

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi manusia, pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan, dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Pendidikan merupakan sarana yang bisa merubah seseorang untuk lebih baik dengan memakai beberapa metode bermacam-macam agar mencapai tujuan akhir yang lebih baik dan optimal dari sebelumnya. Dalam meningkatkan mutu pendidikan saat ini, para pendidik memerlukan bekal yang lebih maksimal untuk melaksanakan pendidikan dan pembelajaran. Pendidikan yang bernilai harus bisa mencapai tujuan pendidikan (Agus Widyianto, 2016). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, Kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Siswa yang terlibat dalam proses belajar mengajar diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, dan sikap. Dalam proses belajar mengajar guru akan menghadapi siswa yang mempunyai karakteristik yang berbeda-beda sehingga guru tidak akan lepas dengan masalah hasil belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran (Sudjana, 1999:22). Hasil belajar terdiri dari tiga aspek meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar kognitif merupakan tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Hasil belajar aspek afektif lebih berorientasi pada pembentukan sikap melalui proses pembelajaran, sedangkan hasil belajar psikomotor berkaitan dengan hasil kemampuan fisik siswa. Menurut Slameto (2003) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern terdiri dari faktor jasmaniah, faktor psikologis, faktor kelelahan. Faktor ekstern terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat. Pelaksanaan pembelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas atau Madrasah Aliyah (SMA/MA) merupakan pengajaran terpadu dari ekonomi dan akuntansi. Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, selanjutnya disingkat KTSP, mata pelajaran Akuntansi pada SMA/MA dipelajari oleh siswa-siswa jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Akuntansi mulai dipelajari dikelas XI yang mengkaji akuntansi mulai dari dasar yang meliputi akuntansi, dan lingkungannya, dasar-dasar prosedur pembukuan, jurnal dan posting, penyesuaian pembukuan, neraca lajur, penutupan buku dan penyesuaian kembali. Pemberian mata pelajaran akuntansi bertujuan membekali lulusan SMA dengan berbagai kompetensi dasar agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip, dan prosedur akuntansi yang benar dan baik untuk kepentingan melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi ataupun untuk terjun ke masyarakat (Depdiknas, 2003).

Akuntansi merupakan seperangkat pengetahuan menghasilkan informasi keuangan dan penalaran dalam materi akuntansi bersifat deduktif (dari pengertian

akuntansi secara umum sampai laporan keuangan baik perusahaan jasa, dagang, maupun koperasi dan akhirnya pada analisis laporan keuangan). Tujuan pelajaran akuntansi adalah membekali siswa berbagai pengetahuan dan pemahaman agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip dan prosedur akuntansi yang benar. Salah satu standar kompetensi mata pelajaran akuntansi pada kelas XI IPS adalah ayat jurnal penyesuaian. Ayat jurnal penyesuaian adalah ayat jurnal untuk menyesuaikan angka-angka dalam neraca sisa yang masih belum memperlihatkan transaksi operasional perusahaan yang sesungguhnya pada akhir periode (Suhadimanto, 2005:115). Materi ini memerlukan pemahaman konsep yang mendalam, ketrampilan, dan ketelitian serta penalaran dalam mempelajarinya. Materi jurnal penyesuaian menjadi yang rumit karena ada keterkaitan dengan transaksi yang terjadi sebelumnya dan memerlukan perhitungan matematika untuk mengetahui besarnya penyesuaian. Pembelajaran akuntansi yang diperlukan saat ini adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan materi dan kreatifitas siswa. dengan terlibatnya siswa secara aktif dalam pembelajaran, maka siswa akan merasa senang dan tertarik dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat semakin baik. Namun, tidak hanya itu pembelajaran yang dapat menimbulkan atau meningkatkan kerjasama, sifat menghargai pendapat orang lain juga diperlukan.

Media pembelajaran interaktif yang bersifat dinamis sangat mendukung jika digunakan dalam proses pembelajaran, karena mampu menjelaskan materi yang mempunyai daya abstraksi tinggi dan rumit. Media pembelajaran interaktif dapat dikemas sedemikian rupa sehingga dapat membuat peserta didik mau mempelajari sendiri materi yang disediakan dalam media tersebut. Media pembelajaran interaktif dapat diisi banyak sekali materi teori, praktik, maupun benda asli dalam bentuk text maupun visual yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengurangi hambatan yang sering dialami guru maupun peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas dan belajar mandiri.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi pelajaran sehingga diharapkan pembelajaran menjadi menyenangkan dan memberikan gambaran secara jelas mengenai materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu inovasi untuk peserta didik dalam memahami secara detail materi yang disampaikan oleh guru sehingga mereka termotivasi untuk selalu mengikuti proses pembelajaran tanpa mengalami kejenuhan. Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran menggunakan metode ceramah secara dominan dan guru belum melakukan inovasi dalam penyampaian materi. Penggunaan metode ceramah yang dominan mengakibatkan siswa cenderung pasif karena aktivitas siswa hanya mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tanpa diikuti dengan instruksi balikan dari siswa kepada guru, sehingga hal tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

Media *Flash* merupakan suatu media yang dapat menampilkan bentuk animasi, grafik, game, audio, teks, gambar dan video sehingga dapat memperjelas konsep kimia yang umumnya bersifat abstrak dan dapat memberikan gambaran yang lebih nyata seperti suatu pengalaman langsung. Menurut Fathiyati (2011) “Flash dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif karena di dalamnya terdapat teks, gambar, suara dan animasi”. Seiring dengan perkembangannya, Flash berkembang dan mempunyai beberapa versi yang diciptakan hingga tahun ini.

1. FutureSplash Animator (10 April 1996)
2. Flash 1 (Desember 1996)
3. Flash 2 (Juni 1997)
4. Flash 3 (31 Mei 1998)
5. Flash 4 (15 Juni 1999)
6. Flash 5 (24 Agustus 2000) – ActionScript 1.0
7. Flash MX (versi 6) (15 Maret 2002)
8. Flash MX 2004 (versi 7) (9 September 2003) – ActionScript 2.0
9. Flash MX Professional 2004 (versi 7) (9 September 2003)
10. Flash Basic 8 (13 September 2005)
11. Flash Professional 8 (13 September 2005)
12. Flash CS3 Professional (sebagai versi 9,16 April 2007) – ActionScript 3.0
13. Flash CS4 Professional (sebagai versi 10, 15 Oktober 2008)
14. Adobe Flash CS5 Professional (as version 11, to be released in spring of 2010, codenamed “Viper)
15. Terdapat pula *Adobe Flash CS6*

Media yang tepatnya peneliti gunakan adalah media *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* merupakan software yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis.

Media *Adobe Flash CS6* ini sangat baik digunakan pada pelajaran Akuntansi karena media *Adobe Flash CS6* ini mempunyai unsur gambar, efek suara, animasi serta tampilan menarik yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran siswa. Software *Adobe Flash CS6 Profesional* menghasilkan produk dalam bentuk exe (Saselah, dkk, 2017). Sebagaimana hasil penelitian sebelumnya Rina Izatul Lailiya (2015) yang mengemukakan bahwa penerapan media *Adobe Flash CS6* ini sangat layak sebagai media pembelajaran

Bersumber pada observasi yang telah dilakukan di kelas XI IPS MA Syamsul Huda Tegallingsih, guru yang mengampu/mengajar mata pelajaran tersebut masih tetap menggunakan cara lama, yaitu menggunakan metode konvensional. Guru sangat aktif dan siswa menjadi pasif dan tidak kreatif. Guru hanya menjalankan tugasnya sebagai pengajar yang merupakan sumber informasi satu-satunya bukan sebagai fasilitator belajar. Pembelajaran seperti ini, berpusat pada guru yaitu dengan memadukan metode ceramah, tanya jawab, dan tanpa ada variasi lain pada tiap kali mengajar. Siswa sebagai penerima dan pelaksanaan tugas dari guru yang merasa kurang termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran akuntansi. Apabila guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami mereka hanya diam dan tidak mau bertanya. Selain itu, dalam pembelajaran guru masih belum memanfaatkan LCD projector yang telah disediakan. Guru lebih sering menjelaskan materi dengan LKS atau buku teks, serta

menulis di papan tulis. Permasalahan lainnya pun ada, dikarenakan guru terkadang menjelaskan dengan buku teks, maka siswa tidak bisa fokus dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru karena siswa tersebut tidak memiliki buku teks yang dimiliki guru. Dampaknya pembelajaran menjadi tidak efisien waktu karena siswa harus menulis materi tersebut terlebih dahulu, dan setelah itu guru baru menjelaskan materi tersebut. Selain permasalahan tersebut, ditemukan masalah belum ada media pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang proses pembelajaran akuntansi yaitu pada kompetensi jurnal penyesuaian. Maka dibutuhkan pengembangan variasi metode pembelajaran atau dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah disediakan di sekolah tersebut, yaitu memanfaatkan teknologi LCD Projector/komputer.

Dari masalah tersebut, dapat diketahui bahwa optimalisasi dalam pelaksanaan pembelajaran masih sangat rendah. Untuk mengatasi salah satunya dengan cara mengembangkan variasi mengajar guru, dan untuk itu penggunaan sebuah media yang tepat sangat diperlukan agar dapat mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa dapat berfikir secara mandiri dan ilmiah walaupun tidak lewat pengalaman langsung. Pemanfaatan teknologi komputer sudah berkembang bukan hanya sebagai alat yang digunakan untuk membantu urusan administrasian saja, namun juga digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran. Ditambah dengan adanya teknologi jaringan dan internet, komputer akan lebih semakin canggih dan mendukung dalam kegiatan pembelajaran. Semakin banyaknya kemajuan dibidang komunikasi dan teknologi, maka dengan menjalankan kegiatan pendidikan dan pembelajaran semakin menuntut untuk mendapatkan media pendidikan yang bervariasi secara

menyeluruh. Guru dituntut untuk mampu menggunakan fasilitas berbasis teknologi yang telah disediakan dari sekolah untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Selain itu, guru harus bisa menggunakan alat-alat yang telah disediakan, guru juga dituntut untuk bisa memanfaatkan media teknologi dalam belajar. Pemanfaatan media pembelajaran dapat digunakan di seluruh mata pelajaran termasuk akuntansi (Agus Widyianto, 2016).

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi pelajaran sehingga diharapkan pembelajaran menjadi menyenangkan dan memberikan gambaran secara jelas mengenai materi yang disampaikan. Salah satu media pembelajaran yang diterapkan peneliti yaitu media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* merupakan suatu aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh sparkol yang digunakan untuk merangkai gambar, kalimat, suara menjadi animasi bergerak yang memudahkan siswa dalam pemahaman mengenai materi yang disampaikan. Cara pembuatan *Adobe Flash CS6* dapat dikategorikan mudah dilakukan karena guru cukup mendownload aplikasi tersebut lalu menginstalnya ke PC dan memasukkan materi serta mendesain animasi yang diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran CD Interaktif *Adobe Flash CS6* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Materi Kompetensi Jurnal Penyesuaian di MA Syamsul Huda Tegallingsah”. Penelitian pemanfaatan CD Interaktif ini diharapkan bisa menjadi dukungan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Guru hanya mengajar secara monoton dari tahun ke tahun dengan menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan siswa merasa bosan dalam menerima pembelajaran.
2. Siswa tidak memiliki buku teks yang digunakan guru sehingga siswa harus menulis materi terlebih dahulu, setelah itu guru baru menjelaskan materi tersebut sehingga proses pembelajaran tidak efisien waktu.
3. Guru belum memanfaatkan fasilitas berbasis teknologi yang disediakan sekolah secara optimal sehingga tujuan pengadaan fasilitas teknologi informasi untuk menunjang proses pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas ternyata terdapat beberapa masalah, oleh karena itu perlu adanya pembatasan masalah. Agar tidak terjadi perluasan permasalahan yang diidentifikasi, batasan dalam penelitian ini adalah pada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer terhadap hasil belajar. Kemudian pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah *scientific*. Dalam penelitian ini terdapat 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelas ini menggunakan pendekatan, strategi dan model pembelajaran yang sama dengan materi ajar yang juga sama. Perbedaannya adalah pada media yang digunakan yaitu pada kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran berbasis flash sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran

berbasis *Adobe Flash CS6*. Subjek yang dipakai dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di MA Syamsul Huda Tegallingsah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dapat ditentukan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh pemanfaatan media pembelajaran CD Interaktif *Adobe Flash CS6* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 pada materi kompetensi jurnal penyesuaian di MA Syamsul Huda Tegallingsah?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 yang menggunakan media pembelajaran CD Interaktif *Adobe Flash CS6* dengan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 yang menggunakan media pembelajaran power point pada materi kompetensi jurnal penyesuaian di MA Syamsul Huda Tegallingsah?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui.

1. Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran CD Interaktif *Adobe Flash CS6* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 pada materi kompetensi jurnal penyesuaian di MA Syamsul Huda Tegallingsah.
2. Perbedaan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 yang menggunakan media pembelajaran CD Interaktif *Adobe Flash CS6* dengan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 yang menggunakan media pembelajaran power point pada materi kompetensi jurnal penyesuaian di MA Syamsul Huda Tegallingsah.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian media pembelajaran CD Interaktif ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini mempunyai manfaat antara lain.

- a. Memperkaya ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran kompetensi jurnal penyesuaian, dengan bantuan media pembelajaran yang berupa CD Interaktif *Adobe Flash CS6*
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian dalam menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pemanfaatan media pembelajaran CD Interaktif *Adobe Flash CS6* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran kompetensi jurnal penyesuaian.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini mempunyai manfaat antara lain.

a. Guru

- 1) Memberikan variasi pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal.
- 2) Menambah referensi media pembelajaran bagi guru sehingga guru lebih banyak pilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

b. Siswa

Meningkatkan hasil belajar dan menjadi sumber belajar bagi siswa pada materi kompetensi jurnal penyesuaian.

c. Peneliti

Menerapkan ilmu yang telah dipelajari di Perguruan Tinggi yang kemudian diaplikasikan ke dalam pemanfaatan media pembelajaran Akuntansi.

