

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi oleh manusia. Pendidikan dibutuhkan agar manusia dapat mengembangkan potensinya melalui proses pembelajaran maupun cara lainnya. Melalui pendidikan, manusia mendapatkan ilmu pengetahuan serta keterampilan yang sangat bermanfaat. Pendidikan termasuk ke dalam salah satu proses pembentukan kepribadian.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, dikemukakan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Hal ini berkaitan dengan tujuan pendidikan nasional di Indonesia. Dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut, salah satunya dapat dilakukan dengan memperbaiki kualitas proses pembelajaran. Memperbaiki proses pembelajaran harus dimulai dari kesadaran terhadap adanya kekurangan dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dikatakan berkualitas apabila hasil belajar peserta didik telah mencapai kriteria minimal.

Hasil belajar merupakan prestasi belajar yang dicapai oleh siswa pada kegiatan pembelajaran. Hasil belajar diperoleh dari tes, baik tertulis maupun tidak tertulis yang biasanya dinyatakan dengan angka. Menurut Sudjana (2016, hlm.22) "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Untuk melihat baik tidaknya hasil belajar siswa dapat diukur dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

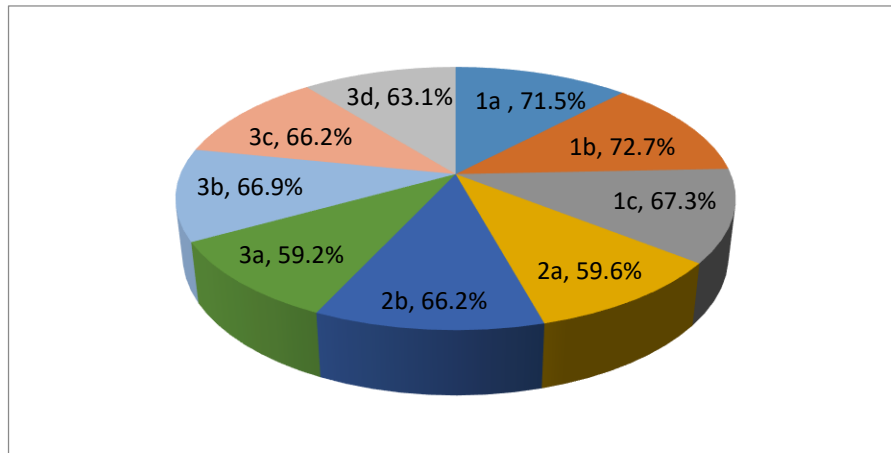
SMA Pasundan 8 Bandung merupakan salah satu sekolah swasta yang didalamnya terdapat mata pelajaran Akuntansi. Mata pelajaran ini mulai dilaksanakan di kelas XI IPS maupun MIPA (berbentuk program lintas minat). Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilaksanakan di SMA pasundan 8 Bandung, hasil ulangan harian yang diperoleh siswa kelas XI MIPA 2 dan XI MIPA 3 dalam mata pelajaran akuntansi menunjukkan bahwa dari 65 orang siswa yang mengikuti ulangan harian, terdapat 70,76% siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM yang ditentukan yaitu 75. Untuk lebih jelasnya digambarkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. 1
Data PTS Siswa

Kelas	Hasil PTS Siswa		Jumlah
	Tuntas	Tidak Tuntas	
XI MIPA 2	6	26	32
XI MIPA 3	13	20	33
Jumlah	19	46	65
%	29,23%	70,76%	100%

Dari tabel diatas dapat dilihat persentase siswa yang belum tuntas di kelas XI MIPA 2 dan XI MIPA 3 dalam ulangan tengah semester mata pelajaran akuntansi. Melihat dari hal tersebut, ketidaktuntasan hasil belajar dapat dipengaruhi dari proses pembelajaran. Dampak dari proses pembelajaran dimana guru masih banyak menggunakan media pembelajaran konvensional tanpa dikombinasikan dengan media lain sehingga proses pembelajaran menjadi monoton.

Peneliti menyebarkan lembar observasi kepada siswa saat pra penelitian untuk mengetahui hasil observasi siswa terhadap guru mata pelajaran mengenai media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi dari 65 siswa terhadap guru mata pelajaran akuntansi, diperoleh hasil sebagai berikut.



Gambar 1. 1
Hasil Observasi Siswa

Dengan keterangan sebagai berikut.

1. Penguasaan materi
 - a. Kelancaran guru dalam menjelaskan materi ajar
 - b. Kemampuan guru menjawab pertanyaan
 - c. Keragaman guru dalam memberikan contoh
2. Penerapan metode
 - a. Guru menggunakan metode yang menyenangkan bagi siswa
 - b. Penjelasan guru mudah diikuti siswa
3. Penggunaan media
 - a. Guru menggunakan media pembelajaran yang menarik
 - b. Media memperjelas materi ajar yang disampaikan guru
 - c. Guru menggunakan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi
 - d. Guru menggunakan berbagai jenis media pembelajaran dalam mata pelajaran akuntansi

Proses pembelajaran di sekolah hendaknya menggunakan variasi media pembelajaran. Media pembelajaran yang memuat informasi pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan penggunaan media, proses pembelajaran akan menjadi aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Menurut Heinich dalam Benny (2017, hlm.15) “Media pembelajaran atau *instructional media* merupakan sesuatu yang

memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar”. Perkembangan media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada dasarnya berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi.

Teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari semua aspek kehidupan manusia. Pada era serba teknologi, segala aktivitas akan dikaitkan dengan teknologi, baik dalam bidang industri, ekonomi, bahkan pendidikan. Media elektronik merupakan salah satu dari perkembangan teknologi dan mendapat perhatian yang cukup besar. Media elektronik yang dapat digunakan dalam ranah pendidikan yaitu media visual, audio dan audio-visual.

