

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Seperti dalam menggali dan meningkatkan potensi yang ada dalam diri manusia yang dapat membimbing kearah yang lebih baik dan berguna tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi lingkungan sekitar. Dengan pendidikan seseorang dapat dibekali dengan ilmu pengetahuan, keterampilan, keahlian dan juga berbagai macam tatanan hidup yang berupa norma-norma, aturan-aturan yang positif, dan sebagainya.

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) juga mengalami perkembangan yang sangat pesat dari hari ke hari. Perkembangan tersebut semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar, dimana segala macam upaya perkembangan IPTEK ini diharapkan dapat meningkatkan kuantitas dan kualitas pendidikan. Agar dapat mencapai hal tersebut diperlukannya inovasi dalam kurikulum, proses pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan itu sendiri. Dimana peran guru disini dituntut untuk dapat membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif agar dapat mendorong siswa belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di dalam kelas. Tentunya hal tersebut juga didukung oleh bantuan teknologi yang berkembang dewasa ini. Dengan peran teknologi ini juga sangat mempengaruhi siswa terutama untuk

terbiasa menggunakan teknologi yang telah tersedia, dengan begitu proses belajar mengajar menjadi lebih inovatif. Salah satu bagian dari proses belajar mengajar yang paling erat kaitannya dengan perkembangan teknologi adalah media pembelajaran.

Menurut Harsiwi & Arini (2020) media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang diperlukan dalam menghubungkan penyampaian materi dimana dari penelitian sebelumnya diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan penguasaan konsep, serta kemampuan berfikir kritis. Dengan begitu harapannya dengan membuat media pembelajaran seorang guru dapat membuat suasana proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

Dalam kaitannya dengan upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik lebih cepat. Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif maka kebiasaan untuk lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran.

Media pembelajaran Multimedia interaktif itu sendiri merupakan media pembelajaran yang menggunakan komputer. Menurut Armansyah, dkk (2019) Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen media yang ada pada komputer, yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dengan konsep yang tidak monoton.

Dengan begitu, guru juga dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan dapat menciptakan suasana emosional yang sehat diantara peserta didik. Begitu pula dengan media pembelajaran multimedia interaktif dapat membantu guru membawa dunia luar kedalam kelas. Dengan demikian ide yang abstrak dan asing sifatnya menjadi konkrit dan mudah dipahami oleh peserta didik. Demikian pula jika media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat difungsikan secara tepat dan profesional, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan dengan efektif.

Perkembangan teknologi dan informasi yang kian pesat ini, dapat mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Dengan tuntutan sumberdaya manusia yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan.

Menurut Sulistiani dan Punamasari, (2021) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi pada sistem pengajaran merupakan suatu cara penyampaian materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *micro-processor* dimana informasi materi pengajaran disimpan dalam bentuk digital dengan proses penyajian menggunakan beberapa aplikasi program yang mendukung materi yang akan di sampaikan. Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya dalam memperbaiki kualitas sumberdaya manusia melalui kualitas pendidikan nasional. Salah satunya, 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 diantaranya alternatif arah tindakan. Dengan banyaknya sekolah, universitas dan instansi lain yang mempelajari bidang akuntansi bahkan juga termasuk bidang studi favorit salah satunya ialah Sekolah Menengah Kejuruan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang bertujuan untuk menciptakan lulusan yang memiliki kompetensi program keahlian yang dapat memenuhi ketentuan dunia kerja. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan peserta didik untuk memasuki lapangan pekerjaan serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, sekolah menengah kejuruan menyelenggarakan program-program pendidikan yang sesuai dengan jenis-jenis lapangan kerja seperti yang tertera dalam peraturan Pemerintah No. 29 tahun 1990. Salah satu sekolah menengah kejuruan swasta yang mempunyai misi melaksanakan pendidikan yang berwawasan unggulan adalah SMKS Budisatrya Medan.

SMKS Budisatrya Medan merupakan salah satu SMK di medan yang menerapkan kurikulum 2013. Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung di kelas X akuntansi di sekolah SMKS Budisatrya Medan pada tanggal 1 April 2022 kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran akuntansi dasar di kelas X akuntansi masih menggunakan metode konvensional atau ceramah. Proses pembelajaran berlangsung dimana pendidik menerangkan didepan kelas, dan peserta didik hanya mendengarkan saja di bangku mereka masing-masing. Peserta didik masih pasif untuk bertanya dan kurang memperhatikan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran. Media yang

digunakan juga masih berkuat pada buku paket dan papan tulis saja. Dimana sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah memang sudah sangat optimal. Namun, pemanfaatannya masih belum optimal khususnya pada jurusan akuntansi. Fasilitas seperti laboratorium dan LCD yang terpasang di dalam kelas masih belum di manfaatkan oleh guru secara optimal. LCD dan laboratorium komputer hanya sering digunakan saat pembelajaran MYOB saja.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi dasar, guru tersebut menyatakan bahwa materi yang sulit di pelajari oleh peserta didiknya adalah ayat jurnal penyesuaian. Dikarenakan kebanyakan peserta didik belum dapat menerapkan konsep-konsep akuntansi yang ada dalam pembelajaran lebih lanjut. Terutama dalam materi ayat jurnal penyesuaian. Hal ini dikarenakan peserta didik mengalami kesalahan dan kesulitan dalam menangkap bahasa dan konsep, dan keliru dalam perhitungan dalam menyelesaikan soal-soal materi ayat jurnal penyesuaian. Misalnya peserta didik disuruh untuk mengidentifikasi penyesuaian akun beban dan pendapatan yang diterima di muka. Selain itu peserta didik juga sulit memahami kapan menggunakan pendekatan neraca atau pendekatan laba rugi pada transaksi penyesuaian tertentu.

