pendapat para ahli dan diperkuat beberapa penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis, video dan audio dalam aplikasi komputer. Salah satu

media yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran yakni aplikasi *Adobe Flash* Menurut Nurtantio dan Maulana (dalam Busiri dan Suparji 2015: 82) *Adobe Flash* merupakan program animasi yang mendukung pemrograman dengan *Action Script*-nya dan program ini tepat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif karena mendukung animasi, gambar, image, teks, dan pemograman, karena teks, gambar, animasi, dan video merupakan komponen multimedia yang biasa ditemukan dalam pembelajaran interaktif. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan berulang-ulang, sehingga siswa yang belum memahami materi pembelajaran dapat mengulang kembali kegiatan belajarnya secara mandiri, mengingat setiap siswa memiliki tingkat daya serap yang berbeda. Dari penjelasan keunggulan aplikasi *Adobe Flash* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif karena didalamnya terdapat teks, gambar, suara dan animasi. Seluruh siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan program *Adobe Flash* memungkinkan siswa belajar mandiri dalam memahami suatu konsep. Dengan begitu, diharapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat tercapai.

Sesuai dengan kompetensi dasar yang dipelajari pada saat penelitian oleh siswa kelas X Akuntansi SMK Swasta Raksana 2 Medan adalah membuat jurnal penyesuaian. Jurnal penyesuaian adalah jurnal untuk mencatat akun riil dan nominal agar menunjukkan angka yang sebenarnya pada suatu periode (Haryono Jusup, 2005: 178). Oleh karena itu peneliti mengembangkan salah satu materi

sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dipenuhi oleh siswa kelas X Akuntansi SMK Swasta Raksana 2 Medan.

Berdasarkan dengan kondisi yang telah diuraikan tersebut, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran dimana peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada materi pelajaran jurnal penyesuaian agar dapat disampaikan menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara aktif melalui media pembelajaran tersebut, agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan dan juga mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran Jurnal penyesuaian.

Sehingga, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi SMK Swasta Raksana 2 Medan T.P. 2019 -2020”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Strategi pembelajaran yang digunakan masih bersifat tradisional yaitu metode konvensional atau ceramah pada mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X di SMK Swasta Raksana 2 Medan

2. Peserta didik kurang aktif dan kurang memperhatikan saat pendidik sedang menjelaskan materi pembelajaran Akuntansi Dasar di kelas X SMK Swasta Raksana 2 Medan
3. Adanya keluhan peserta didik akan sulitnya pelajaran Akuntansi untuk peserta didik
4. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar pembelajaran tidak membosankan.
5. Pengembangan software *Adobe Flash CS6* belum digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif berbasis komputer di kelas X SMK Raksana 2 Medan

1.3 Pembatasan 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 pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* pada materi Jurnal Penyesuaian.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada materi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi SMK Swasta Raksana 2 Medan ?

2. Bagaimana penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada materi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi SMK Swasta Raksana 2 Medan berdasarkan validasi/penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi ?
3. Bagaimana respon atau pendapat siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada materi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi SMK Swasta Raksana 2 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk :

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada materi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi SMK Swasta Raksana 2 Medan
2. Mengetahui penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada materi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi SMK Swasta Raksana 2 Medan berdasarkan validasi/penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi
3. Mengetahui respon atau pendapat siswa setelah menggunakan media pembelajaran media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada materi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi SMK Swasta Raksana 2 Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Manfaat Praktis

1.1 Bagi Peneliti

Memperoleh pengetahuan lebih dan wawasan terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada materi Jurnal Penyesuaian.

1.2 Bagi Institusi

Memberikan referensi kepada civitas akademik Universitas Negeri Medan dan pihak lain yang akan mengadakan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada materi Jurnal Penyesuaian.

1.3 Bagi Sekolah

Memberikan saran kepada para guru agar dapat menerapkan teknologi pendidikan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, memberikan saran kepada siswa untuk dapat memanfaatkan teknologi pendidikan dengan optimal guna sebagai proses pembelajaran.

2. Manfaat Teoritis

Bagi dunia pendidikan, menambah wawasan keilmuan dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada materi Jurnal Penyesuaian.