
SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS ANDROID BAGI GURU-GURU AKUNTANSI DI FORUM MGMP AKUNTANSI LANGKAT

Trysanti Kisria Darsih¹, Anisa Noverita²
STKIP Al Maksum Langkat, Stabat, Indonesia
trysanti301@gmail.com

ABSTRAK

Sosialisasi penggunaan media pembelajaran berbasis android ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran mengingat sedang terjadinya pandemi covid-19 yang mengharuskan peserta didik untuk belajar dan mengerjakan tugas di rumah. Kedudukan sebuah media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting karena dapat membantu untuk proses belajar para siswa. Guru idealnya mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses peserta didik melalui perangkat digital dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Namun guru belum memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran, sehingga siswa hanya menggunakan buku cetak dan lembar kerja siswa. Walaupun buku yang disediakan sekolah sudah memenuhi standar nasional, tetapi masih banyak kekurangan untuk mendukung siswa dalam belajar terutama dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring ini. Guru dalam pengajarannya dapat memanfaatkan Android tersebut dalam memberi atau menyampaikan materi pelajaran kepada para siswanya. Oleh karena itu dilakukan Pengabdian Kepada Masyarakat ini guna mensosialisasikan media pembelajaran berbasis android agar bisa digunakan dalam proses pembelajaran secara daring. Pada umumnya guru sangat antusias dengan adanya sosialisasi media pembelajaran berbasis android ini yang dibuktikan dengan banyaknya guru bertanya tentang media pembelajaran berbasis android yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 ini. Dalam hal ini tim berharap para guru termotivasi untuk membuat dan mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis android.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, MGMP Akuntansi, Media Berbasis Android

ABSTRACT

The socialization of the use of android-based learning media is expected to be able to improve the quality of the learning process and outcomes considering the current COVID-19 pandemic which requires students to study and do assignments at home. The position of a learning media has a very important role because it can help the learning process of students. In this case, learning is done using online media. Teachers are ideally able to create and develop interactive learning media that can be accessed by students through digital devices and according to the characteristics of students. However, teachers have not used smartphones as learning media, so students only use printed books and student worksheets. Although the books provided by the school meet national standards, there are still many shortcomings to support students in learning, especially in the online learning process. Teachers in their teaching can take advantage of the Android in giving or delivering subject matter to their students. Therefore, this Community Service is carried out in order to socialize android-based learning media so that they can be used in the online learning process. In general, teachers are very enthusiastic about the socialization of this android-based learning media as evidenced by the many teachers asking about android-based learning media that can be used in online learning during this covid-19 pandemic. In this case, the team hopes that teachers are motivated to create and develop android-based learning applications.

Keywords: *Learning Media, MGMP Accounting, Android Based Media.*

I. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 pada beberapa bulan terakhir berdampak pada beberapa sektor kehidupan, tak terkecuali sektor pendidikan. Untuk membatasi penyebaran dan penularan virus Covid-19 secara luar disatuan pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengambil kebijakan melalui Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 tahun 2020 tentang penyelenggaraan belajar dari rumah (BDR), baik pembelajaran jarak jauh daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan). Dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif agar siswa mendapatkan pengalaman belajar jarak jauh yang bermakna sesuai dengan tujuan pendidikan.

Kedudukan sebuah media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting karena dapat membantu untuk proses belajar para siswa. Penggunaan media pembelajaran, bahan belajar yang abstrak bisa di kongkritkan dalam pembelajaran. Dengan penggunaan media dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Darsih dan lubis (2021) menyatakan, bahwa media pembelajaran berbasis android mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi

tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi. Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa (Resiani: 2015).

Keindahan, kemenarikan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran (Fanny: 2013). Salah satu contoh sebuah media untuk pembelajaran yang bisa diandalkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi di bidang pendidikan yaitu media pembelajaran berbasis android untuk pengembangan media dalam pembelajaran tersebut berdasar pertimbangan yaitu dapat dijadikan media belajar mandiri bagi peserta didik baik disekolah maupun diluar sekolah, dan yang kedua yaitu dapat digunakan oleh pengajar sebagai media pembelajaran untuk proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru-guru akuntansi melalui forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Akuntansi Langkat, selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini masih banyak siswa yang mengaku bosan dan kelelahan. Banyak siswa yang mengeluh jika mereka dibebani berbagai tugas akuntansi, sehingga mereka kurang istirahat. Tim pengabdian juga menemukan informasi bahwa rata-rata siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan studi kasus mengelola buku jurnal, khususnya jurnal umum dan khusus. Disisi lain guru-guru juga mengeluh karena sudah berusaha mengajar dan memberi tugas agar siswa tidak ketinggalan materi pelajaran akuntansi. Namun beban kurikulum ini sepertinya kurang realistis diterapkan pada masa darurat seperti sekarang ini.

Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Akuntansi Langkat merupakan asosiasi atau himpunan guru akuntansi di Kabupaten Langkat yang memegang peranan penting dalam meningkatkan kompetensi guru-guru akuntansi melalui diskusi dan pelatihan. Dari hasil wawancara yang dilakukan pada ketua MGMP Akuntansi Langkat, bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Program Keahlian Akuntansi yang ada di Kabupaten Langkat dengan sudah memiliki asilitas dalam menunjang pembelajaran. Hal tersebut juga didukung oleh kemampuan siswa dalam menguasai teknologi yang sedang berkembang. Namun pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran masih sangat minim, salah satunya *smartphone* berbasis android. Guru belum memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran, sehingga siswa hanya menggunakan buku cetak dan lembar kerja siswa. Walaupun buku yang disediakan sekolah sudah memenuhi standar nasional, tetapi masih banyak kekurangan untuk mendukung siswa dalam belajar (Millah, 2012). Guru dalam pengajarannya dapat memanfaatkan Android tersebut dalam memberi atau menyampaikan materi pelajaran kepada para siswanya.

Mengacu pada uraian analisis situasi, persoalan prioritas yang disepakati untuk diselesaikan selama pelaksanaan program pengabdian masyarakat di MGMP

Akuntansi Langkat adalah upaya yang perlu dilakukan sosialisasi dalam penggunaan media pembelajaran akuntansi berbasis android untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SMK Program Keahlian Akuntansi di Kabupaten Langkat pada mata pelajaran akuntansi dasar dengan materi mengelola buku jurnal.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka kami selaku dosen Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Al Maksum Langkat merasa perlu melaksanakan pengabdian masyarakat yang berupa sosialisasi penggunaan media pembelajaran akuntansi berbasis android bagi guru-guru akuntansi di forum MGMP Akuntansi Langkat. Dengan adanya sosialisasi penggunaan media pembelajaran akuntansi berbasis android bagi guru-guru akuntansi di forum MGMP Akuntansi Langkat: (1) Guru mampu mengoperasikan media pembelajaran akuntansi berbasis android sehingga dapat diimplementasikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran; (2) Memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran buku jurnal, karena media tersebut adalah media pembelajaran interaktif berbasis android yang akan diminati oleh peserta didik.

Media pembelajaran menurut Gagne dan Brings (dalam Arsyad, 2011), merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Media pembelajaran juga diartikan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan, atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Klasifikasi media pembelajaran berdasarkan sifatnya terdiri dari: 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat di dengar saja atau media yang memiliki unsur suara; 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara; dan 3) Media audi ovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang biasa dilihat (Sanjaya, 2013). Jadi media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu aplikasi audio-visual yang digunakan sebagai sarana belajar Akuntansi Dasar menggunakan *smartphone*. Aplikasi ini menyampaikan materi yang dikemas lebih menarik. Terdapat soal latihan berupa tantangan transaksi yang dikerjakan dengan cara menjodohkan jawaban yang tepat. Media pembelajaran berbasis *android* bertujuan untuk menyampaikan materi mengelola buku jurnal agar lebih menarik perhatian siswa dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah variasi sarana belajar siswa yang sesuai dengan kemajuan teknologi.

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti *smartphone* (telepon pintar) dan computer tablet. Pada awalnya Android dikembangkan oleh AndroidInc., dan didukung secara financial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005 (Wikipedia, 2018). Komponen aplikasi merupakan bagian penting dari sebuah *Android*. Huda (2013) mengungkapkan bahwa setiap komponen mempunyai

fungsi yang berbeda, dan antara komponen satu dengan yang lainnya bersifat saling berhubungan. Berikut ini komponen aplikasi yang harus diketahui, yaitu: 1) *Activities*, yaitu satu halaman antar muka yang bisa digunakan oleh *user* untuk berinteraksi dengan aplikasi; 2) *Services*, yaitu komponen aplikasi yang dapat berjalan secara *background*, misalnya digunakan untuk memuat data dari *server data base*; 3) *Contact Provider*, komponen ini digunakan untuk mengelola datas ebuah aplikasi, misalnya kontak telepon; dan 4) *Broadcast Receiver*, yang berfungsi menerima dan bereaksi untuk menyampaikan notifikasi.

Guru dalam pengajarannya dapat memanfaatkan Android tersebut dalam memberi atau menyampaikan materi pelajaran kepada para siswanya. Guswan (2015) berpendapat, bahwa melalui kecanggihan teknologi ini proses belajar pastinya akan menjadi lebih menarik dan guru akan semakin kreatif dalam memanfaatkan teknologi, maka akan lebih baik pula daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Hasil penelitian Purbasari (2013) yang berjudul “Pengembangan aplikasi *Android* sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA kelas X” menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi dimensi tiga.

II. METODE

Kegiatan sosialisai ini dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 20 Oktober 2020, pukul 08.00 s.d 16.00 WIB, bertempat di Sekertariat MGMP Akuntansi di SMK Negeri Tanjung Pura. Peserta sosialisasi media pembelajaran berbasis android ini adalah Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Akuntansi Langkat. Sedangkan materi pelatihan meliputi materi tentang pengenalan media pembelajaran berbasis android.

