

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat dengan ditemukannya berbagai rekayasa teknologi, salah satunya adalah *mobilegame*. Kemunculan *smartphone android* pun menjadi salah satu pesatnya perkembangan aplikasi pembelajaran karena pengguna android dapat mengunduh Aplikasi ini secara gratis dengan berbagai pilihan jenis. Semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Seperti contoh, media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan *mobile learning*.

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Kedudukan suatu media dalam proses pembelajaran sangat penting karena dengan menggunakan media sebagai perantara akan membantu dalam menutup kekurangan dan ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan oleh tenaga pengajar. Salah satu media pembelajaran yang mulai dikembangkan adalah Aplikasi edukasi. Dengan demikian, tujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi, khususnya materi akuntansi dasar, dapat berjalan dengan baik. Dalam pembelajaran akuntansi tidak bisa dipahami secara langsung, namun harus bertahap sesuai dengan prosedur akuntansi yang telah ada, mulai dari persamaan dasar akuntansi, jurnal umum, buku besar, jurnal penyesuaian, neraca lajur, hingga laporan keuangan.

Dengan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk membuat game pembelajaran dengan pembahasan mengenai akuntansi dasar. Oleh karena itu, penulis membuat Tugas Akhir dengan judul “**Aplikasi Pembelajaran Akuntansi Dasar Berbasis Android**”.

1.2. Maksud dan Tujuan

Penulis memiliki beberapa maksud dan tujuan dalam menulis penelitian ini. Adapun maksud dari penulisan Tugas Akhir ini antara lain:

1. Membuat aplikasi pembelajaran Akuntansi Dasar untuk memberikan alternatif belajar yang menyenangkan.
2. Membuat siswa SMA lebih mudah memahami Akuntansi Dasar.
3. Membantu dan meningkatkan efesiensi dan efektifitas dalam pembelajaran Akuntansi Dasar.

Sedangkan tujuan dari penulisan Tugas Akhir (TA) ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Diploma III Program Studi Komputerisasi Akuntansi AMIK BSI Pontianak.

1.3. Metode Penelitian

Untuk mendukung pembuatan aplikasi pembelajaran akuntansi, penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Menurut Sugiyono (2015:407), metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan

menguji keefektifan produk tersebut. Ada beberapa langkah-langkah penggunaan Metode *Reserch and Devlopment (R&D)* yang di gunakan yaitu:

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat dilakukan dengan adanya potensi dan masalah. Potensi adalah suatu daya guna yang apabila dikembangkan akan sangat berguna dan akan terus berkembang. Pada tahap ini potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian haruslah benar adanya, dan data yang diperoleh dapat dari mana saja asalkan data tersebut benar adanya dan data tersebut ialah data terbaru.

2. Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data-data yang sudah terkumpul menjadi satu yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan perencanaan.

3. Desain Produk

Dalam hal ini penulis mulai membuat media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran akuntansi, sebelum pembuatan aplikasi pembelajaran tersebut dilakukan penulis menyiapkan aplikasi-aplikasi yang akan digunakan seperti Construct 2 dan CorelDraw.

4. Validasi Desain

Setelah aplikasi dibuat, penulis melakukan penilaian untuk memvalidasi aplikasi pembelajaran akuntansi ini apakah layak atau tidaknya yang digunakan dilihat dari aspek materi dan desain.

5. Perbaikan desain

Setelah dilakukan pengujian dari para ahli aplikasi pembelajaran, kemudian dilakukan perbaikan atau direvisi.

6. Uji Coba Produk

Pada tahap ini penguji menguji cobakan aplikasi pembelajaran pada siswa SMA. Pada langkah ini digunakan angket pengumpulan data tentang aplikasi pembelajaran yang dikembangkan.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah ujicoba produk, dan analisis data yang terkumpul, kemudian aplikasi diperbaiki.

8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba ini dilakukan langsung pada saat siswa mengisi kuesioner yang penulis sediakan.

9. Revisi Produk

Pada revisi ini apabila terdapat kekurangan pada aplikasi, maka aplikasi di revisi kembali agar lebih baik lagi.

10. Pembuatan Secara Masal

Hasil akhir dari media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan dari validasi, revisi, dan uji coba produk yang kemudian di publikasi.

1.3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data Tugas Akhir, antara lain:

1. Observasi

Metode pengumpulan data ini melalui pengamatan dan pencatatan terhadap objek penelitian secara langsung melalui internet ataupun *playstore* untuk melihat berbagai macam metode pembelajaran akuntansi dasar khususnya yang menggunakan metode pembelajaran interaktif pembelajaran.

2. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung pada siswa mengenai cara belajar dan apa saja yang menjadi kendala saat belajar akuntansi dasar.

3. Study Pustaka

Selain melakukan observasi dan wawancara penulis juga melakukan pengumpulan data dengan teknik studi pustaka. Dalam metode ini data-data di kumpulkan dengan referensi yang bersumber dari buku yang ada di perpustakaan daerah, perpustakaan kampus BSI, perpustakaan wilayah Kalimantan Barat, jurnal, *E-Book* atau referensi dari internet, yang berhubungan dengan judul Tugas Akhir.

1.3.2. Metode Pengembangan *Software*

Metode yang penulis gunakan pada pengembangan *software* ini menggunakan metode pengembangan multimedia, yang terdiri dari 6 tahapan(Sutopo dalam Munir, 2012:104),yaitu:

1. Konsep

Pada tahap ini menentukan tujuan, jenis, dan siapa yang akan menjadi sasaran dalam pembuatan Aplikasi pembelajaran ini. Penentuan tujuan pembuatan Aplikasi pembelajaran yaitu untuk membangun media pembelajara siswa/siswi SMA kelas XI agar minat belajar menjadi lebih baik dengan metode yang tidak membosankan, jenis aplikasi pembelajaran ini yaitu animasi 2D.

2. Desain

Desain yang digunakan pada aplikasi pembelajaran akuntansi ini yaitu *story board*.

3. Pengumpulan Bahan

Pada tahap ini penulis mengumpulkan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran akuntansi dasar, bahan yang dikumpulkan yaitu seperti gambar, audio dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan. untuk pengumpulan data penulis *mendownload* secara gratis dari internet.

4. Pembuatan

Pada tahap ini penulis membuat animasi interaktif dengan menggunakan bahan yang telah penulis dapatkan dari pengumpulan data. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini yaitu Construct 2 dan CorelDraw.

5. Pengujian

Pada tahap ini penulis melakukan pengujian dengan cara menjalankan aplikasi pembelajaran. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian. Dimana dilakukan pengecekan secara langsung dengan cara memainkan aplikasi ini di lingkungan sekitar, untuk mengetahui apakah ada kesalahan atau tidak.

6. Distribusi

Tahap ini dilakukan untuk menyimpan aplikasi pembelajaran ke dalam media penyimpanan yang memadai, untuk kemudian di *publish* ke aplikasi dengan format *.exe.

1.4. Ruang Lingkup

Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis mengambil topik mengenai animasi aplikasi pembelajaran akuntansi dasar dengan menggunakan Construct 2 dan CorelDraw . Untuk memperjelas ruang lingkup dalam pembahasan sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran yang digunakan menggunakan Coustruck 2 dan CorelDraw.
2. Pengguna Aplikasi pembelajaran ini yaitu siswa SMA.
3. Aplikasi pembelajaran ini dimainkan oleh satu pemain dan bersifat *offline* (tidak memerlukan koneksi internet).
4. Aplikasi pembelajaran akuntansi menyajikan materi pembelajaran dan soal berupa kuis pada setiap materi pembelajarannya.