

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan pesat teknologi dan informasi, dunia pendidikan turut mengalami perubahan yang sangat signifikan. Teknologi tidak hanya merambah sektor industri dan komunikasi, tetapi juga mempengaruhi sistem pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Salah satu bentuk adaptasi pendidikan terhadap perkembangan ini adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media visual, sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Pendidikan modern tidak lagi hanya menjadi sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai ruang untuk membentuk karakter, keterampilan, serta profesionalitas peserta didik agar mampu bersaing di dunia kerja. Pembelajaran akuntansi merupakan salah satu bidang yang menuntut pemahaman logika, konsep, dan prosedur yang cenderung bersifat abstrak dan kompleks. Banyak mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi akuntansi apabila hanya disampaikan melalui metode konvensional seperti ceramah atau membaca buku teks semata. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Media visual, seperti video, animasi, grafik, dan infografis, berperan penting dalam menyederhanakan konsep-konsep akuntansi yang rumit agar lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Media visual tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai stimulus belajar yang mampu menarik perhatian, meningkatkan minat, dan membangkitkan motivasi belajar mahasiswa. Dalam teori *Dual Coding* yang dikemukakan oleh Paivio dan diperkuat oleh *Multimedia Learning Theory* dari Mayer, dijelaskan bahwa ketika informasi disampaikan melalui jalur visual dan verbal secara bersamaan, maka pemahaman akan lebih dalam dan daya ingat akan lebih kuat. Artinya, penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat membantu

mahasiswa memahami materi akuntansi secara lebih efektif sekaligus meningkatkan semangat mereka dalam belajar.

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi tentu saja akan berpengaruh terhadap perkembangan dunia pendidikan. Karena pendidikan merupakan pondasi dalam mendidik generasi muda yang memegang peranan penting dalam proses pembangunan bangsa. Oleh karena itu pendidikan harus diarahkan untuk menyediakan dan membentuk tenaga terdidik yang profesional. Semua itu dapat terlaksana dengan didukung oleh adanya sarana dan prasarana. Perkembangan teknologi bukan hanya mempengaruhi perindustrian tetapi juga mempengaruhi kemajuan pendidikan yang harus terus berkembang dan berinovasi. Perkembangan dan inovasi tersebut dapat terlihat dari adanya pengembangan sarana dan prasarana seperti penggunaan media pembelajaran oleh dosen atau tenaga pendidik baik dalam bentuk teori maupun dalam bentuk praktek, guna menunjang kemampuan dan pemahaman pada diri mahasiswa. Hal ini tentu saja bertujuan untuk mempersiapkan anak didik atau mahasiswa memasuki lapangan kerja. Keberhasilan mahasiswa dalam proses belajar mengajar dapat tercapai apabila mereka memiliki kemauan yang tinggi untuk belajar.

Pendidikan menjadi salah satu penunjang kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran (Nurindah & Kasman, 2021). Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, maka setiap institusi pendidikan harus menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Ardiansyah et al., 2019). Oleh sebab itu, pembelajaran merupakan proses belajar yang telah dirancang, sistematis, dan memiliki sifat formal, serta diadakan oleh sebuah institusi pendidikan (Prawiyogi et al., 2020). Menurut Novantara (2017), kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien ditandai dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. penelitian dari Kustandi et al. (2020) menjelaskan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, media dibutuhkan untuk mendukung tujuan pembelajaran tersebut. Sehingga, tercapainya tujuan dari kegiatan pembelajaran ini penting dikarenakan media sebagai alat belajar yang dijadikan sebagai perantara berguna untuk menyampaikan informasi di dalam

kelas dari Dosen kepada mahasiswa (Sunarni & Budiarto, 2014). Hasil penelitian Ananda (2017) juga menambahkan bahwa menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki berbagai macam jenis, misalnya media cetak, media audio, dan media visual. Untuk itu, dosen sebagai pengguna harus mampu mengidentifikasi dan menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan Sahuni et al. (2020) media visual merupakan suatu media yang dapat dinikmati melalui panca-indra. Sehingga, dengan adanya bantuan dari media visual, tujuan pembelajaran diharapkan oleh dosen kepada mahasiswa dapat tercapai secara maksimal. Menurut Masani (2021), media visual memiliki perbedaan dengan media cetak dan media audio tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa media tersebut dapat membantu memudahkan mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan. Sehingga, pemahaman mahasiswa menjadi aspek yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran. Hasil penelitian Misbah et al. (2018) menggambarkan bahwa pemahaman yang dimiliki oleh mahasiswa dapat langsung berkaitan dengan tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, media visual memberikan manfaat salah satunya mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan tempat dengan tetap memberikan gambaran yang konkrit dalam pembelajaran.

