

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Masuknya teknologi informasi ke Indonesia ini merupakan era baru dalam dunia pendidikan, seiring dengan kemajuan teknologi saat ini tidak dapat dipungkiri lagi penggunaan komputer menjadi aspek penting dalam pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu faktor utama untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas. Oleh karena itu kualitas pendidikan harus ditingkatkan dalam rangka mewujudkan harapan tersebut. Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat berbagai cara telah dikenalkan dalam proses belajar mengajar dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi siswa lebih bermakna. Sejak beberapa tahun belakangan ini teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Media animasi sebagai alat bantu diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran, karena penyajian materi pembelajaran lebih memotivasi peserta didik. Peran media animasi sebagai proses berpikir kritis peserta didik, topik yang dipelajari secara luas digambarkan dalam media animasi, hasil ini bisa ditafsirkan dengan baik sehingga media animasi memiliki potensi untuk membantu peserta didik memvisualisasikan proses dengan menyediakan informasi yang dibutuhkan. (Subhan, Pince Salempa, 2018).

Mata pelajaran akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran wajib untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Pada pembelajaran akuntansi seringkali siswa kurang memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru, siswa kurang antusias. Hal ini terjadi

karena guru masih sering menggunakan metode pembelajaran langsung atau ceramah yang bisa dibilang agak monoton dan tidak bervariasi.

Saat ini tingkat ketertarikan siswa terhadap teknologi sangat tinggi, sehingga menggunakan komputer sebagai media pembelajaran dirasa mampu untuk menarik minat belajar siswa, dalam pembelajaran menggunakan media komputer sistem pembelajaran akan menjadi lebih inovatif dan interaktif karena siswa juga mengambil peran dalam pembelajaran tersebut, tidak hanya diam mendengarkan guru menyampaikan materi.

Dengan meninjau permasalahan di atas penulis merasa perlu menggabungkan pembelajaran Akuntansi dengan teknologi komputer, oleh karena itu dilakukan penelitian dengan judul **“Pembuatan Animasi Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS5* Sebagai Media Pembelajaran Pengantar Akuntansi Dasar”**. Dengan memadukan warna, gerak, dan suara, diharapkan aplikasi ini memberikan suasana baru dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan antusias siswa terhadap pelajaran Pengantar Akuntansi Dasar.

## **1.2. Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dan tujuan penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Membuat animasi interaktif menggunakan *Adobe Flash CS5* sebagai media pembelajaran Pengantar Akuntansi Dasar.
2. Mempermudah siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam mempelajari materi Pengantar Akuntansi Dasar.

3. Menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat semasa kuliah di Amik BSI Pontianak.

Sedangkan tujuan penulisan Tugas Akhir sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) program studi Komputerisasi Akuntansi pada Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI) Pontianak.

### **1.3. Metode Penelitian**

#### **1.3.1. Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini penulis memperoleh data dengan metode sebagai berikut:

##### **1. Wawancara**

Wawancara adalah suatu metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan secara langsung. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan guru dan siswa tentang pembelajaran Pengantar Akuntansi Dasar, untuk mendapatkan gambaran lebih jelas mengenai pembelajaran Pengantar Akuntansi Dasar.

##### **2. Observasi**

Observasi adalah cara pengumpulan data dengan cara mengamati proses belajar dan mengajar guru kepada siswanya. Yang menjadi bahan observasi dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

### 3. Studi pustaka

Studi pustaka adalah suatu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku dan jurnal sebagai bahan referensi dalam penulisan laporan sampai implementasi.

#### 1.3.2. Metode Pengembangan *Software*

Metode yang digunakan pada media pengembangan software ini menggunakan metode pengembangan multimedia yang terdiri dari 6 tahap menurut Sutopo dalam Munir dalam (Riska, Eka, & Eva, 2017) , yaitu:

##### 1. Konsep (*Concept*)

Pada tahap ini penulis menentukan tujuan, jenis, kegunaan, dan siapa yang akan menjadi sasaran dalam pembuatan animasi interaktif ini. Penentuan tujuan animasi interaktif ini yaitu membangun media pembelajaran interaktif yang menyenangkan pada siswa. Jenis animasi interaktif ini yaitu 2D. Bentuk format text, gambar, video, dan audio.

##### 2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini penulis menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *frame*. *Frame* disini dapat diartikan sebagai halaman untuk menyiapkan isi menu yang akan ditampilkan.

##### 3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan animasi interaktif pembelajaran ini yaitu termasuk text, gambar, audio, dan video sesuai kebutuhan untuk pengumpulan materi penulis mengunduh secara gratis melalui *internet* termasuk juga *audio* pada format \*.mp3 atau dalam format \*.wav dan gambar pada format \*.png.

#### 4. Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap ini penulis membuat animasi interaktif disesuaikan dengan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya. Aplikasi yang digunakan dalam membuat pembuatan animasi interaktif ini menggunakan *Action Script 2.0* pada *Adobe Flash CS5*.

#### 5. Pengujian (*Testing*)

Pada tahap ini penulis melakukan pengujian dengan menjalankan animasi interaktif pembelajaran dan melihat apakah terdapat kesalahan atau tidak, kemudian dilakukan pengujian *blackbox* sehingga dapat diketahui apabila terdapat fungsi yang salah atau hilang, desain *interface*, kesalahan performa atau yang lainnya.

#### 6. Distribusi (*Distribution*)

Pada tahap ini penulis melakukan penyimpanan animasi interaktif pembelajaran ini dalam format *\*.fla* kemudian *publish* ke aplikasi dalam format *\*.exe*.

### 1.4 . Ruang Lingkup

Agar pembahasan lebih terperinci, terarah dan terfokus, penulis memfokuskan pada media pembelajaran animasi *interktif* menggunakan *Adobe Flash CS5* pada kompetensi dasar pendidikan Pengantar Akuntansi Dasar untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sederajat khususnya siswa kelas XI. Sedangkan materi pembelajaran mengacu pada buku dengan judul PENGANTAR AKUNTANSI, dimana buku ini

merupakan buku yang digunakan oleh sekolah-sekolah dalam mempelajari Pengantar Akuntansi Dasar.