

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT
PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI SMK NEGERI 6
SURAKARTA TAHUN AJARAN 2019/2020**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1
pada Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan**

**Oleh :
SONI NUR ARIFAH
A210150141**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

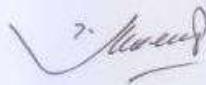
**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT PADA MATA
PELAJARAN AKUNTANSI SMK NEGERI 6 SURAKARTA TAHUN
AJARAN 2019/2020
PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh :

**Soni Nur Arifah
A210150141**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Dosen Pembimbing



**Drs. Djumali, M.Pd
NIDN. 0613065401**

HALAMAN PENGESAHAN

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT PADA MATA
PELAJARAN AKUNTANSI SMK NEGERI 6 SURAKARTA TAHUN
AJARAN 2019/2020**

OLEH

Soni Nur Arifah
A210150141

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
pada hari Rabu, 7 Agustus 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Djumali, M.Pd
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dra. Titik Asmawati, M.Si
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Drs. Joko Suwandi, S.E., M.Pd
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)

(.....)

(.....)

Dekan,



Haran Pravitno, M.Hum

NIDN. 0028046501

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terdapat ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 31 Juli 2019

Penulis,



Soni Nur Arifah

A210150141

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT PADA MATA
PELAJARAN AKUNTANSI SMK NEGERI 6 SURAKARTA TAHUN
AJARAN 2019/2020**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis IT pada mata pelajaran akuntansi di SMK Negeri 6 Surakarta tahun ajaran 2019/2020. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan desain etnografi. Subjek dari penelitian ini yaitu guru mata pelajaran akuntansi dan siswa akuntansi SMK Negeri 6 Surakarta sebanyak 3 sebagai responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi, wawancara, observasi dan dokumen. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis IT sudah diterapkan pada mata pelajaran akuntansi di SMK Negeri 6 Surakarta dengan jenis media IT aplikasi edmodo. Siswa tertarik dengan media IT tersebut sebagai media pembelajaran karena efisien dan efektif. Guru juga sangat terbantu dengan media IT tersebut karena efektif dan menyingkat waktu.

Kata Kunci : media pembelajaran, IT, akuntansi

Abstract

This study aims to see how the implementation of media learning based on IT in the subject of accounting in state vocational schools 6 surakarta academic year 2019 / 2020. Type of this research is qualitative research design ethnography. The subject of this research is teachers and students accounting state surakarta as many as 3 as respondents. Technique used covering data collection, interview, observation and documents. To ensure the validity of data, researcher use of triangulation. Data analysis reduction technique using data, presentation of data and a conclusion or verification. The research results show that the media learning has been implemented based on the subjects of accounting in state media surakarta 6 of its application edmodo. Media students interested in learning because it is the media efficient and effective. Was also really helped it was because of the time effective and condense.

Key words: learning media, IT, accounting

1. PENDAHULUAN

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap situasi yang ada disekitar individu siswa. Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan pembentukan individu. Menurut

James O. Whitaker dalam Djamarah (2000: 12) belajar adalah “proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman”. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi mendorong upaya dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah “adanya perubahan tingkah laku pada diri seorang tersebut yang disebabkan oleh terjadinya perubahan pada ketrampilan, tingkat pengetahuannya atau sikapnya” (Arsyad, 2014: 1)

Pembelajaran hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi langsung bertatap muka maupun interaksi tidak langsung dengan menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran adalah “suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik” menurut Warsita (2008: 85). Azhar Arsyad (2007: 15) mengatakan bahwa “dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran”.

Menurut Hamalik (1986: 15) seperti yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2007: 15) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”. Media pembelajaran adalah hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran baik formal maupun non formal. Rayanda Asyar (2012: 8) mengemukakan bahwa “media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien”.

Seiring dengan berkembangnya di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, disaat ini mulai dikembangkan pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technologies*). Pembelajaran ICT adalah pembelajaran dengan konsep komputer dan multimedia.

