

Pengembangan Model Pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi Interaktif untuk meningkatkan Kemampuan dan Motivasi Siswa pada Sekolah Vokasi

by madhu mitha

Submission date: 17-May-2024 09:57AM (UTC+0700)

Submission ID: 2381521698

File name: gan_Model_Pembelajaran_Akuntansi_dengan_Aplikasi_Interaktif.pdf (212.32K)

Word count: 2038

Character count: 13664

Pengembangan Model Pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi Interaktif untuk meningkatkan Kemampuan dan Motivasi Siswa pada Sekolah Vokasi

Chitra Santi¹, Melvie Paramitha², dan Minny Elisa Yanggah³

Universitas Widya Kartika¹²³

e-mail: mschitra@widyakartika.ac.id

ABSTRACT

In this modern world, many companies are demanding their employees be proficient in operating technology. Therefore, many cutting-edge technologies are created to improve the ability of human resources, as well as in terms of education. Schools are required to be able to create appropriate learning methods and produce graduates who are proficient in operating technology such as making financial reports using the software as a means of deepening accounting knowledge in Vocational Schools. This Vocational School began to develop students' interest in learning about accounting. Because in the business world, it requires a lot of manpower in making financial reports. Therefore, the Accounters application makes it easier for students at the Vocational School to better understand accounting so that they can make financial reports for the Company when they work later. And able to increase student motivation for accounting

Keywords: *Learning Media, Accounting, Accounters*

ABSTRAK

Di dunia yang serba modern ini, banyak perusahaan yang menuntut para karyawannya untuk mahir dalam mengoperasikan sebuah teknologi. Oleh karena itu, banyak teknologi-teknologi mutakhir yang tercipta untuk peningkatan kemampuan sumber daya manusia, begitupula dalam hal pendidikan. Sekolah dituntut untuk mampu menciptakan metode pembelajaran yang tepat serta menghasilkan lulusan yang mahir mengoperasikan teknologi seperti membuat laporan keuangan dengan menggunakan suatu software sebagai sarana pendalaman ilmu akuntansi di Sekolah Vokasi. Sekolah Vokasi ini mulai mengembangkan minat siswa dalam mempelajari tentang akuntansi. Karena di dalam dunia bisnis, membutuhkan banyak tenaga kerja dalam membuat laporan keuangan. Oleh karena itu, dengan aplikasi Accounters ini mempermudah siswa di Sekolah Vokasi untuk lebih memahami tentang akuntansi, sehingga mampu membuat laporan keuangan bagi Perusahaan saat mereka bekerja nantinya. Serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa akan akuntansi

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Akuntansi, Accounters*

PENDAHULUAN

Di Era serba teknologi saat ini, setiap individu dituntut untuk mahir dalam mengoperasikan sebuah teknologi baik dalam rutinitas setiap hari maupun kegiatan di dalam Perusahaan. Oleh karena itu, di dunia yang serba modern saat ini, banyak teknologi-teknologi mutakhir yang tercipta untuk peningkatan kemampuan sumber daya manusia, begitupula dalam hal pendidikan. Saat ini, pendidikan adalah sarana utama dalam meraih keuntungan baik itu secara *financial* maupun dalam hal intelektual. Pendidikan juga menjadi tanggung jawab pemerintah dan memerlukan perhatian khusus dalam pengembangannya. Hal ini tertuang pada Undang-Undang Dasar 1945 yakni mencerdaskan kehidupan bangsa.

Saat ini, sekolah vokasi berusaha untuk mampu menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan tepat guna menghasilkan lulusan yang mahir mengoperasikan teknologi seperti membuat laporan keuangan dengan menggunakan suatu *software*. Sekolah vokasi mulai mengembangkan minat siswa dalam berbagai hal seperti ketrampilan, kemampuan bahasa asing

serta terutama dalam mempelajari tentang akuntansi. Karena di dalam dunia bisnis, Perusahaan membutuhkan banyak tenaga kerja akuntan dalam membuat laporan keuangan. Oleh karena itu, dengan aplikasi *Accounters* ini diharapkan mempermudah siswa di Sekolah untuk lebih memahami tentang akuntansi, sehingga mampu membuat laporan keuangan bagi Perusahaan saat mereka bekerja nantinya. Serta diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa akan akuntansi.

TINJAUAN PUSTAKA

Akuntansi

Menurut [3] adalah suatu sistem informasi yang menyediakan laporan untuk para pemangku kepentingan mengenai aktivitas dan kondisi ekonomi perusahaan. Akuntansi adalah sistem informasi yang menghasilkan laporan kepada pihak-pihak yang berkepentingan mengenai aktivitas ekonomi dan kondisi perusahaan. [9] menjelaskan Akuntansi adalah proses sistematis untuk mengolah transaksi menjadi informasi keuangan yang bermanfaat bagi para penggunanya.

Fungsi Media dalam Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah untuk membuat siswa tertarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu. [5] juga menjelaskan bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran adalah menarik perhatian siswa, membuat pembelajaran lebih komunikatif, meningkatkan gairah belajar siswa, serta meningkatkan kadar keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Minat Belajar

Minat merupakan suatu keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Salah satu pendukung yang berpengaruh dalam memperoleh prestasi dalam belajar adalah minat belajar. Seseorang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu. [6] membagi media pembelajaran dalam empat kelompok, yaitu:

a. Media hasil teknologi cetak

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak, contohnya buku teks, modul, majalah, hand-out, dan lainlain.

b. Media hasil teknologi audio-visual

Media hasil teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya proyektor film, televisi, video, dan sebagainya.

c. Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai computer-assisted instruction (pengajaran dengan bantuan komputer).

d. Media hasil teknologi gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih. Contohnya: teleconference.

Manfaat Media Pembelajaran

Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran tertentu yang dapat dipahami siswa. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Para pengajar dapat dipermudah dalam penyampaian materi kepada para siswa. Tanpa media, siswa memerlukan tenaga lebih untuk memahami materi pembelajaran. Untuk itu penggunaan media dilakukan agar materi dapat sampai ke peserta didik secara efektif dan efisien. Menurut [2] manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Keahlian Pemakai

Merupakan salah satu faktor penting dalam pengoperasian teknologi dalam suatu sistem informasi. Menurut [10], para pemakai (user) perlu mengetahui dan memahami teknologi informasi yang digunakan perusahaan dalam sistem informasinya. Apabila pemakai memiliki keahlian dan pemahaman terhadap sistem yang digunakan pemakai akan merasa lebih memiliki sistem yang digunakan itu, sehingga mereka dapat menggunakan sistem dengan baik.

Suatu sistem informasi dikatakan berhasil dan berkualitas ketika sistem tersebut dapat menyediakan layanan informasi serta menghasilkan informasi yang berkualitas pula. Informasi yang berkualitas haruslah memenuhi karakteristik kualitatif informasi akuntansi. Untuk memenuhi karakteristik tersebut, maka keahlian pemakai menjadi faktor yang sangat penting. Keahlian merupakan kombinasi dari pengetahuan yang diperoleh dari pendidikan, pelatihan dan pengalaman seseorang dalam bidang tertentu yang digelutinya.

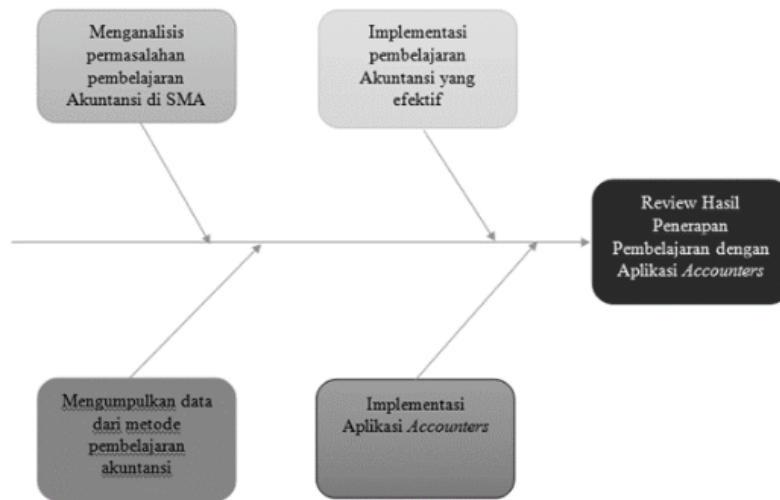
Motivasi Belajar

Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif ([11]). Definisi lain dari motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Adapun fungsi khas adalah dalam penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar ([11]). Menurut [12], motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya perasaan lebih yang timbul, dan ada reaksi dorongan untuk mencapainya. [13] menyatakan motivasi menjadi pendorong individu dalam melakukan sesuatu.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori explanatory research, karena bertujuan untuk menjelaskan pengaruh korelasi dan hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel penelitian yang telah diidentifikasi. Penelitian ini mencoba untuk menjelaskan hubungan antar variabel yang mempengaruhi pembelajaran akuntansi dengan aplikasi Accounters, yaitu metode pembelajaran terhadap peningkatan belajar pada siswa.

Adapun hubungan antar variable tersebut dapat dijabarkan pada gambar 1. Conceptual framework.



Gambar 1. Conceptual framework.

Variabel dalam penelitian ini adalah pembelajaran akuntansi, pemahaman aplikasi Accounters dan motivasi belajar akuntansi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah pembelajaran akuntansi dan pemahaman teknologi Accounters berdampak pada peningkatan belajar akuntansi. Responden dalam penelitian ini adalah para siswa SMA di Sekolah Vokasi yaitu SMK Barunawati. Jurusan yang digunakan untuk mendukung penelitian ini adalah jurusan akuntansi. Jumlah siswa yang menjadi responden berjumlah 55 orang yang terbagi dalam 30 siswa kelas X dan 25 siswa kelas XI. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada siswa sekolah vokasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Dari data demografi responden, maka dapat dilihat karakteristik dari responden yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Demografi Responden

No	Responden	Jumlah
1	Siswa laki-laki (3 orang)	5,45%
2	Siswa perempuan (52 orang)	94,54%
3	Total (55 orang)	100%

Dari hasil rekapitulasi kuesioner yang dilakukan peneliti, maka dapat dilihat bahwa jumlah responden siswa perempuan jauh lebih banyak daripada jumlah responden siswa laki-laki. Hal ini merupakan fenomena yang sudah umum terjadi yaitu jumlah siswa atau mahasiswa dari jurusan akuntansi memiliki jumlah perempuan yang lebih banyak. Hasil demografi ini dapat digunakan sebagai fenomena dalam penelitian selanjutnya untuk mengetahui motivasi, alasan dan karakteristik dalam memilih jurusan akuntansi baik di tingkat SMA/SMK maupun tingkat universitas.

Berdasarkan hasil kuesioner dan analisa yang dilakukan, maka dapat dipaparkan hasil penelitian ini.

Tabel 2. Pengukuran Hasil

No	Indikator	Hasil
1	Pembelajaran Akuntansi	76%
2	Pemahaman Teknologi <i>Accounters</i>	68%
3	Motivasi Belajar Akuntansi	81%

Hasil yang didapat yakni, para siswa di sekolah vokasi yakni SMK Barunawati, Surabaya cenderung kesulitan memahami akuntansi. Para siswa masih menggunakan metode pembelajaran secara manual, yakni melalui media buku. Kegiatan ini membuat mereka lebih cepat bosan dan tidak paham dasar-dasar akuntansi dengan banyaknya cara pencatatan. Dengan berkembangnya teknologi dan era revolusi industri 4.0, maka cara-cara pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan aplikatif secara visual akan lebih mudah dipahami oleh para generasi milenial.

Dari hasil kuisioner menjelaskan bahwa sebesar 76% siswa belum memahami akuntansi yang telah diajarkan di Sekolah. Ketidakhahaman mengenai akuntansi dikarenakan kurangnya praktek yang dibutuhkan oleh para siswa. Namun sebanyak 68% siswa mengatakan bahwa software akuntansi *Accounters* ini, tampilan muka pada software tersebut mudah digunakan oleh para siswa setiap saat. Selain itu, terdapat menu permainan (*hangman*) yang dapat digunakan di saat waktu rehat saat pembelajaran akuntansi di kelas.



Gambar 1. Tampilan muka *software Accounters*.

Sebanyak 81% siswa menjawab lebih tertarik dengan metode pembelajaran menggunakan software akuntansi baik itu berupa permainan maupun soal-soal pilihan ganda. Mereka lebih mampu memahami proses pembelajaran akuntansi dengan software yang menarik. Kuis yang diberikan dalam software akuntansi *Accounters*, meningkatkan keinginan mereka untuk belajar lebih dalam lagi tentang akuntansi. Dengan adanya software *Accounters* tersebut, minat belajar siswa semakin meningkat dan mempermudah proses pembelajaran akuntansi.

KESIMPULAN

Pemanfaatan software akuntansi *Accounters* dapat membantu para siswa dalam proses belajar akuntansi. Namun perlu penggunaan software setiap saat agar pemahaman tentang akuntansi dapat lebih mudah. Software *Accounters* juga masih harus dikembangkan lagi, dikarenakan tampilan muka pada *Accounters* para siswa masih belum cukup mudah dalam mengakses. Namun para siswa merasa termotivasi dengan adanya software *Accounters* ini.

Terlepas dari perlunya pengembangan lebih lanjut dari software Accounters ini, para siswa merasa puas dan senang setelah menggunakan software Accounters. Para siswa merasakan lebih mudah belajar akuntansi dengan media pembelajaran Accounters. Dengan penggunaan software, juga dapat meningkatkan kemampuan para siswa didik dalam teknologi

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kemenristek DIKTI dalam pendanaan penelitian ini melalui skema Penelitian Dosen Pemula 2019

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. U. Hamzah, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.
- [2] Daryanto, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- [3] J.M. Reeve *et.al.*, *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat, 2013.
- [4] W. Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- [5] S. Sutikno, *Belajar Dan Pembelajaran, Upaya Kreatif Dalam Mewujudkan belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica, 2013.
- [6] Seel dan Richey, *Instructional Technology*. Washington, DC: AECT., 2014.
- [7] R. E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2011.
- [8] Titisari *et al.* "Model Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa," *Jurnal Buletin Studi Ekonomi*, Vol. 18, No. 2, p. 22-31, Agustus 2013.
- [9] S. Warsono *et al.*, *Corporate Governance Concept and Model*, Yogyakarta: Center of Good Corporate Governance, 2009.
- [10] K.C. Laudon *et al.*, *Sistem Informasi Manajemen*. Terjemahan Chriswan Sungkono dan Machmudin Eka P. Edisi 10. Jakarta: Salemba Empat, 2008.
- [11] A.M. Sardiman, *Interaksi dan Motivai Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- [12] O. Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- [13] N. Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.

Pengembangan Model Pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi Interaktif untuk meningkatkan Kemampuan dan Motivasi Siswa pada Sekolah Vokasi

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.uny.ac.id

Internet Source

8%

2

repository.uinjambi.ac.id

Internet Source

5%

3

elibrary.bsi.ac.id

Internet Source

3%

4

repository.uinbanten.ac.id

Internet Source

3%

5

repositori.usu.ac.id

Internet Source

3%

Exclude quotes On

Exclude matches < 3%

Exclude bibliography On