

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manusia hakikatnya tidak mungkin terpisah dari pendidikan. Menurut Rasyidin & dkk (2018) hakikat manusia dalam pendidikan adalah manusia perlu mendapatkan pendidikan dan dapat memberikan pendidikan, serta pendidikan sebagai proses humanisasi untuk memanusiakan manusia. Pendidikan sebagai usaha untuk menumbuhkan berbagai potensi yang terdapat pada diri manusia. Pendidikan menjadi bekal bagi individu untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi tantangan global yang memiliki persaingan terbuka dan kualitas pesaing yang tinggi.

Pendidikan sebagai proses yang dilakukan siswa untuk menumbuhkan potensi diri, serta keterampilan dan bakat untuk menempuh kehidupan bermasyarakat. Pendidikan untuk pembentukan karakter serta kepribadian siswa agar dapat menghadapi permasalahan kehidupan. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yaitu “pendidikan merupakan usaha yang secara sadar direncanakan untuk menciptakan kegiatan belajar dan pembelajaran yang membuat siswa secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Pendidikan adalah suatu upaya dalam memajukan generasi yang sesuai tuntutan pada kemajuan zaman. Sesuai dengan pendapat Rasyidin & dkk (2018) pendidikan adalah perencanaan pembelajaran yang dirancang sekolah dengan menyesuaikan jangka waktu berdasarkan kurikulum yang berlaku. Pendidikan menciptakan lingkungan pembelajaran yang dirancang agar individu mendapatkan pengalaman dan meningkatkan potensi yang dimiliki individu dengan tujuan dapat berguna bagi individu, masyarakat, dan bangsa.

Mitha Aliah Ghelifira, 2024

*EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERPROGRAMA TIPE BRANCHING BERBASIS POWERPOINT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR KELAS 10 DI SMK DAARUL MA'ARIF PAMANUKAN*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pembelajaran adalah sekumpulan aktivitas yang dirancang dengan terstruktur dan sistematis untuk mencapai tujuan dalam aktivitas pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Kurniawan (2011) pembelajaran merupakan keseluruhan aktivitas yang memberikan pengaruh secara langsung sehingga terjadinya proses belajar pada manusia. Pembelajaran didesain oleh pendidik dengan mempertimbangkan tujuan, sumber, dan aktivitas belajar sehingga terciptanya lingkungan belajar yang kondusif untuk siswa. Pembelajaran memiliki tujuan untuk membantu siswa untuk mencapai kompetensi yang optimal.

Pembelajaran dapat berhasil dengan memperhatikan komponen-komponen dalam pembelajaran. Darman (2020) mengutarakan komponen-komponen dalam pembelajaran yaitu tujuan, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Penerapan dari keseluruhan komponen tersebut bertujuan untuk memperoleh hasil belajar sesuai yang diharapkan.

Siswa diharapkan berpartisipasi aktif dalam memperoleh pengetahuan sendiri pada proses pembelajaran. Menurut Fadilah (2018) dalam aktivitas pembelajaran diharapkan siswa mampu memperoleh pengetahuan sendiri sebanyak 75% dan pengetahuan yang diperoleh dari pendidik sebesar 25%. Pendidik menjadi petunjuk bagi siswa dalam pembelajaran, dan bukan sebagai sumber informasi. Saat kegiatan pembelajaran, pendidik memberikan materi pelajaran secara singkat dan memberikan media, kemudian siswa melakukan pembelajaran untuk memahami materi yang disajikan.

Observasi yang dilakukan peneliti ke salah satu SMK di Kabupaten Subang yaitu SMK Daarul Ma'arif Pamanukan yaitu pembelajaran yang berlangsung di berfokus pada *teacher centered learning* dengan pendidik menyampaikan materi secara keseluruhan kepada siswa. Pendidik sebagai sumber informasi utama dalam pembelajaran, dan siswa cenderung pasif dalam memperoleh pengetahuan sendiri.

Sistem pembelajaran yang terjadi adalah pendidik menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan semua materi, dan pemberian tugas berupa latihan soal yang harus siswa kerjakan. Siswa kurang memahami penyelesaian dari soal

yang diberikan karena tidak menyimak dengan baik penjelasan pendidik. Pendidik tidak memiliki variasi dalam menyampaikan materi, pendidik menampilkan kesan serius dengan suara yang besar, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan tidak menyenangkan.

Masalah yang serupa diungkapkan oleh Desky et al. (2022) adalah kegiatan belajar didominasi pendidik sehingga siswa hanya menerima informasi. Pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher centered learning*) dapat menyebabkan siswa tidak aktif selama kegiatan pembelajaran. Materi yang diajarkan bersifat kaku serta monoton sehingga tidak terdapat interaksi diantara siswa dengan pendidik. Sejalan dengan masalah yang ditemui oleh Afrianti & Dkk (2018) yaitu siswa kurang konsentrasi dalam menyimak materi yang diajarkan oleh pendidik, dan pendidik melakukan pengajaran dengan monoton.

Masalah lain yang ditemukan oleh Misniar (2021) adalah siswa merasa kesulitan belajar dalam mata pelajaran yang memerlukan tindakan menghitung, ketelitian, dan pemahaman, salah satunya yaitu pada mata pelajaran Akuntansi Dasar. Menurut Edriani et al. (2021) mata pelajaran Akuntansi Dasar membutuhkan kemampuan berhitung dan pemahaman yang saling berkaitan pada setiap materi. Apabila siswa tidak memahami materi prinsip dan konsep akuntansi, maka siswa akan sulit untuk melakukan pelaporan dan pencatatan keuangan. Hal ini disebabkan oleh materi dari bab pertama sampai bab berikutnya saling berhubungan dan berkaitan.

Mata pelajaran Akuntansi Dasar adalah mata pelajaran kejuruan untuk siswa kelas 10 jurusan Akuntansi Keuangan Lembaga (AKL) di SMK Daarul Ma'arif Pamanukan. Mata pelajaran kejuruan pada kelas 10 berfokus pada pelajaran dari dasar-dasar program keahlian. Kemendikbud (2022) menyebutkan mata pelajaran akuntansi mempunyai karakteristik, yaitu:

1. Memerlukan pemikiran dan nalar yang mendalam.
2. Disebut sebagai mata pelajaran hierarkis, yaitu materi awal hingga materi akhir saling berkaitan dan berhubungan.

3. Dibutuhkan sifat teliti, tekun, dan rasa sabar untuk menyelesaikan pembelajaran secara keseluruhan.

Akuntansi merupakan bidang studi yang mempelajari pencatatan, pengukuran, dan penjabaran keuangan dalam suatu bisnis. Menurut Tim Pengembang Model Kursus Teknisi Akuntansi Dasar Dalam Jaringan (2018) “akuntansi adalah suatu seni dalam mencatat, menggolongkan, meringkas secara tepat yang dinyatakan dalam uang, serta berkaitan dengan transaksi dan kejadian secara finansial dan penafsiran keuangan.”

Pembelajaran akuntansi di SMK Daarul Ma'arif Pamanukan menghadapi permasalahan. Informasi yang didapatkan dari wawancara dengan pendidik yang mengajar mata pelajaran Akuntansi Dasar, permasalahan yang dihadapi adalah siswa kelas 10 menghadapi masa adaptasi dan peralihan dari tingkat SMP ke SMK, sehingga siswa diharuskan untuk beradaptasi dalam pembelajaran di SMK karena pembelajaran yang sangat berbeda dari SMP atau MTS. Akuntansi merupakan ilmu yang baru didapatkan siswa yang memilih jurusan Akuntansi Keuangan Lembaga (AKL) di jenjang SMK. Siswa memiliki pemahaman yang kurang baik mengenai konsep dasar dalam akuntansi. Hal ini dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam mempelajari materi selanjutnya.

Materi konsep dasar akuntansi merupakan materi yang harus siswa pahami serta kuasai secara mendalam agar dapat melakukan pencatatan akuntansi. Materi konsep dasar akuntansi terjadi dari tujuan utama akuntansi, pihak-pihak pengguna informasi akuntansi, prinsip-prinsip akuntansi, konsep dasar akuntansi, dan persamaan dasar akuntansi. Penelitian ini berfokus pada materi persamaan dasar akuntansi. Ditemukan permasalahan dalam pembelajaran ialah siswa kesulitan dalam melakukan membuat persamaan dasar akuntansi, dan siswa kebingungan dalam mengungkapkan hubungan antara aset, liabilitas, dan ekuitas.

Pendidik mengatakan siswa memiliki pola pikir (*mindset*) bahwa mata pelajaran akuntansi sulit dipelajari, dan pembelajaran tidak menyenangkan karena terdapat materi hitung-hitungan. Siswa mempelajari akuntansi dengan cara menghafal dan

belum mampu menganalisis kasus-kasus pencatatan yang disajikan. Siswa memiliki kecemasan dalam pembelajaran akuntansi. Siswa mengeluh pembelajaran akuntansi susah dipahami, banyaknya tugas yang harus dikerjakan dan kurangnya waktu pengerjaan tugas. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam mempelajari akuntansi.

Proses pembelajaran sering ditemukan perbedaan tingkat kemampuan daya serap siswa dalam menguasai materi pelajaran yang disajikan. Daya serap siswa dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa. Setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda satu sama lainnya, terdapat siswa yang cerdas, sedang, maupun kurang, sehingga menyebabkan beberapa siswa yang cepat dalam menguasai materi dan beberapa siswa yang lambat dalam menguasai materi. Sejalan dengan pendapat Nurdini (2021) menyebutkan bahwa terdapat beberapa kelompok siswa yang lebih mudah memahami materi dan tidak dapat melanjutkan ke materi selanjutnya karena menunggu kelompok siswa yang sulit dalam menerima materi. Sementara itu, kelompok siswa yang merasa sulit dalam memahami materi menyebabkan siswa tersebut semakin ketinggalan pelajaran.

Perbedaan daya serap siswa dapat diakibatkan dari beberapa faktor. Menurut Haryani et al. (2021) dalam penelitiannya menyebutkan faktor penyebab daya serap siswa yang rendah pada pembelajaran akuntansi, yaitu faktor sekolah 58,5%, faktor psikologis 36,9%, faktor fisik 30,5%, dan faktor keluarga 22,5%. Faktor penyebab tertinggi dipengaruhi oleh lingkungan sekolah yang dikategorikan berdasarkan kemampuan penguasaan materi oleh pendidik, kemampuan pengelolaan kelas oleh pendidik, metode pembelajaran yang disenangi siswa, kondisi fasilitas sekolah, interaksi siswa dan pendidik, dan pengadaan media belajar yang belum tercukupi. Dengan demikian, pendidik perlu membuat perencanaan pembelajaran untuk dapat memfasilitasi kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil diskusi informal dengan pendidik mata pelajaran Akuntansi Dasar di sekolah tersebut yaitu hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Siswa memperoleh hasil belajar dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Penyebab secara internal adalah siswa mempelajari akuntansi

dasar dengan cara menghafal konsep-konsepnya saja, bukan dengan cara menganalisis dan pemikiran mendalam. Penyebab secara eksternal adalah kurangnya kemampuan pengelolaan kelas oleh pendidik, dan sarana serta prasarana sekolah yang belum memadai.

Masalah lainnya yang ditemukan ialah bahan ajar yang disediakan sekolah kurang memadai untuk aktivitas pembelajaran. Bahan ajar yang diberikan sekolah berbentuk bahan ajar cetak berupa satu buku teks untuk pendidik. Pendidik mengatakan buku teks tersebut kurang mencakup keseluruhan materi akuntansi. Pendidik memiliki inisiatif menggunakan bahan ajar digital dari Kemendikbud, yang bersifat *open access*, berbentuk PDF, dan membagikannya kepada siswa melalui *WhatsApp Group*. Selain itu, pendidik menggunakan media PowerPoint yang memuat rangkuman materi pelajaran, dan pendidik menggunakan strategi pembelajaran yang bersifat *teacher centered* yaitu pendidik menjelaskan materi secara keseluruhan, dan siswa pasif dalam pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Gintings (Aisyah et al., 2020) bahan ajar merupakan ringkasan materi pelajaran yang berbentuk bahan tercetak maupun file elektronik, baik secara tertulis atau verbal yang diberikan kepada siswa. Bahan ajar bertujuan untuk memberikan pemahaman awal tentang materi pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa.

