

Peranan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Bidang Akuntansi, Pentingkah?

Yohan Bakhtiar¹⁾, Abidatul Izzah²⁾, Erza Wahyudia Pawestri³⁾,
Aisyah Raihan Fadilah Tussanda⁴⁾, Steffani Dwi Ganarshi⁵⁾

^{1,2,3,4,5)}Politeknik Negeri Malang PSDKU Kediri

¹⁾yohan_bakhtiar@yahoo.co.id

Abstract

The purpose of this research is as a pre-eliminary study, a design of learning media for corporate budgeting courses during the Covid-19 pandemic where distance learning (PJJ) is the best solution. This research uses descriptive analysis method with a qualitative approach. The results of this study indicate that the 3 (three) articles analyzed have similarities in terms of effectiveness in the learning process where students are more motivated in studying the course that given because of the features and user interface of attractive learning media applications.

Keywords: Applications, Effectiveness, Learning, Media

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini sebagai *pre-eliminary study* sebuah perancangan media pembelajaran mata kuliah penganggaran perusahaan di masa pandemi Covid-19 dimana pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah solusi terbaik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 3 (tiga) artikel yang dianalisis mempunyai persamaan dalam hal keefektifan dalam proses pembelajaran dimana peserta didik lebih termotivasi dalam mempelajari materi yang diberikan karena fitur dan tampilan aplikasi media pembelajaran yang menarik.

Kata Kunci: Aplikasi, Efektif, Media, Pembelajaran.

Pendahuluan

Pada tahun 2020, dunia pendidikan di Indonesia mengalami perubahan yang sangat signifikan yakni diwajibkannya *Study from Home* (SFH) dengan model Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) untuk seluruh peserta didik. Dengan demikian, peserta didik diwajibkan belajar dari rumah dan menjalani pembelajaran daring. Perubahan ini nampaknya masih harus ditempuh karena situasi dan kondisi pandemi Covid-19 yang belum surut. Seiring dengan diberlakukannya PJJ, perubahan model pembelajaran juga diikuti dengan perubahan metode

pengajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar yang digunakan oleh peserta didik.

Situasi seperti ini mengharuskan para pendidik untuk membuat inovasi dalam hal pengajaran. Inovasi ini dapat dilakukan dalam bentuk pengembangan metode mengajar maupun pengembangan bahan ajar. Inovasi dalam bidang teknologi informasi diharapkan dapat menciptakan suasana interaktif dalam perkuliahan secara *daring*.

Tujuan dari artikel ini merupakan sebuah studi pendahuluan akan perancangan media pembelajaran mata

kuliah penganggaran perusahaan di masa pandemi Covid-19 dimana pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah solusi terbaik. Studi pendahuluan mempunyai peran penting untuk menganalisis artikel terkait dengan teknologi informasi dalam pengembangan media pembelajaran akuntansi pada umumnya, tidak terbatas pada mata kuliah penganggaran.

Banyak pertanyaan muncul, apakah dengan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan keefektifan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara *daring*? Ataukah sebaliknya, peserta didik semakin sulit memahami materi yang diberikan dan malah tidak bersemangat untuk belajar. Hal ini akan terjawab dalam studi pendahuluan ini.

Kajian Literatur

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Merupakan pembelajaran dengan menggunakan suatu media yang memungkinkan terjadi interaksi antara pengajar dan pembelajar. Dalam PJJ antara pengajar dan pembelajar tidak bertatap muka secara langsung, sehingga melalui PJJ dimungkinkan antara pengajar dan pembelajar berbeda tempat, bahkan bisa dipisahkan oleh jarak yang sangat jauh (Prawiyogi, dkk., 2020).

Dengan kata lain, pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan dengan bantuan media cetak maupun elektronik seperti email, aplikasi video konferensi, dan *softfile* yang berisi materi sehingga dapat diakses oleh peserta didik tanpa adanya batasan waktu dan letak geografis.

Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (TI)

Teknologi Informasi dan komunikasi memfokuskan pada proses bagaimana teknologi perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras

(*hardware*) digunakan untuk mengkomunikasikan pengetahuan, keterampilan, atau sikap kepada pembelajar, sehingga pembelajar mengalami perubahan perilaku sebagaimana yang diharapkan.

Teknologi Informasi dan Teknologi adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi. Dalam sistem ini interaksi antara pengajar (guru) dan peserta (murid) ajar tidak harus saling bertatap muka (bertemu) secara fisik seperti halnya dalam sistem pendidikan konvensional, mereka bertemu dalam ruang teknologi informasi (internet) dengan memanfaatkan suatu media yang disebut computer (Andriani, 2015).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan paradigma interpretif sebagai payung penelitian. Metode analisis deskriptif digunakan sebagai cara untuk menjawab tujuan penelitian.

Metode penelitian serupa namun tak sama pernah dilakukan oleh Bakhtiar dkk. (2019). Dalam penelitian tersebut, metode yang digunakan adalah analisis deskripsi kritis untuk menghubungkan “benang merah” dari berbagai perspektif makna keuntungan/*profit* sehingga didapatkan hasil temuan yang bersifat substantif.

Hasil dan Pembahasan

Artikel pertama yang dianalisis, (Izzati dan Sumarsih, 2017) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Peta Akuntansi (TAKSI) Berbasis Android Pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa”. Dalam penelitian ini penulis memiliki 4 tujuan utama yaitu, (1) Ingin mengembangkan media pembelajaran aplikasi peta

akuntansi (TAKSI) berbasis android. (2) Untuk mengetahui dan menilai media pembelajaran aplikasi peta akuntansi (TAKSI) ini layak digunakan atau tidaknya. (3) Untuk mengetahui penilaian dari siswa terhadap media pembelajaran aplikasi peta akuntansi (TAKSI). (4) Untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan aplikasi peta akuntansi (TAKSI) berbasis android ini dalam proses pembelajaran.

Paparan analisis atas temuan penelitian menunjukkan bahwa, (1) Setelah dilakukan penilaian pakar aplikasi, media pembelajaran aplikasi peta akuntansi (TAKSI) ini layak untuk digunakan. (2) Setelah dilakukan uji coba, penilaian siswa terhadap media pembelajaran aplikasi peta akuntansi (TAKSI) ini sangat layak untuk digunakan. (3) Dengan menggunakan analisis peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* dengan *gain* skor, disini penulis mendapatkan hasil bahwasannya media pembelajaran aplikasi peta akuntansi (TAKSI) berbasis android ini cukup efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam artikel ini, dapat disimpulkan bahwasanya dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi peta akuntansi (TAKSI) siswa **lebih ingin tahu dalam belajar akuntansi, lebih memahami materi,** dan juga **menambah motivasi dalam belajar** karena aplikasi ini dikemas dengan menarik dan juga pembahasan materi serta soal-soal di dalamnya disampaikan dengan jelas.

Artikel kedua yang dianalisis, (Kudiasanti dan Sukirno, 2017) berjudul "Pengembangan Aplikasi *Edcounting-App*" Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Keuangan". Secara umum, artikel ini hampir sama dengan artikel sebelumnya, namun dalam artikel ini, media pembelajaran tidak hanya dalam versi android, melainkan juga versi

desktop. Hal ini membuat penelitian jauh lebih kompleks, baik itu dalam hal pengembangan sistem beserta *coding-codingnya*.

Dalam artikel ini, penelitian difokuskan untuk beberapa tujuan yaitu, (1) Melakukan pengembangan aplikasi edukatif berbasis Android dan Dekstop *Edcounting-App* sebagai media pembelajaran Akuntansi Keuangan. (2) Untuk mengukur serta mengetahui kelayakan media pembelajaran (tanpa sampai pada tahap evaluasi). (3) Ingin mengetahui cara pengembangan produk aplikasi edukatif berbasis Android dan Dekstop *Edcounting-App* dengan model pengembangan ADDIE. (4) Untuk mengetahui penilaian siswa terkait fungsi aplikasi *Edcounting-App*.

Penjelasan analisis atas temuan penelitian menunjukkan bahwa, (1) Aplikasi edukatif berbasis Android dan Dekstop *Edcounting-App* ini layak dipergunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi Keuangan yang sangat efektif dan mudah dioperasikan. (2) Aplikasi *Edcounting-App* ini telah terbukti sangat efektif karena saat menggunakan aplikasi ini pengguna dapat menyesuaikan materi pembelajaran kapan saja sesuai dengan kebutuhan, yang mana dalam hal ini merupakan guru/dosen Akuntansi Keuangan. Sedangkan untuk murid/mahasiswa, aplikasi ini sangat efektif karena selain dapat digunakan sebagai sarana belajar, media pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai sarana berlatih soal maupun berdiskusi tentang materi-materi Akuntansi. (3) Aplikasi *Edcounting-App* berbasis Android dan Desktop ini juga akan sangat mudah dioperasikan karena dalam perancangannya telah dibuat sesuai dengan standart operasional pada aplikasi baik Android maupun Dekstop, serta dapat digunakan kapan dan dimana saja tanpa harus melakukan tatap muka antara guru/dosen dan

siswa/mahasiswa baik dalam kegiatan pembelajaran maupun pengambilan nilai siswa/mahasiswa. (4) Menurut pengamatan peneliti, dapat dibuktikan bahwa pengoperasian aplikasi menggunakan *smartphone* akan cenderung menyita waktu dan konsentrasi belajar siswa/mahasiswa karena akan terganggu oleh keinginan mengakses sosial media, mendengarkan lagu, bermain game, ataupun fitur hiburan lainnya. (5) Dengan menggunakan media pembelajaran seperti “*Edcounting-App*” ini, siswa/mahasiswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar dikarenakan metode belajar akan lebih bervariasi (tidak monoton). Tidak hanya itu, kegiatan yang dilakukan siswa/mahasiswa tidak hanya berkomunikasi secara verbal atau dengan mendengarkan pemaparan dari guru/dosen, seperti mengamati, memahami, mengaplikasikan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah pengoperasian aplikasi edukatif lebih baik diakses menggunakan desktop yaitu dengan PC atau Laptop. Meski “*Edcounting-App*” tersedia dengan basis Android dan desktop, **pengoperasian dengan desktop terbilang lebih efektif dan efisien** karena siswa/mahasiswa akan lebih mudah membaca materi di layar yang lebih besar, **lebih mudah memahami dan fokus belajar** tanpa harus terganggu notifikasi ataupun keinginan mengakses fitur lainnya.

Jika pengoperasian aplikasi edukatif dilakukan menggunakan *smartphone*, konsentrasi dan minat belajar mandiri siswa/mahasiswa dengan durasi yang cukup panjang akan berkurang karena **terganggu dengan keinginan mengakses fitur lain**. Selain itu, karena ukuran layar *smartphone* yang terbilang kecil **kurang baik bagi kesehatan mata**

siswa/mahasiswa jika melakukan kegiatan belajar dalam jangka waktu yang lama contohnya seperti membaca materi yang dilakukan secara intens.

Artikel ketiga yang dianalisis, (Asmoro dan Izzah, 2018) berjudul “*Rancang Bangun “ASITORIK” sebagai Media Pembelajaran Praktek Mahasiswa Akuntansi*”. Artikel ini sebenarnya adalah *role model* dari penelitian utama (lanjutan) dari studi pendahuluan ini. Bedanya adalah “ASITORIK” ini merupakan aplikasi berbasis web khusus untuk mata kuliah Praktikum Akuntansi Sektor Publik (ASP), sedangkan penelitian utama yang sedang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis desktop untuk mata kuliah penganggaran. Input dan output dari kedua mata kuliah ini sangatlah berbeda.

Tujuan penelitian (Asmoro dan Izzah, 2018) sebagai berikut. (1) Merancang sebuah aplikasi yang membantu mahasiswa dalam pembelajaran Akuntansi Sektor Publik (ASITORIK). (2) Merancang aplikasi berbasis web supaya dapat dengan mudah diakses oleh mahasiswa dengan bantuan jaringan LAN. (3) Menganalisis kebutuhan dari pengguna maupun perangkat. (4) Mengetahui apakah fungsional sistem berjalan sesuai dengan rancangan dan masing-masing subjek (admin, dosen, dan mahasiswa) dapat menjalankan aplikasi “ASITORIK” ini.

Hasil dari implementasi dan pengujian sistem menunjukkan bahwa : (1) Aplikasi “ASITORIK” memiliki 8 halaman antarmuka yaitu : halaman login, halaman beranda, halaman master data yang dapat diakses oleh admin, halaman daftar topik praktikum, halaman tahapan pencatatan, halaman tahapan pengikhtisaran, halaman tahapan pelaporan, dan halaman daftar hasil praktikum. (2) Fungsional sistem berjalan sesuai dengan rancangan serta

berdasarkan kuisioner yang dilakukan, tiga jenis subjek (admin, dosen, dan mahasiswa) dapat menjalankan aplikasi “ASITORIK”.

Sebagai simpulan dan sedikit berbeda dengan dua artikel yang telah dianalisis sebelumnya bahwa belum diteliti lebih lanjut **apakah aplikasi “ASITORIK” ini efektif dan memotivasi mahasiswa dalam pembelajaran praktikum Akuntansi Sektor Publik (ASP).** Namun disisi lain, aplikasi ini memiliki keunggulan **pemberitahuan error pada setiap fitur sehingga mahasiswa dapat mengetahui letak kesalahan dalam pengerjaan soal.**

Simpulan dan Saran

Analisis terhadap tiga artikel terkait dengan aplikasi media pembelajaran dalam bidang akuntansi sangatlah menarik, dan setiap aplikasi mempunyai keunikan, kekurangan dan kelebihan tersendiri.

Dari hasil review mendalam didapatkan suatu simpulan umum bahwa proses belajar mengajar dengan menggunakan aplikasi (baik itu berbasis android, desktop, maupun web) lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan tampilan antar muka (*user interface*) aplikasi yang lebih menarik dan beraneka ragam membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar materi di bidang akuntansi.

Apalagi saat ini masih di masa pandemi Covid-19, pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan solusi terbaik guna menekan angka penyebaran virus dalam dunia pendidikan. Dengan banyaknya media pembelajaran berbasis teknologi informasi, diharapkan peserta didik bisa tetap belajar dari rumah namun materi bidang akuntansi yang disampaikan tetap menarik minat mereka untuk belajar.

Saran untuk peneliti selanjutnya (dimana dalam hal ini adalah penelitian utama kami sendiri) agar memperhatikan hasil analisis ketiga artikel ini, dimana kekurangan dan kelebihan dari aplikasi berbasis android, desktop maupun web dapat menjadi pertimbangan ke depan untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran untuk mata kuliah penganggaran.

Daftar Rujukan

- Andriani, T., (2015). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Sosial Budaya: Media Komunikasi Ilmu-Ilmu Sosial dan Budaya*, 12 (1), 127-150.
- Asmoro, W. K., & Izzah, A. (2018). Rancang Bangun “Asitorik” sebagai Media Pembelajaran Praktek Mahasiswa Akuntansi. *Sinkron: Jurnal & Penelitian Teknik Informatika*, 3 (1), 211-219.
- Bakhtiar, Y., Permata, S. S., Januati, D. S. N. P., Sartika, E. D., & Hamidah, F. H. (2019). Multi Perspektif Makna “Keuntungan”: Secarik Kompilasi Keragaman Pemikiran. *Seminar Nasional Bidang Sosial*. 31-36.
- Izzati, F. D., & Sumarsih. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Peta Akuntansi (TAKSI) Berbasis Android Pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15 (2), 32-46.
- Kudiasanti, T. A., & Sukirno. (2017). Pengembangan Aplikasi “Edcounting-App” Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Keuangan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15 (1), 22-30.

Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 94-101.