Kegiatan ini direncanakan dalam dua tahap, yaitu:

- ❖ Tahap pertama, adalah tim kegiatan pengabdian masyarakat memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan ini. Setelah itu, ketua tim menjelaskan materi kegiatan seperti pentingnya sebuah media pembelajaran berbasis tekhnologi di era milenial saat ini. Setelah itu, salah satu anggota tim pengabdian masyarakat menjelaskan tentang media pembelajaran berbasis android.
- ❖ Pada tahap kedua, peserta diajarkan tentang bagaimana cara kerja media pembelajaran berbasis android. Selain menjelaskan cara kerja media pembelajaran berbasis android, tim juga menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis android tersebut. Peserta dan tim Pengabdian Kepada Masyarakat juga melakukan kegiatan tanya jawab.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

1. Meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru-guru MGMP Akuntansi tentang berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dan diterapkan dalam menunjang sistem pembelajaran.
2. Meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru-guru MGMP Akuntansi dalam penggunaan media internet dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi/Android.
3. Hasil atau manfaat lain dari kegiatan ini adalah para guru-guru MGMP akuntansi dapat menyusun dan mengembangkan media pembelajaran dengan kualitas yang lebih baik.

Kegiatan sosialisasi penggunaan media pembelajaran berbasis android tampak pada gambar 1 berikut: **Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi**



Kegiatan sosialisasi penggunaan media pembelajaran berbasis android ini dirasakan mempunyai manfaat yang besar bagi MGMP guru Akuntansi di Kab. Langkat. Guru menyadari bahwa pembelajaran harus disajikan dengan menarik dan menyenangkan sehingga siswa bisa lebih memahami materi yang diberikan oleh guru. Terlebih saat pandemi sistem pembelajaran yang dilakukan secara daring ini menyulitkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Guru-guru sangat antusias dengan adanya sosialisasi ini yang dibuktikan dengan banyaknya guru yang bertanya tentang media pembelajaran apa saja yang dapat digunakan selama pembelajaran daring dalam masa pandemi ini dan seperti apa penerapannya didalam pembelajaran. Mereka menanyakan apa saja hal-hal yang mereka hadapi ketika pembelajaran daring di masa pandemi ini, mulai dari sulitnya jaringan, siswa yang tidak memiliki handphone, kuota terbatas, siswa tidak membaca materi yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini tim pengabdi harus dapat memotivasi guru untuk berusaha menyusun dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan seperti media pembelajaran berbasis android. Guru-guru memberikan sambutan yang sangat positif dimana mereka merasakan bahwa sosialisasi tersebut akan memberikan manfaat bagi mereka dalam upaya meningkatkan kompetensi dan kualitas mereka sebagai guru.

IV. KESIMPULAN

Sosialisasi penggunaan media pembelajaran berbasis android ini menunjukkan gambaran bahwa para guru-guru yang hadir sangat antusias mengikuti dan mengamati apa yang dijelaskan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat perihal media pembelajaran berbasis android.

Meskipun hasilnya belum maksimal, akan tetapi sudah dianggap kemajuan apabila para guru sudah dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

V. SARAN

Bagi guru-guru yang telah mengikuti sosialisasi tersebut diharapkan membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga proses pembelajaran akan berjalan baik seperti yang diharapkan. Karena dengan adanya media pembelajaran berbasis android ini siswa bisa belajar dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan smartphone.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Darsih, Trysanti Kisria., Elfi Lailan Syamita Lubis. 2021. The Development of Android-Based Learning Media for Basic Accounting Subjects for Class X AKL at Al Ikhlas Vocational High School, Pangkalan Susu, Langkat Regency. *Humanities and Social Sciences Journal*. Volume 4, No 3.
- Fanny, Arif Mahya, Siti Partini Suardiman. (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V*. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol: I No. 1.
- Guswan, Sandy. 2020. "Guru Digital", <http://guswan76.wordpress.com>, Diakses Pada Tanggal 24 November 2021.
- [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Andoid_\(sistem_operasi\)](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Andoid_(sistem_operasi)) diakses Pada Tanggal 24 November 2021
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Millah, Elina.dkk. 2012. *Pengembangan Buku Ajar Materi Bioteknologi di Kelas XII SMA IPIEMS Surabaya Berorientasi Sains, Teknologi, Lingkungan, dan Masyarakat (SETS)*. *Jurnal Biologi FMIPA*. Universitas Surabaya: Vol 01. No.1
- Purbasari, Rohmi Julia. 2013. *Pengembangan aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika kepada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 1, No. 2, Hlm 3-11.
- Resiani, Ni Kadek, Anak Agung Gede Agung, I Nyoman Jampel. 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Genap di SMP Negeri 7 Singaraja Tahun*



-
- Ajaran 2014/2015*. e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan 3(1).
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No.15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Deseas (COVID-19).