Dari hasil wawanca guru tersebut peneliti juga mengetahui bahwa peserta didik yang kurang aktif tersebut membutuhkan penunjang belajar agar tidak mudah bosan saat kegiatan belajar khususnya materi ayat jurnal penyesuaian. Namun, Pada dasarnya ayat jurnal penyesuaian itu dapat diajarkan dengan mudah dan benar kepada peserta didik apabila guru juga memahami dan menguasai konsep-konsep dasar akuntansi yang diajarkan. Dengan memahami dan menguasai konsep-konsep

dasar ayat jurnal penyesuaian yang akan diajarkan, maka guru dapat menjelaskan sifat serta metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yuliandari, dkk (2016) bahwa faktor yang menyebabkan kesulitan dalam mempelajari ayat jurnal penyesuaian adalah dari faktor eksternal dan internal faktor ekstern berasal dari guru dalam hal ini adalah metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang dapat diterima oleh peserta didik dan media yang digunakan kurang menarik. Sedangkan faktor intern berasal dari peserta didik dalam hal ini adalah tentang cara belajar mereka yang kurang sesuai dalam mempelajari materi ayat jurnal penyesuaian.

Seiring dengan kemajuan teknologi peneliti pun memiliki ide untuk membuat media yang bersifat interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar secara mandiri. Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif di karenakan berdasarkan pendapat para ahli dan diperkuat beberapa penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, garfis, video dan audio dalam aplikasi komputer. Salah satu media yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran yakni aplikasi *Macromedia Flash*. Menurut Kurnia (2015) *Macromedia Flash* merupakan pengembangan dari *Adobe Flash Professional* dengan penambahan pada fitur-fiturnya. Dimana program mendukung pemrograman dengan *Action Script*-nya dalam program ini tepat digunakan untuk

pengembangan media pembelajaran interaktif karena mendukung teks, gambar, animasi dan video. Karena teks, gambar, animasi dan video merupakan komponen multimedia yang bisa ditentukan dalam pembelajaran interaktif. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan berulang-ulang, sehingga peserta didik yang belum memahami materi pembelajaran dapat mengulang kembali kegiatan belajarnya secara mandiri. Mengingat setiap peserta didik memiliki tingkat daya serap yang berbeda. Dari penjelasan kegunaan aplikasi *Macromedia Flash* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif karena di dalamnya terdapat teks, gambar, suara dan animasi. Seluruh peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan program *Macromedia Flash* yang memungkinkan peserta didik belajar mandiri dalam memahami suatu konsep.

Berdasarkan kondisi yang telah diuraikan tersebut, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran dimana peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada materi pembelajaran ayat jurnal penyesuaian agar materi tersebut dapat disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menarik, tidak monoton tidak membosankan dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Sehingga peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Kelas X Akuntansi SMKS Budisatrya Medan”**.

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 SMKS Budisatrya Medan.
2. Peserta didik kurang aktif dan kurang memperhatikan saat pendidik sedang menjelaskan materi pembelajaran akuntansi dasar di kelas X SMKS Budisatrya Medan.
3. Adanya keluhan peserta didik akan sulitnya pelajaran akuntansi khususnya jurnal penyesuaian.
4. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar pembelajaran tidak membosankan.
5. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif belum digunakan dalam pembelajaran di kelas X akuntansi SMKS Budisatrya Medan

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka masalah dibatasi pada pengembangan media pembelajaran sebagai media guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini akan membatasi dan memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian kelas X akuntansi SMKS Budisatrya Medan.
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian kelas X akuntansi SMKS Budisatrya Medan.
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian kelas X akuntansi SMKS Budisatrya Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian kelas X akuntansi SMKS Budisatrya Medan.
2. Untuk mengetahui penilaian kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian kelas X akuntansi SMKS Budisatrya Medan.
3. Untuk mengetahui penilaian keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian kelas X akuntansi SMKS Budisatrya Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperkaya ilmu pengetahuan dan teori tentang media pembelajaran berbasis multimedia interkatif
- b. Membangkitkan minat pembaca untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan memiliki daya tarik tersendiri.
- c. Sebagai bahan referensi serta masukan yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran guna memecahkan masalah yang ada dalam pembelajaran bagi penelitian yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Membangkitkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran akuntansi.
- b. Sebagai bahan ajar bagi peserta didik yang lebih mudah memahami isi materi yang dipelajari.
- c. Bagi guru media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dapat menjadi sarana pendukung dalam menyampaikan materi dan tugas untuk peserta didik dengan cara yang lebih menarik.