

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu dari penyelenggaraan pendidikan. SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki tugas mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat bekerja pada bidang-bidang tertentu. SMK sebagai pencetak tenaga kerja yang siap pakai harus membekali siswanya dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi program keahlian mereka masing-masing. Untuk itu kualitas belajarnya harus ditingkatkan terus menerus, baik itu kualitas sarana, maupun prasarana yang digunakan ketika proses belajar mengajar sedang berjalan.

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.

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia merupakan sebuah ide inovatif untuk menggugah semangat siswa/i dalam proses belajar. Menurut Nandi (2006), terdapat beberapa format sajian pembelajaran berbasis multimedia yaitu: 1) Model Tutorial, model tutorial merupakan salah satu model pembelajaran interaktif yang berupa program digunakan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan perangkat lunak atau software berupa program computer berisi materi pelajaran. Tutorial dalam program multimedia interaktif ditujukan sebagai pengganti manusia sebagai instruktur pada kenyataannya;2) model Drills, Model Drills merupakan salah satu bentuk model pembelajaran interaktif berbasis computer(CBI) yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkret melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal yang diberikan program;3)Model Simulasi, model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman secara kongkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko;4) Model *Instructional Games*, Model *Instructional Games* merupakan salah satu model dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif yang berbasis computer.

Konsep pembelajaran berbasis komputer merupakan bentuk pembelajaran dan keahlian, sehingga mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa. Multimedia dimanfaatkan didalam dunia pendidikan. Di dunia pendidikan Multimedia digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan pada guru SMK Bhakti Utama 2 Bandar Lampung, sekitar 80% siswa yang kurang memahami. Dalam 1 kelas terdapat 30 siswa, yang hanya dapat memahami sekitar 10% orang siswa, selebihnya kurang memahami hal ini disebabkan oleh beberapa hal seperti tertinggal pelajaran karena sakit atau izin, disebabkan karena pelajaran mengenai akuntansi tersebut kurang jelas sehingga ada bagian tertentu yang kurang dipahami dan akhirnya berdampak hingga kedepannya. Maka penulis bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia agar siswa mempunyai motivasi dalam proses belajar. Penulis mempertimbangkan untuk mengajukan skripsi penelitian ini dengan judul **Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Multimedia ( Studi Kasus : SMK Bhakti Utama 2 Bandar Lampung)**”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi pengantar akuntansi perusahaan dagang untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis membatasi batasan agar tidak menyimpang dari pokok bahasan, yaitu sebagai berikut:

1. Pembahasan ini diterapkan hanya pada ruang lingkup mengenai siklus akuntansi perusahaan dagang dengan pembelajaran berbasis multimedia pada SMK Bhakti Utama Bandar Lampung.
2. Aplikasi dibangun menggunakan *Macromedia Flash*.
3. Hanya untuk penyampaian dan pembelajaran Akuntansi perusahaan dagang

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. mengembangkan media pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi Multimedia pembelajaran.
2. Membantu siswa kejuruan akuntansi dalam memahami konsep/materi akuntansi perusahaan dagang dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Memudahkan memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh siswa terkait dengan proses pembelajaran dan juga dapat meningkatkan

pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan serta memungkinkan guru untuk tetap memberikan materi saat pendidik berhalangan hadir.

2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pendidik atau pun peserta didik dalam pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang.