

BAB I

PENDAHULUAN

A. 1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan keterampilan peserta didik untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Meskipun SMK merupakan sekolah yang berorientasi pada dunia kerja dan salah satu tujuannya memberikan bekal kepada siswa untuk siap masuk dunia kerja, lulusan SMK juga dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi sesuai dengan kejurumannya atau bahkan jurusan yang lain, dengan harapan agar bisa lebih mengembangkan diri sehingga mampu bersaing di era global.

Untuk dapat memahami mata pelajaran akuntansi secara luas maka harus dimulai dengan kemampuan kognitifnya yaitu pemahaman konsep dasar yang ada pada pelajaran akuntansi. Tidak hanya digunakan untuk kepentingan bisnis, dalam kehidupan sehari-hari pun memerlukan akuntansi sebagai dasar perhitungan yang efektif. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran akuntansi tersebut diperlukan pemahaman yang cukup. Pada proses pembelajaran akuntansi syarat akan hitungan. Sementara apa yang dihitung itu sendiri merupakan sesuatu yang abstrak dan dalam jumlah yang besar. Sehingga apa yang telah dijelaskan oleh guru sulit dipahami oleh siswa. Pokok bahasan ayat jurnal penyesuaian akuntansi merupakan pokok bahasan yang sangat sulit untuk di pahami karena dalam

pembelajaran tersebut terdapat unsur perhitungan yang abstrak dan tidak memiliki rumus seperti halnya pelajaran yang menggunakan perhitungan lainnya.

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.

Menurut (Arsyad, 2011) media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan media tentunya mempunyai cakupan yang sangat luas, oleh karena itu saat ini masalah media dibatasi kearah yang relevan dengan masalah pembelajaran saja atau yang dikenal sebagai media pembelajaran dalam merangsang siswa untuk belajar. *Game* edukasi adalah salah satu contoh dari media pembelajaran menggunakan media *game*. *Game* edukasi menerapkan sistem pembelajaran langsung dengan pola *Learning by doing*. Pola pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain dapat melalui tantangan-tantangan yang ada dalam permainan *game* ataupun faktor kegagalan yang dialami sang pemain, sehingga pemain untuk tidak mengulangi kegagalan dalam tahap berikutnya.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka media pembelajaran ayat jurnal penyesuaian ditanamkan dan diimplementasikan dengan memanfaatkan trend teknologi dengan tujuan untuk meningkatkan daya tarik edukasi cara yang lebih praktis, solusi yang diusulkan dalam mengatasi masalah-masalah yang berkaitan dengan ayat jurnal penyesuaian yaitu membangun aplikasi game menggunakan *Construct 2*. Perancangan aplikasi game edukasi ini akan dirancang dengan pemodelan berorientasi objek (UML). Kelebihan dari aplikasi game ini adalah membantu siswa dalam belajar tetapi tidak merasa monoton dan menjenuhkan, maka penulis mengusulkan judul “Game Edukasi Akuntansi Sebagai Sarana Peningkatan Minat Belajar Siswa (Study Kasus : SMK Negeri 8 Bandar Lampung)” yang berbasis *android* sebagai media pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana cara mendesain game untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SMK Negeri 8 Bandar Lampung ?
2. Bagaimana membuat game edukasi yang diminati oleh siswa ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan dapat lebih terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang akan dibahas, batasan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Pembahasan dibatasi hanya seputar pembelajaran Ayat Jurnal Penyesuaian pada perusahaan jasa.
2. Ditujukan untuk siswa SMK Negeri 8 Bandar Lampung kelas X (sepuluh).
3. Tampilan yang disajikan sangat sederhana dengan genre petualangan.
4. Tampilan antar muka dalam game edukasi ini adalah tampilan 2D.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SMK Negeri 8 Bandar Lampung.
2. Untuk menghasilkan suatu produk berupa Game edukasi untuk siswa SMK Negeri 8 Bandar Lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga siswa bisa meningkatkan pemahaman terhadap materi.
2. Guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar melalui media yang tetap dan sesuai dengan tujuan belajar sehingga peserta didik dapat menambah pemahaman mengenai materi yang diajarkan.