

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang terpenting dalam kehidupan manusia dan merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan investasi yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Seiring dengan perkembangan zaman ini, kualitas pendidikan harus selalu ditingkatkan. Kualitas pendidikan yang baik sangat penting bagi pembangunan suatu negara, karena masa depan suatu bangsa bergantung pada keberadaan pendidikan yang berkualitas. Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs. Siswa Sekolah Menengah Kejuruan disiapkan oleh lembaga pendidikan untuk dapat menjadi produktif yang terampil dalam mengisi kebutuhan dunia usaha dan dunia industri. Pengelompokan bidang pendidikan keahlian SMK di Indonesia dikelompokkan berdasarkan jenjang dan menurut struktur programnya.

Akuntansi merupakan mata diklat produktif yang diberikan kepada siswa sekolah menengah kejuruan jurusan akuntansi. Sebagai siswa, mereka berpikir bahwa akuntansi hanya bisa didapat begitu mereka mendapat teori dari guru. Sebenarnya mereka secara tidak sadar melakukan pengelolaan keuangan karena mereka tahu jumlahnya dan bisa melakukan transaksi kecil. Salah satu mata

pelajaran produktif akuntansi yang harus dikuasai dengan baik oleh siswa selain mata pelajaran akuntansi dasar seperti pengantar akuntansi adalah mata pelajaran akuntansi persediaan perusahaan dagang. Materi ini dirasa penting karena merupakan materi awal dalam mata pelajaran akuntansi persediaan perusahaan dagang yang harus dipahami oleh siswa. Karena apabila materi ini dapat dipahami dengan baik oleh siswa maka akan memudahkan siswa dalam menerima materi berikutnya serta merupakan salah satu materi yang diujikan dalam Ujian Nasional teori kejuruan akuntansi.

Peran seorang pendidik dalam mengembangkan potensi peserta didik sangat penting, kemungkinan diperolehnya pengalaman belajar yang berkualitas melalui penggunaan perangkat Teknologi Informasi (TI) bergantung pada pendidik. Para pendidik perlu memiliki kemampuan berinteraksi secara kreatif dengan sumber-sumber yang berbasis Teknologi Informasi dan menggunakannya secara kreatif. Dalam dunia pendidikan perkembangan Teknologi Informasi mulai memiliki dampak yang positif dan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Berbagai aplikasi tercipta untuk memfasilitasinya, perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang dimaksud di atas adalah komputer. Perkembangan dunia pendidikan melalui teknologi ini sangat pesat sehingga berbagai media dikembangkan melalui alat tersebut.

Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia yaitu berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan

animasi. Pengabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran (Arsyad, 2011). Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan (Wahyuni & Susanti, 2014) Kebanyakan siswa belum bisa menerapkan konsep-konsep akuntansi yang ada dalam pembelajaran lebih lanjut hal ini dikarena siswa mengalami kesalahan dan kesulitan dalam menangkap bahasa atau konsep. Pembelajaran berbasis multimedia interkatif tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampain kelayakan multimedia interaktif. Media yang digunakan seorang pendidik tentunya dapat merangsang pikiran seorang peserta didik, perasaan, perhatian, kemampuan, ketrampilan siswa sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk Akuntansi. Salah satu kompetensi dasar materi Akuntansi adalah pengelolaan persediaan perusahaan dagang.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan guru di SMK Negeri 8 Bandar Lampung menyatakan bahwa dalam satu kelas terdapat 40 siswa, yang dapat memahami hanya sekitar 10 orang siswa selebihnya kurang memahami, minat siswa dalam mempelajari materi akuntansi persediaan metode *fifo* dan *lifo* kurang karena terlalu monoton dan banyak menghitung, ada sekitar 80% siswa yang kurang memahami materi akuntansi persediaan metode *fifo* dan *lifo*. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka penulis membuat sebuah penelitian untuk membuat sebuah aplikasi media

pembelajaran akuntansi persediaan perusahaan dagang yang diharapkan dapat mempermudah proses belajar siswa dalam memahami pengelolaan persediaan pada perusahaan dagang menggunakan metode *fifo* dan *lifo* dalam penelitian yang berjudul : “Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Akuntansi Persediaan Menggunakan Metode *FIFO* dan *LIFO* Berbasis Multimedia”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah yaitu: Bagaimana membuat media pembelajaran berbasis multimedia pada materi persediaan akuntansi perusahaan dagang untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini dibuat dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi media pembelajaran ini hanya membahas pengelolaan persediaan perusahaan dagang menggunakan metode *FIFO* dan *LIFO*.
2. Perancangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS3*.
3. Pengujian perangkat lunak yang dibuat hanya meliputi pengujian program, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi siswa.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

1. Merancang media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash* pada materi persediaan akuntansi perusahaan dagang untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).
2. Membantu siswa kejuruan akuntansi dalam memahami konsep/materi persediaan perusahaan dagang menggunakan metode *FIFO* dan *LIFO* dan membuat proses memahami materi menjadi lebih menyenangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut

1. Dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran akuntansi yang lebih inovatif dan menarik perhatian dan membantu meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu guru dalam menyampaikan materi pada proses belajar mengajar.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi.
3. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai media pembanding untuk penelitian lebih lanjut.