Motivasi Belajar sangat penting bagi mahasiswa, karena hal tersebut dapat memberikan pengaruh secara tidak langsung kepada prestasi seseorang, yang mana apabila motivasinya tinggi, mahasiswa diharapkan dapat menerima apa yang diajarkan. Motivasi yang tinggi biasanya dilihat dari sifat seseorang yang memiliki perasaan dan keterlibatan dalam belajar serta adanya usaha yang dilakukan agar motivasi tersebut tetap ada. Pada umumnya sebagian orang tidak mempunyai tujuan yang jelas dalam belajar dengan demikian optimalisasi atas motivasi belajar itu sendiri kurang. Motivasi adalah muatan energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh gairah afektif dan reaksi tujuan antisipatif (Setyorini & Syahlani 2019).

Motivasi belajar muncul karena adanya faktor intrinsik, berupa kemauan dan keinginan untuk berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, juga adanya harapan dan cita-cita. Faktor ekstrinsik nya adalah penghargaan, lingkungan

belajar yang mendukung, dan kegiatan belajar yang menarik. Namun, kedua faktor dapat berjalan apabila adanya rangsangan tertentu, sehingga adanya keinginan untuk belajar dan semangat lebih tinggi. Seseorang melakukan sesuatu karena adanya segala daya yang mendorong, hal tersebut disebut dengan motivasi.

Nugrahadhi & Rizki (2018) menyatakan bahwa Motivasi memiliki peran penting dalam mendorong seseorang untuk aktif melakukan sesuatu. Motivasi juga berfungsi sebagai dasar bagi seseorang untuk terlibat dan ikut serta dalam sebuah aktivitas. Dosen mengatur aktivitas pembelajaran itu agar kreatif sehingga mahasiswa terus termotivasi mengikuti pembelajaran di dalam kelas. motivasi juga merupakan daya penggerak yang sudah menjadi aktif, arti ini berasal dari kata motif. Secara garis besar dapat dikatakan bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang ditandai dengan adanya reaksi dalam melakukan kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Akuntansi merupakan ilmu yang konsentrasinya berbicara tentang permasalahan keuangan. Perkembangan teknologi sangat penting di dalam akuntansi, karena dengan adanya perkembangan teknologi maka akan lebih mudah dan praktis dalam dunia bisnis. Mahasiswa dapat dikatakan memahami atau menguasai akuntansi apabila ilmu akuntansi yang telah diperoleh dari pembelajaran dapat digunakan dalam praktik di dunia kerja. Pemahaman merupakan kemampuan berpikir yang lebih tinggi dari pada sekadar ingatan atau hafalan dan juga hasil atau nilai tes. Apabila pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh mahasiswa maka konsekuensi logis dari pembelajaran tersebut adalah nilai. Pemahaman akuntansi adalah orang yang pandai dan benar-benar mengerti tentang akuntansi, hal tersebut dapat diukur dengan melihat nilai matakuliah yang di dalamnya terdapat unsur-unsur yang menggambarkan akuntansi secara umum. Rokhana & Sutrisno (2016) menyatakan bahwa seberapa mengerti seorang mahasiswa dapat dilihat dari tingkat pengertian dan penguasaan konsep-konsep terkait dengan akuntansi, bukan dari nilai yang didapatkan dalam mata kuliah saja. Dengan begitu dapat diketahui seberapa cukupkah ilmu akuntansi yang sudah dimiliki seorang akuntan agar dapat melaksanakan peran profesi akuntan di dunia bisnis.

Pembelajaran akuntansi di perguruan tinggi memerlukan pemahaman yang mendalam mengenai konsep-konsep dan prinsip-prinsip akuntansi. Pemahaman yang baik akan membantu mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan akuntansi dalam praktik bisnis dan kehidupan sehari-hari (Dewi & Ardana, 2018). Namun, seringkali mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi akuntansi yang cenderung bersifat abstrak dan kompleks. Salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran akuntansi adalah dengan menggunakan media visual. Media visual dapat membantu mahasiswa memvisualisasikan konsep-konsep akuntansi yang abstrak, sehingga lebih mudah dipahami (Rahayu & Wahyuni, 2020). Selain itu, penggunaan media visual juga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Politeknik Negeri Bengkalis sebagai salah satu institusi pendidikan vokasi memiliki program studi Akuntansi Keuangan Publik yang memerlukan penggunaan media pembelajaran yang efektif. Penggunaan media visual dalam pembelajaran akuntansi di Politeknik Negeri Bengkalis diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mahasiswa terhadap materi akuntansi.

Berikut adalah tabel mengenai keterkaitan mahasiswa terhadap penggunaan dari media visual:

Tabel 1.1 Persentase data ketertarikan mahasiswa terhadap media visual

Semester	Persen
Semester 1	98%
Semester 3	83,33%
Semester 5	40%
Semester 7	50%

Sumber Data Olahan 2025

Berdasarkan analisis data ketertarikan mahasiswa terhadap media visual seperti PowerPoint, Vidio pembelajaran dan animasi, bervariasi di setiap semester. Semester 1 memiliki 98% data dalam kategori *Tinggi*, meskipun jumlah datanya hanya satu. Semester 3 menonjol dengan 83,33% nilai *Tinggi* dari total enam data, menunjukkan ketertarikan yang dominan terhadap media visual.

Sementara itu, Semester 7 memiliki 50% nilai *Tinggi*, yang mencerminkan tingkat ketertarikan sedang. Semester 5 memiliki persentase terendah, yaitu 40%, sehingga menunjukkan minat yang relatif rendah terhadap media visual. Dari data ini, Semester 3 dapat disimpulkan sebagai kelompok yang paling menyukai media visual, diikuti oleh Semester 1, sedangkan Semester 7 dan Semester 5 menunjukkan ketertarikan yang lebih rendah. Hal ini menggambarkan bahwa efektivitas media visual dapat berbeda-beda tergantung pada tingkat semester.

Pembelajaran akuntansi yang efektif tidak hanya membutuhkan pemahaman konseptual, tetapi juga kemampuan untuk menerapkan konsep-konsep tersebut dalam situasi nyata (Hanifah & Syukriy, 2022). Media visual dapat membantu mahasiswa memvisualisasikan proses akuntansi, sehingga mereka dapat lebih memahami bagaimana transaksi keuangan dicatat, dianalisis, dan dilaporkan.

Selain itu, penggunaan media visual juga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Ketika pembelajaran akuntansi menjadi lebih menarik dan interaktif, mahasiswa akan lebih terlibat dan tertarik untuk mempelajari materi (Dewi & Divayana, 2019). Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi akuntansi juga akan meningkat. Media visual seperti grafik, diagram, dan animasi dapat menerjemahkan informasi akuntansi yang rumit menjadi lebih mudah dipahami. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran akuntansi dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya dilakukan di perguruan tinggi umum, dan belum banyak yang fokus pada institusi pendidikan vokasi seperti Politeknik Negeri Bengkalis.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Akuntansi Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan media visual dalam pembelajaran akuntansi berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis?
2. Apakah penggunaan media visual dalam pembelajaran akuntansi berpengaruh terhadap Pemahaman Mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah difokuskan pada pengaruh penggunaan media visual dalam pembelajaran akuntansi terhadap motivasi belajar dan pemahaman Mahasiswa angkatan tahun 2021-2024 di Politeknik Negeri Bengkalis.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visual dalam pembelajaran akuntansi terhadap motivasi belajar mahasiswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visual dalam pembelajaran akuntansi terhadap pemahaman mahasiswa.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan, antara lain:

1. Bagi Peneliti:
  - a. Menambah pengetahuan dan pemahaman peneliti tentang pengaruh penggunaan media visual dalam pembelajaran akuntansi.

- b. Mengembangkan kemampuan peneliti dalam memilih dan menggunakan metode penelitian yang tepat untuk mengukur pengaruh media visual terhadap motivasi belajar dan pemahaman mahasiswa.
  - c. Menjadi referensi bagi peneliti dalam mengembangkan penelitian lebih lanjut terkait pemanfaatan media pembelajaran, khususnya media visual.
2. Bagi Perguruan Tinggi Politeknik Negeri Bengkalis
- a. Memberikan informasi kepada pihak Perguruan Tinggi mengenai efektivitas penggunaan media visual dalam pembelajaran akuntansi.
  - b. Menjadi bahan pertimbangan bagi Perguruan Tinggi dalam mengembangkan fasilitas dan infrastruktur yang mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif, terutama media visual.
  - c. Mendorong dosen atau pengajar akuntansi di Perguruan Tinggi untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman mahasiswa.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya:
- a. Menjadi referensi dan sumber informasi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa atau mengembangkan penelitian lebih lanjut.
  - b. Mendorong peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas atau pada konteks yang berbeda, misalnya di institusi pendidikan lain.