Menurut Yuhrtty (Ali, 2005: 18), “dimasa mendatang kurikulum sekolah dan kurikulum pada pendidikan lebih tinggi akan berangsur-angsur menyesuaikan diri pada aspek ini, mulai dari pendidikan tinggi dan sekolah menengah”. Untuk

mewujudkan sekolah dengan menggunakan pembelajaran ICT mestinya diperlukan sarana dan prasarana yang menunjang. Kurangnya sarana prasarana maka pembelajaran akan terhambat. Sarana prasarana sekolah pembelajaran ICT yaitu seperti lab yang lengkap, komputer, LCD dan koneksi internet yang baik. Dengan diterapkannya media pembelajaran ICT siswa diharapkan paham dengan materi yang diajarkan dan siswa menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Implementasi Media Pembelajaran Berbasis IT Pada Mata Pelajaran Akuntansi SMK Negeri 6 Surakarta”.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalah, yaitu bagaimana implementasi media pembelajaran pada mata pelajaran akuntansi SMK Negeri 6 Surakarta. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi media pembelajaran berbasis IT pada mata pelajaran akuntansi SMK Negeri 6 Surakarta.

2. METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan desain etnografi. Subjek dari penelitian ini yaitu guru mata pelajaran akuntansi dan siswa akuntansi SMK Negeri 6 Surakarta sebanyak 3 sebagai responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi, wawancara, observasi dan dokumen. Untuk menjamin keabsahan data, peeneliti menggunakan triangulasi sumber. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan kesimpulan atau verivikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Dan media bagi siswa adalah untuk memperoleh materi pembelajaran atau sumber belajar bagi siswa. Media dalam pembelajaran ada berbagai macam, salah satunya media pembelajaran berbasis IT. Seiring dengan perkembangan zaman, sekolah – sekolah sudah menerapkan media pembelajaran berbasis IT.

Di era abad 21 ini baik guru maupun siswa dituntut untuk menguasai IT. Dalam proses pembelajaran menggunakan media berbasis IT dapat memberikan nilai tambah terutama untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Tidak hanya guru yang dituntut untuk bisa menerapkan media pembelajaran berbasis IT tetapi siswa juga harus menguasai media pembelajaran berbasis IT. Dalam penerapannya guru harus bisa memancing siswa untuk dapat menjadi kreatif dan aktif. Sedangkan untuk siswa dalam penerapannya media pembelajaran juga dituntut untuk menguasai media dengan begitu dapat mempermudah dan membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan zaman media semakin berkembang. Seperti media yang digunakan pada jurusan akuntansi SMK Negeri 6 Surakarta dengan jenis aplikasi edmodo yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain menggunakan edmodo, email, blog dan PPJJ (pembelajaran jarak jauh) juga digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam media pembelajaran berbasis IT di aplikasi edmodo terdapat beberapa fitur yaitu, *library*, *roomchat*, *assignment*, *polling*, *parentcode*, *quiz*, *gradebook*, *file and links*, *award badge*. Fitur tersebut digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran dengan begitu siswa mudah untuk mendapatkan materi dan mudah dalam mengumpulkan tugas. Untuk materi dapat diunggah siswa di fitur *library*, tetapi tidak semua materi diunggah di *library* tersebut karena ada materi yang hanya bisa disampaikan dengan tatap muka. Fitur *assignment* digunakan ketika guru memberikan tugas kepada siswa, yang dimana siswa bisa langsung mengerjakan di fitur tersebut dan bisa langsung mengirim tugas tersebut.

Dengan media tersebut tidak mengurangi interaksi guru dengan siswa, karena dalam fitur yang ada di aplikasi edmodo terdapat *roomchat* dimana di fitur tersebut adalah tempat untuk diskusi antara guru dengan siswa, diskusi kelompok sehingga ketika siswa sedang berada diluar sekolah bisa menanyakan materi yang belum dipahami. Untuk siswa yang aktif dan mengerjakan soal dengan hasil yang sangat baik guru memberikan penghargaan di fitur *Award Badge*. Di aplikasi

edmodo guru juga dimudahkan dalam penilaian karena secara otomatis nilai akan muncul ketika siswa sudah mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Media pembelajaran adalah jembatan untuk siswa mendapatkan materi pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT diharapkan siswa dimudahkan dalam proses pembelajaran,. Dalam penggunaan media berbasis IT pada proses pembelajaran ini diharapkan akan menjadi efektif, efisien dan membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT guru dituntut untuk menguasai dalam penggunaan media tersebut. Tetapi belum semua guru bisa menguasai media IT tersebut, mungkin karena kurangnya sosialisasi mengenai penggunaan media IT dalam proses pembelajaran. Selain kurangnya sosialisasi faktor lain yang dari kurang menguasai media IT yaitu usia guru yang sudah tidak memungkinkan bisa menguasai media IT tersebut, guru berfikir bahwa metode ceramah adalah metode yang dianggap efektif dalam proses pembelajaran. Tetapi di SMK Negeri 6 Surakarta sudah 80% guru menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Solusi untuk guru yang belum menguasai media IT seharusnya mengikuti workshop tentang media pembelajaran berbasis IT agar bisa mengikuti guru yang sudah menguasai media pembelajaran berbasis IT.

Setiap proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT ada kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Menurut para siswa kelebihan dari media IT tersebut adalah mempermudah mendapatkan materi, memudahkan dalam pengumpulan tugas dan bisa diakses dimana saja. Sedangkan kelemahannya yaitu, ketika tidak ada jaringan internet tidak bisa membuka aplikasi tersebut. Menurut guru kelebihan dari media IT tersebut adalah banyak siswa yang lebih aktif dan tertarik, lebih efektif, menyingkat waktu untuk mengoreksi dan memberikan nilai sedangkan kekurangannya tidak bisa memantau dan mengamati sikap siswa.

Penggunaan media pembelajaran berbasis IT tentunya ada langkah dalam menggunakan media IT tersebut. Langkah yang harus dilakukan yaitu :

1. Sebelum guru memeberikan materi pada saat pembelajaran, guru terlebih dahulu membuat materi yang menarik mungkin berbentuk video atau *powerpoint* agar siswa tertarik untuk mempelajari materi tersebut.
2. Kemudian guru mengunggah materi tersebut di *library* aplikasi edmodo.
3. Ketika sudah mulai proses pembelajaran, guru menyuruh siswa untuk membuka materi yang ada di *library* yang ada di aplikasi edmodo.

Setelah ketiga langkah tersebut guru mulai menjelaskan materi yang sudah siswa buka di *library* tersebut dan memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang dipelajari saat itu. Sesuai dengan hasil observasi peneliti yang dilakukan pada Selasa, 16 Juli 2019 sebelum melaanjutkan materi guru terlebih dahulu apersepsi dengan memberi pertanyaan secara acak kepada siswa. Setelah selesai apresepasi kemudian guru memulai menjelaskan materi dengan menyuruh siswa untuk membuka materi yang ada di *library* aplikasi edmodo.

Secara umum situasi pembelajaran dengan menggunakan media berbasis IT siswa lebih ke diam dalam arti memperhatikan guru dalam pembelajaran dengan media tersebut, hanya ada beberapa siswa saja yang mengobrol dengan teman sebangkunya selebihnya memperhatikan guru saat menjelaskan. Tetapi dalam peelaksanaan media IT masih terdapat hambatan, diantaranya kurangnya fasilitas seperti komputer yang hanya ada di lab saja dan digunakan secara bersamaan, kemudian kurangnya jaringan internet, karena jaringan wifi yang hanya pada titik – titik tertentu tidak di semua sudut ruangan ada.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Waris (2016) bahwa Pengimplementasian media berbasis ITC (*Information and Communication Tecnologies*) sangat diperlukan fasilitas yang memadai serta didukung oleh kurikulum agar guru dan siswa sama-sama memiliki kemampuan dalam mengoperasikan ICT (*Information and Communication Tecnologies*) secara efektif dan efisien. Guru juga harus mengetahui langkah-langkah penggunaan media tersebut untuk itu untuk mengasah kemampuan guru dan siswa dalam penggunaan ICT (*Information and Communication Tecnologies*) dengan mengadakan penataran dan workshop.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, diperoleh kesimpulan bahwa di SMK N 6 Surakarta sudah menerapkan media pembelajaran berbasis IT, khususnya jurusan akuntansi guru sudah mengimplementasikan media pembelajaran berbasis IT dengan *e – learning* jenis aplikasi edmodo dan PPJJ (pembelajaran jarak jauh). Dalam Penggunaan media pembelajaran berbasis IT efektif dan efisien untuk guru dan siswa sehingga sangat membantu dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis IT terdapat kelemahan dan kelebihan. Adapun kelemahannya yaitu, fasilitas kurang merata, jaringan internet dan usia guru. Sedangkan kelebihannya yaitu, memudahkan siswa dalam mendapat materi, memudahkan siswa untuk mengerjakan tugas dimanapun, efektif dan efisien untuk guru, membuat siswa lebih aktif dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV ALVABETA
- Arsyad Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Harsono. 2016. *Etnografi Pendidikan: Suatu Desain Penelitian Kualitatif*. Sukoharjo: Jasmine.
- Harsono. 2008. *Model-model Pengelolaan Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pengertian Media Pembelajaran. 2018.
- <http://catatanringans.blogspot.com/2018/02/20-pengertian-media-pembelajaran.html>. Diakses pada 20 Mei 2019
- Waris. 2016. *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto*