

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Teori yang Relevan

##### 2.1.1 Media Pembelajaran

###### 2.1.1.1 Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Gerlach & Ely (dalam Azhar Arsyad, 2004:3) mengatakan bahwa:

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Gagne dan Briggs (dalam Sardiman, 1986:6) mengatakan bahwa ‘*Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang dapat dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi/pesan’. Masih di dalam buku yang sama beliau memberikan batasan bahwa ‘media adalah berbagai jenis komponen/alat fisik di sekitar siswa yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar’.

*National Education Association* (NEA), mendefinisikan media secara khusus sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan

pembelajaran, serta mempengaruhi efektivitas program pembelajaran (Basyirudin dan Asnawir, 2002:12).

Dari beberapa pengertian yang diungkapkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa definisi media yaitu semua bentuk perantara yang digunakan manusia dalam menyampaikan atau menjabarkan ide, sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu bisa sampai ke individu yang dituju'.

Istilah media ini dilihat dari segi penggunaan, dan fungsi, khususnya dalam proses belajar mengajar, maka yang digunakan adalah istilah media pembelajaran.

Adapun yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat, media dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

### **2.1.1.2 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran**

Sudirman N, dkk (1992:206), membagi media pembelajaran menjadi 3 bagian, yaitu:

1. Media *auditif* (media dengar)  
Media ini mengandalkan kemampuan suara yang digunakan untuk merangsang indera pendengaran pada waktu proses penyampaian bahan pembelajaran. Misalnya: *cassette*, piringan hitam, *radio tape recorder*, dan sebagainya.
2. Media *visual* (media pandang)  
Media *visual* mengandalkan indera penglihatan, digunakan untuk membantu indera penglihatan pada saat menerima mata pelajaran. Misalnya: gambar, diagram, foto dan film bisu.
3. Media *audio-visual* (media pandang-dengar)

Media ini memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis *auditif* dan media *visual*. Misalnya: *film, televise, computer, video*, dan sebagainya.

Media dibagi menjadi 6 klasifikasi, yaitu:

1. *Still picture* (gambar diam/gambar tidak bergerak) seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun komik, peta dan sebagainya.
2. *Audio material* (alat-alat yang didengarkan), seperti suara guru, radio, rekaman piringan hitam, kaset, dan sebagainya.
3. *Motion pictures* (gambar hidup), seperti gambar hidup bersuara dan tidak bersuara (film 8mm dan 16mm).
4. *Televise* termasuk VTR.
5. *Real material, people, model simulation*.
6. Pengajaran terprogram dan pengajaran bantuan komputer.

Karakteristik media menurut Kemp (dalam Arif S Sadiman, 2003:28) *'the question of what media attributes are necessary for a given learning situation becomes the basis for media selection.'*

Jadi klasifikasi media, karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran. Dibawah ini adalah karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar (Arif S Sadiman, 2003:28):

#### 1) Media grafis

Media grafis termasuk media *visual*. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan

disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi *visual*. Jenis-jenis media grafis antara lain: (a) gambar/foto; (b)sketsa; (c) diagram; (d) bagan/*chart*; (e) grafik; (f) kartun; (g) poster; (h) peta dan *globe*; (i) papan Flanel; (j) papan bulletin.

## 2) Media *audio*

Media *audio* berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang *auditif*, baik *verbal* (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun *non verbal*. Jenis-jenis media *audio* diantaranya: (a) radio; (b) alat perekam pita magnetic.

## 3) Media proyeksi diam.

Media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan *visual*. Kecuali bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan yang jelas di antara mereka adalah bila pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Jenis-jenis media proyeksi diantaranya: (a) film bingkai; (b) film rangkai; (c) media transparansi; (d) proyektor tak tembus pandang; (e) mikrofis; (f) film; (g) film gelang; (h) televisi; (i) video.

### 2.1.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton (dalam Azhar Arsyad, 1985:28) mengemukakan bahwa 'media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu

digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi’.

Oemar Hamalik (2003:15) mengemukakan bahwa: ‘pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa’.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memberikan banyak manfaat yang diantaranya:

- a. Memperjelas penyajian-penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas yaitu dalam bentuk kata tertulis ataupun lisan belaka, sehingga pembelajaran akan terasa lebih bermakna karena minat siswa akan lebih meningkat.
- b. Memperbesar perhatian pada siswa, meningkatkan kegiatan belajar siswa, meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- c. Memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, hal itu terutama dalam gambar hidup.
- e. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.

Menurut Arif Sadiman (1995:16) secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperluas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
  - 1) Menimbulkan kegairahan belajar.
  - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dan lingkungan dengan kenyataan.
  - 3) Memungkinkan anak didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dirasa sangat memberi pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa. Penggunaan komputer dalam pembelajaran sebagai suplemen pembelajaran konvensional menghasilkan prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang hanya mendapatkan pembelajaran konvensional. Pembelajaran dengan media komputer membuat siswa dapat mempelajari materi pelajaran lebih cepat dibandingkan pembelajaran konvensional. Pembelajaran dengan media komputer membuat siswa dengan mudah mengingat materi pelajaran lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat menjadikan sikap positif siswa terhadap komputer, materi pelajaran, kualitas pelajaran, kegiatan sekolah secara umum, dan siswa sebagai pribadi pelajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penggunaan komputer dalam pembelajaran sangat cocok bagi siswa yang pandai maupun siswa yang kurang. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi khususnya informatika dan komunikasi kini sudah merambah berbagai bidang termasuk dalam bidang pendidikan.

