BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-undang (UU) Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) nomor 20 tahun 2003 mengenai tujuan pendidikan nasional pasal 3 dan pasal 15, menyebutkan bahwa sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang tertentu.

Akuntansi adalah pencatatan, pengklasifikasikan dan pengikhtisaran peristiwa-peristiwa ekonomi dengan cara yang logis yang bertujuan menyediakan informasi keuangan untuk mengambil keputusan. Untuk menyediakan informasi yang relevan, para akuntan harus memiliki pemahaman yang mendalam atas prinsip-prinsip dan aturan-aturan yang menjadi dasar penyiapan informasi akuntansi. Akuntansi menghasilkan informasi yang dituangkan dalam bentuk laporan atau *statemen* keuangan. (Elder, et al., 2013)

Penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran tentu akan membuat siswa bosan. Pembelajaran konvensional lebih disukai guru dikarenakan tidak banyak memerlukan alat dan bahan praktik, guru cukup menjelasan konsep-konsep yang terdapat pada buku ajar atau referensi lain. Pembelajaran yang berpusat pada guru ini menjadikan siswa hanya menghapal konsep-konsep yang diberikan guru. Hal ini menjadikan keputusasaan, kebosanan dan kurang maksimalnya perkembangan potensi siswa (Trianto, 2009), oleh karena itu diperlukan adanya media pembelajaran akuntansi agar siswa/i tidak merasa bosan dan jenuh ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung.

Menurut (Arsyad, 2014) salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengelola pesan dan respons siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, vidio kamera, vidio recorder, film, *slide* (gambar bingkai) foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Adapun tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu (1) pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*) dan (3) pengalaman abstrak (*symbolic*).

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembuatan media pembelajaran dinilai efektif dalam penyampaian pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. (Munir, 2012)

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin mengembangkan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia agar siswa mempunyai minat dalam

proses belajar. Penulis mempertimbangkan untuk mengajukan skripsi penelitian ini dengan judul "**Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti merumuskan permasalahan pada penelitian, yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran siklus akuntansi tentang bukti transaksi, jurnal umum, buku besar, neraca saldo, jurnal penyesuaian, neraca saldo setelah penyesuaian, laporan laba rugi, laporan perubahan modal, neraca, laporan arus kas dan jurnal penutup berbasis multimedia untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ?
2. Bagaimana media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia dapat digunakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti membatasi permasalahan yaitu sebagai:

1. Materi Pokok yang ada pada penelitian ini hanya berisi akuntansi dasar yang meliputi transaksi, jurnal umum, buku besar, neraca saldo, jurnal penyesuaian, neraca saldo setelah penyesuaian, laporan laba rugi, laporan perubahan modal, neraca, laporan arus kas dan jurnal penutup.

2. Pengujian perangkat lunak yang dibuat, hanya meliputi pengujian program, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi siswa.
3. Perancangan media pembelajarannya menggunakan *Adobe Flash CS6.*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan aplikasi yang dapat membatu proses belajar untuk lebih memahami pelajaran akuntansi khususnya siklus akuntansi.
2. Membantu siswa dalam memahami konsep/materi akuntansi serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.
3. Membantu siswa untuk dapat belajar secara mandiri, dimana pun dan kapan pun.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai adalah :

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari materi akuntansi, karena dengan adanya aplikasi tersebut siswa bisa belajar dimana pun dan kapan pun.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media sebagai upaya untuk menyajikan materi akuntansi yang lebih menarik.
3. Bagi sekolah, sebagai sumbangan bermanfaat bagi pengetahuan proses pembelajaran khususnya untu meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. Bagi universitas, sebagai referensi untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif oleh mahasiswa.
5. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.