Media elektronik digunakan dalam ranah pendidikan dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih menarik. Penggunaan media elektronik dapat mendorong siswa untuk semangat dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga semangat dan ketertarikan siswa dalam belajar dapat meningkatkan hasil belajar dan menimbulkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi.

Dalam proses pembelajaran penggunaan media yang monoton tidak akan membuahkan hasil yang maksimal, maka diperlukan bantuan media yang dapat memperlihatkan gambar bergerak dan suara, yaitu media pembelajaran video animasi. Media pembelajaran video animasi termasuk salah satu tipe dari media audio-visual. Penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran, akan memungkinkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Atas dasar permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti mengambil judul yang sesuai dengan hal tersebut, yakni **“Penggunaan media pembelajaran video animasi dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi materi laba rugi di SMA Pasundan 8 Bandung”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian diatas, permasalahan dari penelitian yang peneliti ajukan dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Kurang optimalnya proses pembelajaran sehingga berindikasi terhadap hasil belajar yang kurang memuaskan.
2. Penggunaan media pembelajaran yang belum mengikuti perkembangan teknologi.
3. Guru yang masih menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga siswa kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Hasil belajar siswa rendah dalam mata pelajaran akuntansi.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

Agar penelitian ini dapat lebih sempurna dan mendalam, maka penulis memandang permasalahan penelitian perlu dibatasi variabelnya sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang diteliti dibatasi pada media pembelajaran video animasi.
2. Hasil belajar dibatasi hanya pada hasil belajar ranah kognitif dalam materi pembelajaran laporan laba rugi.
3. Mata pelajaran dibatasi hanya pada mata pelajaran akuntansi materi laporan laba rugi.
4. Subjek penelitian dibatasi pada program lintas minat kelas XI MIPA 2 dan XI MIPA 3.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran akuntansi materi laporan laba rugi?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran mata pelajaran akuntansi materi laporan laba rugi yang tidak menggunakan media video animasi?
3. Adakah peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan media video animasi dan kelas yang tidak menggunakan media video animasi pada mata pelajaran akuntansi materi laporan laba rugi?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran akuntansi materi laporan laba rugi.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran akuntansi materi laba rugi yang tidak menggunakan media video animasi.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media video animasi dan yang tidak menggunakan media video animasi pada mata pelajaran akuntansi materi laporan laba rugi.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan terdapat suatu manfaat yang berguna khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi masyarakat.

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran video animasi yang dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan alternatif dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat dari segi kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pelaksanaan kebijakan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 serta memberikan pengalaman baru untuk pengembangan pendidikan anak SMA.

3. Manfaat dari segi praktis

- a. Bagi guru

Dengan penelitian ini diharapkan media pembelajaran video animasi dapat dijadikan alternatif dalam pengembangan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

- b. Bagi siswa

Dengan media pembelajaran video animasi ini diharapkan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa.

4. Manfaat dari segi isu dan aksi sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai media pembelajaran berbasis video animasi untuk dijadikan acuan dalam proses pembelajaran.

F. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini perlu dijelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan judul penelitian guna mengurangi salah penafsiran. Berikut beberapa istilah tersebut :

1. Media video

“Media video tergolong ke dalam media audio-visual yang mampu menayangkan pesan dan informasi melalui unsure gambar dan suara yang disampaikan secara simultan” (Benny 2017, hlm.137).

2. Animasi

“Animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita” (Gunawan 2012, hlm.26)

3. Hasil belajar

“Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti telah dijelaskan di muka. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris” (Sudjana 2016, hlm.3).

4. Akuntansi

Akuntansi menurut *American Institute of Certified Public Accounting (AICPA)* dalam Geminastiti (2016, hlm.4) yaitu seni pencatatan, penggolongan, dan pengikhtisaran dengan cara tertentu dalam ukuran moneter, transaksi dan kejadian-kejadian yang umumnya bersifat keuangan termasuk menafsirkan hasil-hasil.

Memperhatikan pengertian istilah diatas, maka yang dimaksud dengan “Penggunaan media pembelajaran video animasi dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi materi laba rugi di SMA Pasundan

8 Bandung (studi kasus siswa kelas XI MIPA 2 dan XI MIPA 3 tahun ajaran 2017-2018)” adalah penggunaan media dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran akuntansi, terutama dalam materi laporan laba rugi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media berbasis video animasi berbentuk 2D.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika pada penulisan skripsi ini yaitu:

BAB I Pendahuluan

- 1) Latar Belakang Masalah
- 2) Identifikasi Masalah
- 3) Rumusan Masalah
- 4) Tujuan Penelitian
- 5) Manfaat Penelitian
- 6) Definisi Operasional
- 7) Sistematika Skripsi

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

- 1) Kajian Teori
 - a) Media Pembelajaran Video Animasi
 - b) Hasil Belajar
- 2) Hasil Penelitian Terdahulu
- 3) Kerangka Pemikiran
- 4) Asumsi dan Hipotesis

BAB III Metode Penelitian

- 1) Metode Penelitian
- 2) Desain Penelitian
- 3) Subjek dan Objek Penelitian
- 4) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- 5) Teknik Analisis Data
- 6) Prosedur Penelitian

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

- 1) Profil Sekolah
- 2) Hasil Penelitian
- 3) Pembahasan

BAB V Kesimpulan dan Saran

- 1) Kesimpulan
- 2) Saran