#### 2.1.1.4 Komputer sebagai Media Pembelajaran dan Multimedia

Komputer adalah perangkat elektronik yang bekerja sebagai pengolah data, menerima masukan (*input*), menyimpan data, memproses data, dan menampilkan hasilnya (*output*). Sementara media, berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar.

Dari sekian banyak pengertian mengenai media yang diberikan oleh para ahli tersebut diatas, pada dasarnya media adalah segala bentuk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Perkembangan media pembelajaran diawali oleh penggunaan alat bantu visual, yaitu gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Sayangnya penggunaan alat bantu visual ini tidak memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran, produksi, serta evaluasinya, sehingga pada periode berikutnya penggunaan alat bantu visual ini sudah banyak ditinggalkan.

Dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar pertengahan abad ke-20, alat visual yang berfungsi untuk mengkongkritkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga dikenal adanya alat audio-visual atau *audio visual aids* (AVA). Penggunaan alat bantu audio-visual dalam pembelajaran ini dirasakan cukup efektif, karena mampu memberdayakan penglihatan dan

pendengaran siswa sehingga dapat menghindari terjadinya verbalisme yang masih mungkin terjadi jika hanya digunakan alat bantu visual semata.

Pada dasarnya perubahan pendekatan pengajaran ini disambut baik oleh guru dan ahli audio-visual. Guru-guru mulai merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkah laku siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, mulai dipakai berbagai format media. Dari pengalaman mereka, guru mulai belajar bahwa cara belajar siswa itu berlainan, sebagian lebih cepat belajar melalui media visual, sebagian melalui media audio, sebagian lebih senang melalui media cetak, dan sebagian yang lain melalui media audio-visual. Dari sini maka lahirlah konsep penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran.

Multimedia sebagai gabungan antar berbagai media : teks, grafik, animasi, gambar, dan video yang dikendalikan dengan program komputer memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar memberikan banyak manfaat “pembangunan” kepada dunia pendidikan yaitu proses belajar yang dilaksanakan dengan cara mengumpulkan bagian-bagian tertentu yang bermakna dari kehidupan pelajar.

Beberapa keistimewaan multimedia yang tidak dimiliki oleh media lain, yaitu multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik, Multimedia memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik proses belajar, Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar, Multimedia dianggap sebagai media pengajaran dan pembelajaran yang berkesan berdasarkan upaya yang menyentuh berbagai panca indera: pendengaran, penglihatan, dan sentuhan menjadikan media

sangat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan. Teknologi multimedia yang disokong oleh kecanggihan perangkat komputer memiliki potensi yang dapat dimanfaatkan dan beberapa keistimewaan yang dimiliki oleh media pembelajaran yaitu:

- a) menyediakan proses interaktif dan kemudahan dalam memberikan umpan balik,
- b) memberikan kebebasan kepada siswa dalam menentukan topik materi dalam pembelajaran,
- c) memberikan kemudahan dalam pengecekan yang sistematis dalam pembelajaran.

Batasan definisi multimedia sebagai suatu sistem komputer yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan berbagai komponen seperti gambar, video, fotografi, grafik, dan animasi dengan suara, teks, dan data yang dikendalikan oleh komputer, menjadikan komputer sebagai suatu medium interaktif, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dalam bentuk mempengaruhi atau mengubah urutan yang disajikan, sebagaimana halnya dengan penggunaan sumber-sumber audio-visual yang dapat meningkatkan motivasi dan menyajikan informasi dan prakarsa melalui stimulus visual dan audio. Komputer juga mempunyai nilai lebih karena dapat memberikan siswa pengalaman kinestetik melalui penggunaan *keyboard* komputer.

Penggunaan komputer di lingkungan sekolah dibedakan ke dalam tiga model yaitu, penerapan komputer sebagai *tutor*, komputer sebagai *tool*, dan komputer sebagai *tutee*'.

Komputer sebagai tutor berorientasi pada upaya dalam membentuk perilaku siswa melalui penggunaan komputer. Secara sederhana pola pengoperasiannya sebagai berikut: komputer menyajikan materi, siswa memberikan respon, respon siswa dievaluasi oleh komputer dengan berorientasi pada arah siswa dalam menempuh presentasi berikutnya, melanjutkan atau kembali pada bagian sebelumnya. Sedangkan komputer sebagai *tool* berorientasi pada penggunaan komputer sebagai alat, yaitu alat yang telah diprogram untuk melaksanakan suatu pekerjaan atau tugas-tugas tertentu yang bermanfaat bagi kegiatan di sekolah, seperti pengolahan data administrasi, komputer sebagai bagian dari instrumen laboratorium, yang berperan sebagai pencatat data atau pengendali proses.

Komputer sebagai *tutee* berorientasi pada perlakuan komputer sebagai objek belajar oleh siswa, misalnya pada kegiatan pembelajaran pemrograman, komputer diprogram oleh siswa untuk menampilkan pekerjaan tertentu. Sesuai dengan yang diinginkan, siswa berada pada posisi sebagai pengendali dan pengarah kerja komputer. Dari kegiatan ini diharapkan siswa akan memiliki rasa tanggung jawab yang besar terhadap kegiatan belajar mandiri.

Oemar Hamalik (2001:236) menyatakan bahwa terdapat tiga bentuk penggunaan komputer di dalam kelas, yaitu:

- a. Untuk mengajar siswa menjadi mampu membaca komputer (*computer literate*).
- b. Untuk mengajarkan dasar-dasar pemrograman dan pemecahan masalah komputer.

- c. Untuk melayani siswa sebagai alat bantu pembelajaran.

Komputer dengan desain *software* yang baik dapat menghadirkan presentasi secara berulang dan dinamis, karakteristik yang tidak dijumpai dalam media lainnya'. Selain itu komputer dapat dimanfaatkan untuk mengatasi perbedaan individual siswa, mengajarkan konsep, dan menstimulir belajar siswa. Sebagai media pembelajaran, komputer tidak hanya berfungsi sebagai pembawa nuansa baru dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga berperan dalam mengembangkan bakat dan minat siswa dalam mempelajari pelajarannya.

Nuansa baru ini terintegrasi secara utuh dalam kegiatan pembelajaran alternatif yang memberikan daya tarik tersendiri pada siswa sehingga menumbuhkan motivasi mereka untuk mengikuti pembelajaran, meskipun materi yang dihadapinya dirasakan sulit.

#### **2.1.1.5 CD Interaktif MYOB Accounting V.13**

MYOB Accounting adalah sebuah software accounting yang diperuntukkan bagi usaha kecil menengah (UKM) yang dibuat secara terpadu. Di sekolah menengah kejuruan mata pelajaran MYOB Accounting termasuk ke dalam bagian dari mata pelajaran akuntansi.

Pada penggunaan multimedia *CD Interactive MYOB Accounting* ini menggunakan suatu program berisikan materi-materi dalam format movie yang bertujuan untuk mengajarkan bagaimana cara pembuatan sebuah laporan keuangan menggunakan *MYOB Accounting V.13*. Selain itu, *CD interactive* ini

merupakan salah satu cd tutorial yang dibuat untuk membantu guru dan murid dalam belajar *MYOB Accounting V.13*.

## 2.1.2 Belajar

### 2.1.2.1 Definisi Belajar

Menurut Moh. U Usman (1993:4), belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya, sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Sedangkan Biggs (dalam Muhibbin, 1996:60), mendefinisikan belajar dalam tiga macam rumusan, yaitu:

1. Secara kuantitatif (ditinjau dari sudut jumlah), belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi, belajar dalam hal ini dipandang dari sudut berapa banyak materi yang dikuasai siswa
2. Secara institusional (tinjauan kelembagaan), belajar dipandang sebagai proses "validasi" atau pengabsahan terhadap penguasaan siswa atas materi-materi yang telah dipelajari. Bukti institusional yang menunjukkan siswa telah belajar dapat diketahui sesuai dengan proses belajar. Ukurannya, semakin baik mutu guru mengajar akan semakin baik pula mutu perolehan siswa yang kemudian dinyatakan dalam bentuk skor.
3. Secara kualitatif (tinjauan mutu), didefinisikan sebagai proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara penafsiran dunia disekeliling kita. Belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi siswa.

Selain itu, Muhibbin (1996:61) menyimpulkan bahwa belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif sehubungan dengan pengertian itu perlu diutarakan

sekali lagi bahwa perubahan tingkah laku yang timbul akibat proses kematangan, keadaan gila, mabuk, lelah dan jenuh tidak dapat dipandang sebagai proses belajar.

Proses belajar dapat menghasilkan suatu perubahan tingkah laku karena hasil dari pengalaman yang diperoleh, karena belajar merupakan aktifitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman, dan kegiatan belajar merupakan proses psikologis dasar pada diri individu dalam mencapai perkembangan hidupnya. Belajar dianggap sebagai suatu perubahan dalam kepribadian sebagaimana dimanifestasikan dalam perubahan penguasaan-penguasaan pola respon atau tingkah laku baru yang mungkin berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan kemampuan atau pemahaman.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari usaha individu berdasarkan pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan demikian, seseorang dikatakan telah belajar apabila dalam dirinya terdapat perubahan perilaku tertentu dikarenakan pengalaman, misalnya seseorang yang tidak dapat menggunakan komputer menjadi mahir karena sering mempergunakannya.

Proses belajar mengajar akan menghasilkan hasil belajar sehingga jika proses belajar mengajarnya baik, maka akan menghasilkan hasil belajar yang baik juga. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi faktor internal (yang berasal dari dalam diri siswa sendiri) dan faktor eksternal (yang berasal dari luar).

Faktor internal meliputi aspek fisiologis dan psikologis. Yang termasuk aspek fisiologis yaitu kondisi umum jasmani yang menyangkut kebugaran organ-organ tubuh sehingga dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Nutrisi (gizi makanan), kesehatan, dan fungsi fisik tertentu (terutama panca indera) juga termasuk ke dalam aspek fisiologi yang mempengaruhi belajar.

Faktor internal lainnya yaitu aspek psikologis yang meliputi, inteligensi (kecerdasan), bakat (kemampuan khusus), sikap, minat, motivasi dan suasana emosi, dan faktor psikologis yang mungkin mempengaruhi belajar siswa adalah konsentrasi.

*Pertama*, inteligensi. adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara yang tertentu. Faktor-faktor yang mempengaruhi inteligensi seseorang ialah (1) pembawaan; (2) kematangan; (3) pembentukan; (4) minat dan pembawaan yang khusus; (5) kebebasan.

*Kedua*, sikap, adalah gejala internal yang termasuk faktor afektif berupa kecenderungan untuk bereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang dan sebagainya. Sikap siswa yang positif merupakan awal yang baik bagi proses belajarnya.

*Ketiga*, bakat. Secara umum, bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

*Keempat*, minat. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa. Secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

*Kelima*, motivasi. Seseorang akan berhasil dalam belajar, apabila dalam dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan untuk belajar ini disebut sebagai motivasi. Motivasi dalam hal ini meliputi dua hal yaitu: (1) mengetahui apa yang akan dipelajari; dan (2) memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari.

Selain faktor-faktor tersebut, rasa ingin tahu dari siswa juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi belajar siswa meliputi faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non-sosial. Faktor lingkungan sosial adalah faktor manusia, baik yang hadir secara langsung maupun yang tidak langsung. Sebagai contoh lingkungan sosial adalah lingkungan sekolah seperti para guru, teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa.

Faktor eksternal lainnya yang dianggap ikut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa yaitu faktor lingkungan non-sosial misalnya gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

#### **2.1.2.4 Prinsip-Prinsip Belajar**

Belajar sebagai proses perubahan perilaku mengandung prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampui (*under going*)
2. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
4. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinyu.
5. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.
6. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid.
7. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid.
8. Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan.
9. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
10. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
11. Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
12. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan.
13. Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.

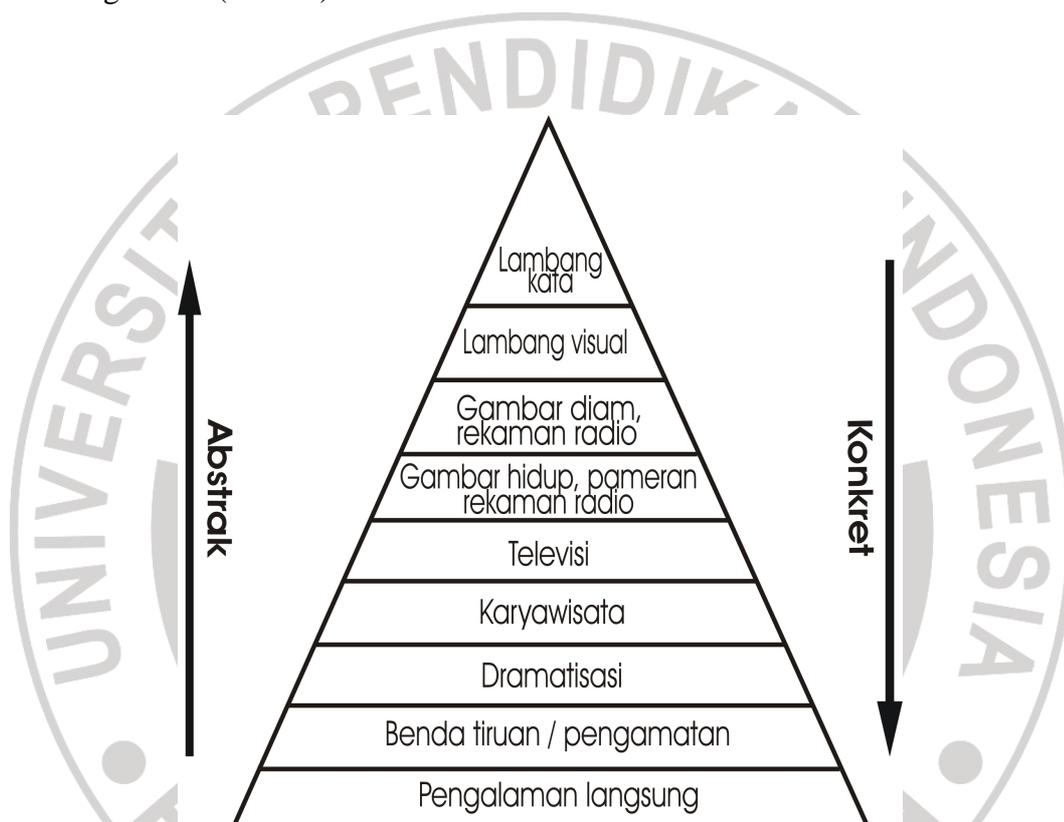
14. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
15. Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
16. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.

#### **2.1.2.5 Ciri-Ciri Belajar**

Media pendidikan lazim disebut sebagai alat-alat belajar atau mengajar. Metode yang tepat untuk bahan pelajaran tertentu dapat lebih efektif jika disertai dengan media pendidikan yang tepat pula. Pada dasarnya sesuai dengan perkembangan siswa sebagai anak, pengajaran lebih mengutamakan sifat konkret, sehingga alat mengajarpun dimulai pemilihannya dari sifat itu seperti yang digambarkan oleh Edgar Dale tampak sebuah kerucut yang bertingkat sifatnya mulai dari yang paling abstrak sampai yang paling konkret bila dilihat dari atas ke bawah.

Kerucut pengalaman Edgar Dale ini memberi arti bahwa dalam menggunakan media pendidikan mula-mula berupaya dengan media yang paling konkret, yaitu *direct purposeful experiences* atau pengalaman sengaja yang langsung. Demikian selanjutnya sehingga bagi peserta didik pada tingkatan perguruan tinggi, yang telah mampu menjelajahi dunia abstrak, media yang digunakan dapat yang paling abstrak yaitu verbal simbol atau lambang kata.

*Edgar Dale's Cone of Experience* atau yang lebih dikenal dengan kerucut Pengalaman Dale (dalam Azhar Arsyad, 2003:11). Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak).



**Gambar 2.1**  
***Edgar Dale's Cone of Experience* atau Kerucut Pengalaman Dale**  
**(Azhar Arsyad 2003:11)**

Kedudukan *cd interactive* dalam kerucut pengalaman Dale berada pada posisi benda tiruan atau pengamatan. Ini membuktikan bahwa pendidikan yang disertai media yang tepat, selain memudahkan siswa dalam mengalami, memahami, mengerti, dan melakukan juga menimbulkan motivasi yang lebih kuat ketimbang semata-mata dengan menggunakan kata-kata yang abstrak.

### 2.1.2.6 Pengertian Prestasi Belajar

Setiap kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam dirinya. Hasil yang diperoleh siswa dapat diukur / diketahui berdasarkan perbedaan perilaku sebelum dan sesudah dilakukan kegiatan pembelajaran. Siswa yang melalui proses belajar akan mengalami perubahan-perubahan dalam ranah pengetahuan, keterampilan dan ranah sikap. Adanya perubahan ini tampak dalam prestasi belajar yang dihasilkan oleh siswa terhadap pertanyaan, persoalan, tugas yang diberikan guru. Prestasi belajar ini berbeda-beda sifatnya, tergantung pada ranah (domain) yang didalamnya siswa memberikan (menunjukkan) prestasi, misalnya dengan ranah pengetahuan (*cognitive domain*).

Adapun definisi prestasi belajar adalah hasil dari perubahan yang dapat diukur dengan menggunakan tes prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan hasil dari perubahan individu itu sendiri bukan hasil dari perbuatan orang lain. Prestasi belajar dapat dievaluasi tinggi rendahnya berdasarkan kriteria yang ditetapkan oleh penilai atau menurut standar yang telah ditetapkan oleh kelompok. Prestasi belajar merupakan hasil dari kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan didasari, jadi bukan suatu kebiasaan / perilaku tidak sadar.

Pada hakikatnya prestasi belajar adalah perubahan perilaku dalam individu yang dimanifestasikan ke dalam pola tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan sebagai hasil belajar yang disadari dan dapat diukur berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan selama mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Dapat pula

dikatakan bahwa prestasi belajar yang dicapai siswa merupakan aktualisasi dari potensi siswa yang diperoleh melalui kegiatan belajar dengan materi dalam kriteria tertentu, sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

### 2.1.2.7 Konsep dan Makna Pembelajaran

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Menurut Corey (dalam Syaiful Sagala, 2005:61) pembelajaran adalah:

Suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Sering dikatakan megajar adalah mengorganisasikan aktivitas siswa dalam arti luas. Peranan guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar lebih memadai.

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. UUSPN No.20 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dalam pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru. Seperti yang diungkapkan oleh Jerome Bruner (dalam

Syaiful Sagala, 2005:63) mengatakan bahwa “perlu adanya teori pembelajaran yang akan menjelaskan asas-asas untuk merancang pembelajaran yang efektif dikelas”. Menurut pandangan Bruner teori belajar itu bersifat deskriptif, sedangkan teori pembelajaran itu preskriptif.

Proses pembelajaran atau pengajaran kelas (*classroom teaching*) berada pada empat variabel interaksi yaitu (1) variabel pertanda (*presage variables*) berupa pendidik; (2) variabel konteks (*context variables*) berupa peserta didik, sekolah dan masyarakat; (3) variabel proses (*process variables*) berupa interaksi peserta didik dengan pendidik; dan (4) variabel produk (*product variables*) berupa perkembangan peserta didik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika pendidik mempunyai dua kompetensi utama yaitu: (1) kompetensi substansi materi pembelajaran atau penguasaan materi pelajaran; dan (2) kompetensi metodologi pembelajaran.

Artinya jika guru menguasai materi pelajaran, diharuskan juga menguasai metode pengajaran sesuai kebutuhan materi ajar yang mengacu pada prinsip pedagogik, yaitu memahami karakteristik peserta didik. Jika metode dalam pembelajaran tidak dikuasai, maka penyampaian materi ajar menjadi tidak maksimal. Metode yang digunakan sebagai strategi yang dapat memudahkan peserta didik untuk menguasai ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru. Hal ini menggambarkan bahwa pembelajaran terus mengalami perkembangan sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi karena itu dalam merespon perkembangan tersebut, tentu tidaklah memadai kalau sumber belajar berasal dari

guru dan media buku teks belaka, dirasakan perlu ada cara baru dalam mengkomunikasikan ilmu pengetahuan atau materi ajar dalam pembelajaran baik dalam system yang mandiri maupun dalam system yang terstruktur. Untuk itu perlu disiapkan sumber belajar oleh pihak guru maupun para ahli pendidikan yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran aktivitasnya dalam bentuk interaksi belajar mengajar dalam suasana interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, artinya interaksi yang telah dicanangkan untuk suatu tujuan tertentu setidaknya adalah pencapaian tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada satuan pelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan sudah melalui tahapan perancangan pembelajaran.

Teknologi pembelajaran melibatkan tiga komponen utama yang saling berinteraksi yaitu guru (pendidik), siswa (peserta didik), dan kurikulum. Komponen tersebut melengkapi struktur dan lingkungan belajar formal. Hal ini menggambarkan bahwa interaksi pendidik dengan peserta didik merupakan inti proses pembelajaran (*instructional*). Dengan demikian pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

Dalam proses pembelajaran itu dikembangkan melalui pola pembelajaran yang menggambarkan kedudukan serta peran pendidik dan peserta didik dalam

proses pembelajaran. Guru sebagai sumber belajar, penentu metode belajar, dan juga penilai kemajuan belajar meminta para pendidik untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

#### **2.1.2.8 Hasil Belajar Siswa**

Proses belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya Empat unsur utama pada proses belajar mengajar yaitu tujuan, bahan, metode dan alat penilaian.

Tujuan adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima atau menempuh pengalaman belajarnya. Bahan adalah seperangkat pengetahuan ilmiah yang dijabarkan dari kurikulum untuk disampaikan atau dibahas dalam proses belajar mengajar agar sampai kepada tujuan yang telah ditetapkan. Metode dan alat adalah cara atau teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan, sedangkan penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar menurut Kingsley (dalam Sudjana, 2004:22) dibagi menjadi tiga macam, yaitu (1) keterampilan dan kebiasaan; (2) pengetahuan dan pengertian; (3) sikap dan cita-cita.