Pada kenyataannya, siswa tidak mempelajari bahan ajar yang diberikan, karena siswa kurang memiliki kesadaran dalam pembelajaran mandiri, serta siswa jenuh dalam mempelajari materi yang tidak menarik. Saat pembelajaran berlangsung, siswa tidak dapat memahami penjelasan pendidik. Pendidik kesulitan dalam mendesain dan merancang pembelajaran yang sesuai agar memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan, serta membutuhkan inovasi lain dalam pembelajaran.

Kreativitas sangat dibutuhkan dalam mendesain pembelajaran. Berdasarkan data *Global Creativity Index* Indonesia menduduki urutan ke 87 dari keseluruhan 127 negara pada tahun 2017 dengan skor 30,10 pada indeks kreativitas global. Hal

tersebut menunjukkan bahwa Indonesia memiliki tingkat kreativitas yang terhitung rendah dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Dengan menggunakan kreativitas untuk pembuatan bahan ajar diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran (Sari, 2020, p. 392).

Materi pelajaran perlu disajikan dengan tepat untuk memudahkan siswa dalam memperoleh tingkat pemahaman yang diharapkan. Menurut Sunardi et al. (2021) dalam penelitiannya menyebutkan tingkat pengetahuan dapat dicapai melalui beberapa indera, diantaranya ialah indera penglihatan sebanyak 75%, indera pendengaran sebanyak 13%, serta indera lainnya seperti penciuman, pengecapan, dan sentuhan sebesar 12%. Indera penglihatan memiliki persentase paling tinggi dibandingkan indera lainnya, sehingga unsur visual merupakan komponen penting dalam menyajikan materi pelajaran.

Bahan ajar memiliki unsur visual untuk menyajikan materi pelajaran dengan detail sehingga membantu siswa dalam memahami materi secara jelas. Pengembangan bahan ajar disesuaikan dengan pedoman-pedoman yang sesuai agar adanya peningkatan daya serap siswa untuk dapat menguasai materi-materi yang dipelajari. Menurut Pribadi & Putri (2019) unsur visual dalam bahan ajar dapat menjelaskan suatu konsep atau pengetahuan, seperti penambahan gambar dapat menambah daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Sehingga pengembangan bahan ajar harus dirancang dengan memadukan unsur kata dan unsur gambar agar dapat meningkatkan daya serap siswa dalam menguasai materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu pembelajaran instruksional yang dapat memfasilitasi kebutuhan belajar siswa agar memperoleh hasil belajar sesuai yang diharapkan. Pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya ialah penggunaan pembelajaran berprograma tipe *branching*. Pembelajaran berprograma dapat melatih kemampuan masing-masing siswa dalam merespon pembelajaran dan melihat bagaimana pemahaman siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Menurut Ramadhani & Andre (2019) pembelajaran berprograma merupakan pembelajaran yang menyajikan instruksi dengan urutan yang logis dan terdapat banyak pengulangan konsep.

Pembelajaran berprograma tipe *branching* terdiri dari bingkai-bingkai yang memuat materi, latihan soal, dan respons atau pengecekan. Siswa mempelajari materi pelajaran yang disajikan. Kemudian, untuk melatih tingkat pengetahuan siswa, maka siswa harus menjawab pertanyaan atau pernyataan yang sudah disusun dalam program. Pertanyaan atau pernyataan yang dibuat dapat berupa pilihan ganda. Apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka muncul instruksi yang mengarahkan siswa untuk mempelajari ulang materi pelajaran pada bingkai sebelumnya. Hal tersebut dapat menunjukkan kemampuan setiap siswa dengan jelas.

Pembelajaran berprograma tipe *branching* dapat membantu siswa dalam menyesuaikan kemampuan belajarnya. Setiap siswa akan menempuh waktu belajar yang berbeda satu sama lain sesuai tingkat pemahamannya. Penggunaan pembelajaran berprograma tipe *branching* dapat membantu siswa untuk mendapatkan pemahaman secara menyeluruh terhadap materi pelajaran yang dipelajarinya. Hal tersebut sesuai dengan ciri dari mata pelajaran akuntansi yaitu memerlukan pemahaman mendalam, dan pemahaman yang berkaitan di setiap materi. Pembelajaran berprograma tipe *branching* disusun secara visual untuk memudahkan siswa dalam memperoleh tingkat pemahaman yang diharapkan. Pembelajaran berprograma tipe *branching* disusun dengan memadukan kata-kata dan gambar, serta desain yang menarik untuk memunculkan minat belajar siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal.

Pembelajaran berprograma tipe *branching* dapat dirancang menggunakan perangkat teknologi. Namun, kemampuan pendidik belum memadai dalam penggunaan teknologi saat pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Badan Pusat Statistik terhadap 4.014 sekolah yang terdapat di 34 provinsi pada tahun 2018 mengenai proporsi pendidik yang mempunyai kualifikasi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (ED.8) adalah sebesar 10,10%. “Hasil penelitiannya menunjukkan pada jenjang pendidikan SMA dan sederajat yaitu sebanyak 14,43%, jenjang SMP dan sederajat yaitu sebanyak 11,33%, serta jenjang SD dan sederajat yaitu sebanyak 6,90%” (Sutarsih & Hasyiyati, 2018, p. 17) .



Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Engko & Usmany (2020) mengatakan bahwa para pendidik belum memiliki kemampuan yang memadai dalam penggunaan teknologi, sehingga dibutuhkan suatu cara dalam merancang pembelajaran meskipun dengan kemampuan penguasaan teknologi para pendidik yang kurang memadai.

Teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran ialah *Microsoft for Education*. *Microsoft for education* adalah alat yang dirancang khusus untuk siswa, pendidik, dan sekolah yang menyediakan akses dalam penggunaan aplikasi Microsoft. Aplikasi Microsoft yang dapat digunakan dalam pembelajaran berprograma tipe *branching* ialah Microsoft PowerPoint. PowerPoint memiliki fitur yang mudah digunakan oleh pendidik dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat (Purwanti et al., 2020) menyebutkan media PowerPoint bersifat praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran dengan persentase sebesar 56%. PowerPoint dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif untuk siswa. Sesuai dengan menurut Wulandari (2022) yang menyebutkan penggunaan PowerPoint sebagai pilihan yang mudah digunakan dalam pembelajaran, karena kemampuan penggunaan teknologi dari pendidik yang kurang memadai.

PowerPoint merupakan perangkat lunak yang dapat membentuk lingkungan belajar yang interaktif. Pendidik dapat menggunakan PowerPoint dalam pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk dapat berpartisipasi dan berinteraksi secara langsung ke dalam materi pembelajaran. Menurut Sanaky (2009) PowerPoint merupakan multimedia interaktif dengan berbagai fitur yang beragam, diantaranya yaitu mengolah tulisan, penyisipan audio, video, gambar, dan animasi, serta tampilan yang menarik.

PowerPoint digunakan dalam penelitian ini karena PowerPoint merupakan alat yang digunakan pendidik dalam pembelajaran, dan sudah dikuasai oleh pendidik maupun siswa. Peneliti merancang PowerPoint dengan menggunakan teknik pembelajaran berprograma tipe *branching* sehingga dapat membuat siswa aktif dalam memperoleh pengetahuan sendiri, dan dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri sehingga hasil belajar siswa dalam meningkat. Hasil belajar dalam

penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif aspek menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6), karena berdasarkan hasil diskusi informal dengan pendidik diketahui penyebab hasil belajar yang tidak maksimal adalah siswa mempelajari Akuntansi Dasar dengan cara menghafal konsep-konsepnya saja, bukan dengan cara menganalisis dan pemikiran mendalam.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan, peneliti bermaksud akan meneliti efektivitas pembelajaran berprograma tipe *branching* menggunakan PowerPoint pada mata pelajaran Akuntansi Dasar. Maka dari itu, peneliti mengajukan judul penelitian sebagai berikut “Efektivitas Pembelajaran Berprograma Tipe *Branching* Berbasis PowerPoint dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas 10 di SMK Daarul Ma’arif Pamanukan”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan rumusan masalah secara umum yaitu “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara siswa yang menggunakan pembelajaran berprograma tipe *branching* berbasis PowerPoint dengan pembelajaran *e-modul* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar?”

Penelitian ini merumuskan beberapa rumusan masalah secara khusus, diantaranya yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek menganalisis (C4) antara siswa yang menggunakan pembelajaran berprograma tipe *branching* berbasis PowerPoint dengan pembelajaran *e-modul* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek mengevaluasi (C5) antara siswa yang menggunakan pembelajaran berprograma tipe *branching* berbasis PowerPoint dengan pembelajaran *e-modul* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek mencipta (C6) antara siswa yang menggunakan pembelajaran berprograma tipe *branching*

Mitha Aliah Ghelifira, 2024

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERPROGRAMA TIPE BRANCHING BERBASIS POWERPOINT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR KELAS 10 DI SMK DAARUL MA'ARIF PAMANUKAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berbasis PowerPoint dengan pembelajaran *e-modul* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian didasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan. Tujuan penelitian secara umum yaitu untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara siswa yang menggunakan pembelajaran berprograma tipe *branching* berbasis PowerPoint dengan pembelajaran *e-modul* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar.

Penelitian ini mengidentifikasi beberapa tujuan penelitian secara khusus, diantaranya yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek menganalisis (C4) antara siswa yang menggunakan pembelajaran berprograma tipe *branching* berbasis PowerPoint dengan pembelajaran *e-modul* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek mengevaluasi (C5) antara siswa yang menggunakan pembelajaran berprograma tipe *branching* berbasis PowerPoint dengan pembelajaran *e-modul* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek mencipta (C6) antara siswa yang menggunakan pembelajaran berprograma tipe *branching* berbasis PowerPoint dengan pembelajaran *e-modul* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu dapat memberikan sumbangan wawasan mengenai mengenai perkembangan pendidikan yang

berkaitan dengan pengembangan pembelajaran berprograma tipe *branching* berbasis PowerPoint dalam mata Pelajaran Akuntansi Dasar.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi beberapa pihak seperti siswa, pendidik, sekolah, dan peneliti.

### a. Bagi siswa

- 1) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan mampu memahami materi dengan baik dengan menggunakan pembelajaran berprograma tipe *branching* berbasis PowerPoint.
- 2) Siswa dapat menyelesaikan kemampuan dalam memahami materi dan ketuntasan belajar (*mastery learning*).
- 3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

### b. Bagi pendidik

- 1) Sebagai saran atau pertimbangan bagi pendidik untuk memilih bahan ajar yang dapat memfasilitasi kebutuhan siswa.
- 2) Pendidik dapat mengetahui lebih jelas mengenai pembelajaran berprograma tipe *branching* berbasis PowerPoint dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Akuntansi Dasar.

### c. Bagi sekolah

- 1) Menjadi pertimbangan pihak sekolah dalam penggunaan bahan ajar yang efektif, khususnya pada mata pelajaran Akuntansi Dasar.

### d. Bagi peneliti

- 1) Menambah pengalaman peneliti, meningkatkan pengetahuan serta penguasaan pembelajaran berprograma tipe *branching* berbasis PowerPoint pada mata pelajaran Akuntansi Dasar.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika pada penulisan skripsi yang akan digunakan yaitu sebagai berikut:

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I Pendahuluan mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

## 2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II Kajian pustaka mencakup teori-teori dari para ahli dan rangkuman literatur terkait topik penelitian.

## 3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III Metodologi penelitian mencakup pendekatan penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengujian instrumen, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

## 4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV Temuan dan pembahasan mencakup hasil temuan dari proses penelitian yang dilakukan dan jawaban dari rumusan masalah.

## 5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

Bab V mencakup simpulan yang menafsirkan dan memaknai hasil temuan penelitian, implikasi yang memaparkan akibat secara langsung dari hasil penelitian, dan rekomendasi untuk pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian.