

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan aktifitas yang dilakukan guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi, pendidik/guru, peserta didik/siswa, metode, media pembelajaran, situasi/lingkungan dan evaluasi. Temuan penelitian dalam beberapa tahun terakhir memberikan bukti kuat tentang pentingnya kontrol pembelajar terhadap proses belajar yang mereka jalani secara keseluruhan. Hal ini disebabkan oleh mutu pendidikan mempunyai kaitan dengan kualitas lulusan, sedangkan kualitas lulusan ditentukan oleh proses belajar (Riadi dan Ibrahim, 2014)

Cara yang bisa dilakukan oleh pendidik dalam rangka mengakomodasi segala kekurangan tersebut adalah dengan mengintegrasikan media dalam pembelajaran di kelas. Menurut Heinich dalam Arsyad (2016), media pembelajaran adalah perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima yang berisi instruksi-instruksi atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Selama ini penerapan media pembelajaran yang biasa diberikan oleh pendidik, khususnya di Universitas Teknokrat Indonesia hanya berupa papan tulis dan Powerpoint dengan penjelasan yang sangat minim serta didukung dengan proyektor / LCD. Hal ini menyebabkan timbul kurangnya minat mahasiswa dalam mempelajari materi analisis laporan keuangan. Sedangkan dalam pembelajaran analisis laporan keuangan yang sebagian besar identik dengan perhitungan, sementara yang dihitung adalah sesuatu yang bersifat abstrak dan jumlahnya yang besar membutuhkan perhatian yang tinggi agar dapat memahami materi yang diberikan. Didalam penelitiannya, Fitriyanti dan Siti Fatimah (2014) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia jauh lebih unggul dibandingkan dengan menggunakan media Powerpoint. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hanya 39% dari 51 siswa yang mendapatkan nilai baik dengan menggunakan media Powerpoint, sedangkan dengan menggunakan animasi flash

terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa menjadi 96% dari 51 siswa mendapatkan nilai baik.

Analisis laporan keuangan adalah salah satu mata kuliah wajib yang diberikan kepada mahasiswa jurusan Sistem Informasi dengan konsentrasi Akuntansi di Universitas Teknokrat Indonesia. Mata kuliah ini memberikan pengetahuan kepada mahasiswa tentang teknik-teknik analisis data-data keuangan yang bertujuan untuk membantu dalam pengambilan keputusan. Analisis laporan keuangan dapat digunakan untuk berbagai tujuan, antara lain sebagai alat *screening*, alat *forecasting*, dan alat evaluasi (Catur Sasongko dkk,2016)

Dalam memahami materi analisis laporan keuangan yang di dominasi oleh perhitungan matematika, tentu diperlukan media yang dapat memberikan inovasi baru agar mahasiswa tertarik untuk memperhatikan sehingga mampu memahami materi yang disampaikan. Mengingat tingkat prestasi pelajar Indonesia terhadap pelajaran yang berhubungan dengan matematika masih sangat rendah sesuai dengan data yang di publikasikan oleh *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) pada tahun 2007 yaitu sebesar 397 poin, jauh berada dibawah skala rata-rata prestasi pelajar yang ditentukan oleh TIMSS yaitu 500 poin.

Dalam proses pembelajaran, pelajar dianjurkan untuk menggunakan seluruh inderanya agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik (Arsyad, 2016). Hal ini di latar belakang oleh teori *Dale's Cone of Experience* yang dikemukakan Dale dalam Arsyad (2016), yaitu pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang sebesar 75%, indera dengar sebesar 13%, dan indera lainnya sebesar 12%. Teori ini sesuai dengan konsep multimedia yang mengutamakan penggunaan berbagai indera dalam proses pembelajaran seperti indera pandang (animasi, gambar, dan video) dan indera dengar (suara).

Pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran adalah dengan menggunakan sebuah website sebagai tempat bagi media pembelajaran yang dapat diakses melalui internet. Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan konsep media pembelajaran berbasis multimedia seperti yang diungkapkan oleh Bates dalam Munir (2012), yaitu penggunaan internet didalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan pendidik

(*enhance interactivity*), memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*), berpotensi menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach global audience*), dan mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

Berdasarkan uraian solusi permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Analisis Laporan Keuangan : Analisis Rasio berbasis Multimedia**”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat ditarik pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran analisis laporan keuangan : analisis rasio berbasis multimedia?
2. Bagaimana penilaian ahli materi dan ahli media mengenai kelayakan media pembelajaran analisis laporan keuangan : analisis rasio berbasis multimedia?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan atau ruang lingkup penelitian yang mencakup :

1. Pokok bahasan didalam media pembelajaran ini adalah analisis rasio dengan sub materi sebagai berikut :
 - a. Rasio Likuiditas
 - b. Rasio Solvabilitas
 - c. Rasio Profitabilitas
 - d. Rasio Aktivitas
2. Pengembangan media pembelajaran menggunakan program Construct 2.
3. Model pengembangan yang digunakan adalah model 3-D (*Define, Design, dan Develop*).

4. Media pembelajaran yang dikembangkan ditujukan kepada mahasiswa jurusan Sistem Informasi konsentrasi akuntansi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Teknokrat Indonesia.
5. Penelitian ini tidak membahas tentang hasil belajar mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan kemudian menguji kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai bahan pendukung mata kuliah analisis laporan keuangan khususnya materi analisis rasio.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagi pengguna :

1. Dapat digunakan sebagai media pendukung dalam menyampaikan materi analisis laporan keuangan : analisis rasio.
2. Dapat digunakan sebagai alat untuk mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu dalam penyampaian informasi.

Bagi penulis :

1. Dapat digunakan sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam penerapan teori-teori yang sudah diperoleh di bangku kuliah.
2. Dapat digunakan sebagai rujukan dalam pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan usulan penelitian ini sesuai dengan kaidah penulisan dan literatur dalam pemaparan, penulis membuatnya dalam beberapa bagian urutan terpenting. Berikut urutan usulan penelitian ini :

1. PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pengenalan mengenai penulisan usulan penelitian dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

2. LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Selain itu, bab ini juga menjelaskan tentang teori yang mendukung penelitian serta pembahasan penelitian terdahulu.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan kerangka berpikir penyelesaian penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan, teknik analisis data, tempat penelitian dan jadwal penelitian.

4. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dijelaskan tentang prosedur pengembangan, perancangan, dan pengembangan media pembelajaran.

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan hasil dari pengembangan media pembelajaran serta hasil dari pengujian kelayakan media pembelajaran.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini diberikan kesimpulan tentang media pembelajaran yang dikembangkan serta saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.