Sementara menurut Gagne (dalam Sudjana, 2004:22), hasil belajar terbagi menjadi 5 kategori, yaitu (1) informasi verbal; (2) keterampilan intelektual; (3) strategi kognitif; (4) sikap; dan (5) keterampilan motoris.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Bloom, bahwa secara garis besar hasil belajar dibagi menjadi 3 ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris.

Sementara itu pendapat yang dikemukakan oleh Sardiman (2004:38) bahwa “hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya”. Hasil belajar juga tergantung pada apa yang telah diketahui oleh siswa, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari. Selain faktor-faktor tersebut masih ada faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain:

1. Metode mengajar. Metode mengajar dapat meningkatkan belajar siswa apabila metode mengajar tersebut dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajarnya.
2. Materi Pelajaran. Jika materi pelajaran disusun secara baik maka siswa akan berhasil dengan baik pula ketika dilaksanakan tes. Keberhasilan siswa dalam mengerjakan tes berkaitan dengan kegiatan siswa yang tinggi dalam mempelajari materi pelajaran karena materi dan cara guru menyampaikan materi yang menarik.
3. Media pengajaran yang digunakan. dari berbagai penelitian yang dilakukan oleh Bruner bahwa media pengajaran memberikan pengalaman kongkrit yang

memudahkan siswa belajar, yaitu dalam mencapai penguasaan, mengingat dan memahami simbol-simbol yang abstrak.

4. Penilaian. Penilaian yang dilakukan oleh guru dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Banyak siswa yang motivasi belajarnya meningkat karena ia tahu bahwa akan ada penilaian dan ingin mendapatkan hasil yang baik. Akan tetapi tidak jarang dengan adanya penilaian justru akan melemahkan keinginan siswa untuk belajar.

#### **2.1.2.9 Cara mengukur hasil belajar**

Clark (dalam Sudjana, 1996:39) mengemukakan bahwa:

Hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Faktor lain yang datang dari dalam diri siswa yakni motivasi belajar, minat dan pelatihan, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Sedangkan faktor yang datang dari luar diri siswa terutama yakni kualitas pengajaran.

Berpijakan pada pendapat di atas, maka cara yang efektif untuk mengukur hasil belajar yaitu melalui tes sumatif, kegiatan ini dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa memahami materi yang disampaikan dalam kegiatan belajar.

#### **2.1.2.8 Karakteristik Pembelajaran Akuntansi**

Dalam kurikulum ini pemerintah pusat menentukan standar kompetensi umum secara nasional yang berlaku di seluruh daerah, sedangkan daerah diberi keleluasan untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan potensi dan karakteristik daerah masing-masing. Isi materi pelajaran ekonomi dalam

kurikulum ini lebih disederhanakan dan difokuskan pada ekonomi sebagai fenomena empirik yang terjadi di sekitar siswa, sehingga siswa dituntut lebih aktif untuk merekam peristiwa-peristiwa ekonomi yang terjadi di sekitar lingkungannya dan mengambil manfaat untuk kehidupannya yang lebih baik. Sedangkan akuntansi merupakan bagian ilmu ekonomi yang mempelajari siklus/proses kegiatan dari seluruh transaksi keuangan, perlu dilaksanakan di sekolah, untuk membangun perspektif pemahaman dan keterampilan akuntansi.

Akuntansi merupakan bahan kajian mengenai suatu sistem untuk menghasilkan informasi berkenaan dengan transaksi keuangan. Informasi tersebut dapat digunakan dalam rangka pengambilan keputusan dan tanggung jawab di bidang keuangan baik oleh pelaku ekonomi swasta (akuntansi perusahaan), pemerintah (akuntansi pemerintah), ataupun organisasi masyarakat lainnya (akuntansi publik).

Dalam pembelajaran akuntansi dilakukan melalui pendekatan tuntas karena pelajaran akuntansi merupakan suatu siklus sehingga keterampilan yang satu berkaitan dengan keterampilan yang lain dan lebih mengutamakan target pencapaian melalui pelatihan yang dialami langsung oleh siswa. Bahan pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut dibagi atau unit-unit. Setiap unit terdiri dari bahan-bahan pelajaran yang diurutkan secara sistematis sesuai dengan urutan dalam proses akuntansi (pencatatan, pengikhtisaran, dan pelaporan) dari kasus yang mudah ke kasus yang sukar (siklus perusahaan jasa dan siklus perusahaan dagang) setiap siswa diharuskan menguasai

bahan per unit sebelum melanjutkan ke unit berikutnya, karena setiap unitnya merupakan satu kesatuan (ada keterkaitan) antara satu dengan yang lainnya.

Dalam pembelajaran akuntansi mengenal istilah latihan atau training. Kegiatan latihan dengan menggunakan teknik empat langkah memperlihatkan (*to show*), menjelaskan (*to tell*), mengerjakan (*to do*) dan memeriksa (*to check*)) telah mendorong kegiatan belajar secara efektif.

Fungsi mata pelajaran Akuntansi pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap rasional, teliti, jujur, dan bertanggung jawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokkan, pengikhtisaran transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan dan penafsiran perusahaan berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan (SAK).

Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 ( UU Sisdiknas 2003 : 3 )

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kemudian Departemen Pendidikan Nasional (2003 :4) mengemukakan “tujuan Pendidikan SMK adalah untuk menyiapkan peserta didik menjadi manusia yang produktif, yang langsung dapat bekerja dibidangnya setelah melalui pendidikan dan pelatihan berbasis kompetensi.”

Dari dua arahan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa lulusan SMK dituntut untuk memiliki *skill* yang mumpuni yang sesuai dengan bidang yang dipelajarinya selama mendapat pendidikan dan pelatihan di SMK. Berbeda dengan lulusan Sekolah Menengah Umum (SMU), output SMK merupakan

tenaga kerja yang siap pakai di dunia usaha dan industri, sedangkan output SMU diorientasikan untuk melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Dengan demikian perlakuan terhadap siswa SMK berbeda dengan siswa SMU, terutama dalam strategi, metode dan teknik pengajaran yang digunakan. Dalam masa belajar selama tiga tahun di SMK, hendaknya siswa selalu dikondisikan agar siap menghadapi dunia kerja melalui demonstrasi, praktek, dan proyek yang dapat memvisualisasikan keadaan yang akan dihadapi di dunia usaha dan industri. maka sangat logis bila metode pembelajaran cd interaktif digunakan di SMK.

Tujuan mata pelajaran Akuntansi Sekolah Menengah Kejuruan adalah membekali tamatan SMK dalam berbagai kompetensi dasar, agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip dan prosedur Akuntansi yang benar, baik untuk kepentingan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi ataupun untuk terjun ke masyarakat, sehingga memberikan manfaat bagi kehidupan siswa.

Adapun sifat-sifat pembelajaran komputerisasi akuntansi MYOB di SMK lebih mengarah kepada domain kognitif, yang akhirnya mengutamakan *skill* dan riil. Yang dimaksud dengan *skill* dan riil adalah lebih mengutamakan kepada keahlian dan praktek sebenarnya di lapangan. Aspek teori dan konsep akuntansi merupakan ranah kognitif dalam pembelajaran akuntansi. Tahapan-tahapan dalam pembelajaran akuntansi ini yaitu:

1. Tahapan pemahaman teori dan konsep akuntansi
2. Tahapan penerapan teori dan konsep akuntansi ke dalam proses terbentuknya laporan keuangan manual
3. Tahapan penerapan teori dan konsep akuntansi dalam proses terbentuknya laporan keuangan menggunakan *MYOB Accounting*.

Ruang Lingkup pelajaran Akuntansi SMK dimulai dari dasar-dasar konseptual, struktur, dan siklus Akuntansi. Adapun materi pokok pelajaran Akuntansi di SMK adalah sebagai berikut.

- a. Akuntansi dan sistem informasi
- b. Dasar hukum pelaksanaan akuntansi
- c. Struktur dasar akuntansi
- d. Siklus akuntansi perusahaan jasa
- e. Siklus akuntansi perusahaan dagang
- f. Siklus akuntansi koperasi
- g. Analisis laporan keuangan
- h. Metode kuantitatif

Di dalam pelajaran Akuntansi terdapat kompetensi yang harus dimiliki siswa, diantaranya:

1. Menganalisis sistem informasi, dasar hukum, struktur dasar, siklus akuntansi perusahaan jasa dan dagang.
2. Menerapkan tahapan siklus akuntansi koperasi, menganalisis laporan keuangan dan metode kuantitatif.

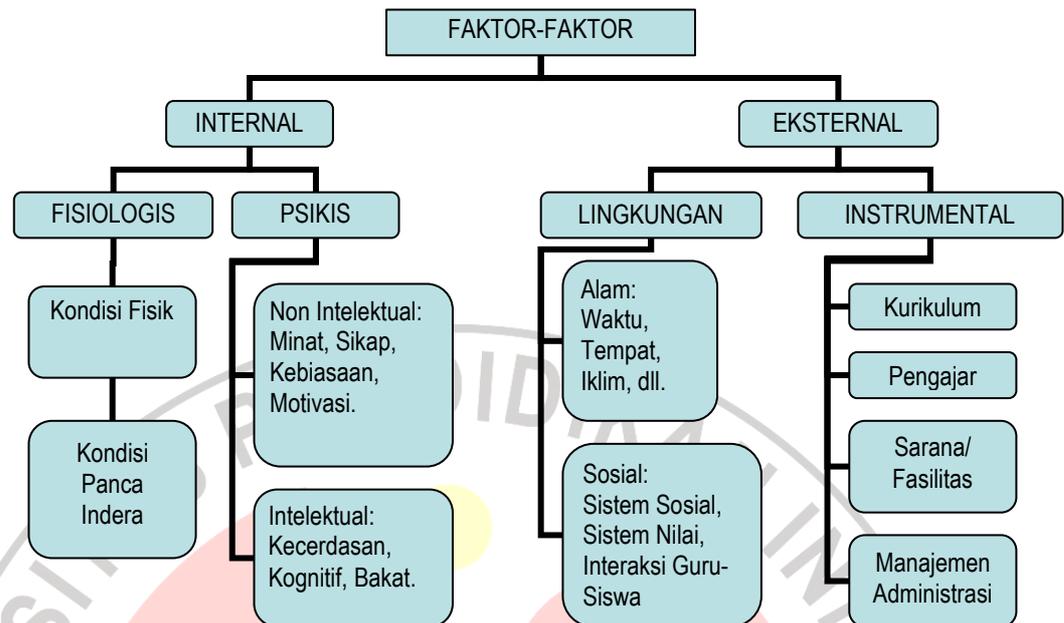
## 2.2 Kerangka Pemikiran

Belajar adalah *key term*, ‘istilah kunci’ yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih dari itu yakni memahami dan hasil dari belajar adalah perubahan kelakuan (Oemar Hamalik, 2004: 27).

Berdasarkan eksperimennya, B.F. Skinner (dalam Ngalim Purwanto, 1996:107) percaya bahwa ‘proses adaptasi akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia diberi penguat (*reinforcer*). Kondisi puncak yang diharapkan adalah sejauh mana hasil belajar yang diperoleh siswa’.

Dari beberapa faktor yang membentuk hasil belajar siswa, penulis memfokuskan hanya pada sarana/fasilitas sebagai faktor eksternal – instrumental dalam mengembangkan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu berupa cd interaktif MYOB V.13, sedangkan hal-hal lainnya dianggap konstan.

Pada tahun 1960-1965, teori tingkah laku (*behaviorism theory*) ajaran B.F Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran teori ini bertujuan agar pengajar lebih memperhatikan siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut teori ini, mendidik adalah mengubah tingkah laku siswa, perubahan tingkah laku ini harus tertanam pada diri siswa sehingga menjadi adat kebiasaan. Ketika ada perubahan tingkah laku positif ke arah tujuan yang dikehendaki, harus diberi penguatan (*reinforcement*) bahwa tingkah laku tersebut telah betul.



**Gambar 2.2**  
**Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa**  
**(Ngalim Purwanto (1996:107))**

Pada tahun 1965-1970, pendekatan sistem mulai tampak pengaruhnya tujuan dari pendekatan sistem ini adalah penggunaan media sebagai bagian integral dalam program pembelajaran. Merencanakan program pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku siswa, sehingga lahir konsep penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran.

Ketika seorang guru menyampaikan suatu materi maka dapat dilakukan dengan beberapa hal, yaitu: ceramah, latihan soal, membaca buku, dan lain-lain. Yang telah disesuaikan dengan materi yang diberikan dan kemampuan dari guru yang bersangkutan serta fasilitas yang tersedia di sekolah yang bersangkutan. Setiap metode yang dilakukan akan memberikan informasi yang dicerna dan diinterpretasikan sesuai dengan metode yang dilakukan, contohnya pesan yang

diproduksi dengan berbicara (ceramah) akan dicerna dengan “mendengarkan”, sedangkan pesan yang diproduksi dengan memvisualisasikan melalui film akan dicerna dengan “mengamati” yang akan diterima oleh peserta didik.

Cara belajar setiap orang akan berbeda-beda, berdasarkan cara penerimaan informasi. Adapun tipe-tipe belajar dibedakan menjadi tiga yang diantaranya:

1. Visual (belajar dengan melihat); gaya belajar yang lebih kuat ingatannya dengan apa yang dilihat atau dibaca dibandingkan dengan apa yang didengarnya.
2. Auditorial (belajar dengan mendengar); gaya belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihatnya.
3. Kinestetik (belajar dengan bergerak, bekerja dan menyentuh); gaya belajar melalui memanipulasi dan praktik, selalu berorientasi kepada fisik (hal-hal nyata) dan banyak bergerak.

Adapun fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensif
2. Fungsi afektif,
3. Fungsi kognitif, dan
4. Fungsi kompensatoris.

Ini membuktikan bahwa adanya ketersambungan dari fungsi media pembelajaran dalam menunjang gaya belajar seseorang. Sehingga media pembelajaran dalam hal ini komputer dapat menyampaikan penyampaian suatu materi dalam satu langkah yang dapat mencakup pada berbagai gaya belajar setiap peserta didik (visual, auditorial dan kinestetik). Maka akan terciptanya

proses kegiatan belajar mengajar yang efektif bahkan tidak memungkinkan dapat lebih mengefisienkan proses KBM yang dilaksanakan.

Media pengajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar, hal ini akan membawa dampak kepada hasil belajar siswa. Begitu pula penggunaan komputer sebagai media pengajaran akan memberi pengaruh pada tingkat efektivitas mengajar itu sendiri. Hal ini seperti yang diungkap oleh Marc Leeds (dalam Rangga, 2007:12) dalam penelitiannya yang mengungkap bahwa ‘hasil belajar siswa yang menggunakan CAI (*Computer Assisted Instruction*) dalam mata pelajaran matematika memberi pengaruh terhadap prestasi belajar yang tidak menggunakan komputer sebagai media pengajaran sangat erat kaitannya dengan efektivitas belajar’.



**Gambar 2.3**  
**Bagan Kerangka Pemikiran**

Keterangan → : Menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan multimedia cd interaktif terhadap hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini perlu adanya asumsi. Asumsi memegang peranan penting dalam penelitian, menurut Komarudin (1994 :22) bahwa :

Asumsi adalah sesuatu yang dianggap tidak mempengaruhi atau dianggap konstan. Asumsi menetapkan faktor yang diawasi. Asumsi dapat berhubungan dengan syarat-syarat, kondisi-kondisi dan tujuan. Asumsi memberikan hakekat, bentuk dan arah argumentasi.

Berdasarkan pengertian tersebut peneliti merumuskan asumsi sebagai berikut:

- 1) Lingkungan sekolah dianggap kondusif terhadap pengembangan Metode pembelajaran.
- 2) Terdapat fasilitas yang mendukung untuk diselenggarakannya metode pembelajaran cd interaktif.
- 3) Guru memahami secara metodologis dan praktis metode pembelajaran cd interaktif.
- 4) Faktor-faktor lain yang berpengaruh pada prestasi belajar, seperti berupa kemampuan siswa, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis, kompetensi guru, sumber belajar, dan pengaruh lingkungan pergaulan siswa dianggap konstan.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Menurut Sugiyono (2004:70) yang dimaksud dengan hipotesis adalah: “jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”.

Berdasarkan pengertian diatas, maka penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut: “terdapat pengaruh penggunaan *multimedia CD Interaktif MYOB Accounting* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran produktif akuntansi MYOB Accounting”.