



**Restorasi Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Multi Media Interaktif Pada Mata Kuliah Praktikum Komputer Akuntansi**  
***Restoration Of Interactive Multi-Media-Based Blended Learning Learning Model In Accounting Computer Practicum Course***

<sup>1</sup>Slamet Fauzan <sup>2</sup>Muhammad Jailani dan <sup>3</sup>Yongky Teguh

<sup>1</sup>Universitas Negeri Malang, Jawa Timur, Indonesia.

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia.

<sup>3</sup>Universitas Negeri Malang, Jawa Timur, Indonesia.

**ARTIKEL INFO**

Diterima  
Januari 2021

Dipublikasi  
Maret 2021

**ABSTRAK**

Salah satu faktor terpenting dalam pembelajaran praktikum komputer akuntansi adalah bahan ajar atau media yang digunakan. Penggunaan teknologi yang dikombinasikan dengan pola interaksi sosial antara dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran dikemas dengan menarik dalam suatu video. Model pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah praktikum komputer akuntansi adalah blended learning. Penyiapan modul dan video serta rekaman saat penjelasan asinkron bersama mahasiswa digunakan sebagai suatu best practice dalam pembelajaran. Tujuannya adalah mahasiswa dapat memahami materi dan praktik secara mumpuni dan membantu mahasiswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran agar dapat mengikuti pembelajaran seperti mahasiswa lainnya agar dapat mengikuti pembelajaran seperti mahasiswa lainnya melalui rekaman video pembelajarannya.

Kata kunci: *Blended Learning, Praktikum Komputer Akuntansi, Video Pembelajaran*

**ABSTRACT**

One of the most important factors in learning accounting computer practicum is the teaching materials or media used. The use of technology combined with patterns of social interaction between lecturers and students in learning is packaged attractively in a video. The learning model used in the accounting computer practicum course is blended learning. The preparation of modules and videos as well as recordings during asynchronous explanations with students are used as a best practice in learning. The goal is that students can understand the material and practice properly and help students who cannot take part in learning so that they can take part in learning like other students so that they can take part in learning like other students through video recordings of their learning.

Keywords: *Blended Learning, Accounting Computer Practicum, Learning Videos*

\*e-mail :

<sup>1</sup>slamet.fauzan.fe@um.ac.id

<sup>2</sup>danishjayum006@gmail.com

<sup>3</sup>yongkyteguh85@gmail.com

© Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

Media merupakan salah satu alat bantu dalam pembelajaran yang bersifat integral dalam proses pembelajaran karena merupakan suatu penghubung interaksi antara dosen dengan mahasiswa (Mema, 2016). Penggunaan media belajar dapat memengaruhi hasil belajar seseorang yang dapat digunakan sebagai tolok ukur dari keberhasilan belajar (Zulfia & Syofyan, 2015). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Iswinar (2019), hasil belajar merupakan suatu proses pendidikan yang dapat mengembangkan sumber daya manusia dalam proses belajar. Maka dari itu, media pembelajaran berperan sangat penting dalam proses belajar seseorang (Ambarwati, 2020; Mema, 2016; Wati & Listiyadi, 2018; Wulandari, 2018).

Dalam pembelajaran praktikum komputer akuntansi dibutuhkan ketelitian, keterampilan serta kecepatan dalam menyelesaikan suatu transaksi perusahaan tertentu. Hasil akhir atau tujuan dari pembelajaran ini adalah mahasiswa memiliki keterampilan khusus dalam mengaplikasikan aplikasi komputer akuntansi dengan baik, tentunya dengan motivasi dan semangat belajar yang tinggi.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sjukur (2013), motivasi dalam belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang. Statement tersebut sejalan dengan penelitian Sari (2013), bahwa motivasi yang kuat dalam belajar dapat meningkatkan kemampuan critical thinking seseorang. Tujuan pembelajaran lainnya dalam praktikum komputer akuntansi adalah mempercepat proses input transaksi yang biasanya dilakukan secara manual dirubah menggunakan aplikasi yang dapat dilakukan secara otomatis. Efisiensi waktu dalam mengerjakan sesuatu termasuk dalam proses manajemen waktu yang sangat penting dalam mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran praktikum komputer akuntansi dibutuhkan suatu model pembelajaran yang tepat, salah satunya adalah blended learning. Model pembelajaran ini menggabungkan antara teknologi dengan interaksi antara dosen dan mahasiswa yang menggeser dari pertemuan face to face ke dalam sebuah video. Menurut penelitian yang dilakukan

oleh Purnomo et al., (2016), model pembelajaran ini sesuai dengan karakter anak zaman millennial yang sangat peka terhadap informasi, teknologi, dan komunikasi yang berarti dapat memudahkan proses transfer pengetahuan dari dosen ke mahasiswa.

Model pembelajaran blended learning dapat dikombinasikan dengan berbagai model pembelajaran seperti PBL, PjBl, dan lainnya sehingga sangat efektif apabila digunakan dalam praktikum komputer akuntansi (Deskoni et al., 2018). Blended learning memberikan akses kemudahan dalam menggabungkan berbagai pembelajaran dengan teknologi yang dapat diakses mahasiswa tanpa dibatasi oleh waktu (Herlina & Sibarani, 2016). Pembelajaran yang menggunakan bantuan teknologi sudah banyak diterapkan di berbagai institusi pendidikan yang memberikan suatu nilai praktis dalam pembelajaran. Blended learning dapat digunakan sebagai ajang dalam meningkatkan terbentuknya sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan kreativitas (psikomotorik) (Herlina & Sibarani, 2016; Hidayat, 2020; Saraswati & Listiadi, 2019).

Istilah blended learning pada awalnya digunakan untuk pembelajaran yang menggunakan kombinasi antara teknologi dan pembelajaran tatap muka. Hal ini menunjukkan bahwa adanya gabungan dari karakteristik tradisional dan pembelajaran elektronik. Penyelenggaraan proses blended learning menggabungkan proses motivasi internal yang menuntun, mengaktifkan dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu (L. J. S. Sari & Wahjudi, 2013; Sjukur, 2013). Maka dari itu, model pembelajaran blended learning sangat cocok digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran di mata kuliah praktikum komputer akuntansi.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Proses pembelajaran dalam mata kuliah praktikum komputer akuntansi didesain sedemikian rupa untuk membantu mahasiswa dalam memahami materi komputer akuntansi. *Model blended learning* sangat cocok digunakan dalam praktikum komputer akuntansi terlebih pembelajaran sedang dilaksanakan secara jarak jauh. Hal ini termasuk ke dalam salah satu strategi jitu dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Tahapan dalam pembelajaran praktikum komputer akuntansi ini dibagi dalam beberapa bagian yaitu pembuatan dan pembagian modul, pembagian video tutorial pengaplikasian aplikasi komputer akuntansi, pembelajaran sinkron menggunakan teleconference, dan upload rekaman video pembelajaran yang dilakukan secara sinkron bersama mahasiswa ke kanal youtube.

Tahap yang pertama yaitu pembuatan modul, dalam tahap ini setiap langkah mulai dari menyusun data perusahaan hingga tahap pelaporan keuangan disusun secara sistematis. Langkah-langkah ditulis dengan jelas yang bertujuan untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi yang dituliskan dalam modul tersebut. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Saraswati & Listiadi, (2019) dengan adanya bantuan bahan ajar atau modul hal ini dapat membantu siswa dalam menyalurkan kegiatan praktik mereka sehingga dalam proses penjalanan aplikasi tersebut terselesaikan dengan lancar.

Apabila penyusunan modul sudah selesai maka modul tersebut di validasi ulang apakah modul tersebut sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran atau tidak. Wulandari (2018), mengungkapkan bahwa modul yang baik merupakan modul yang telah lolos dari verifikasi atau validasi. Setelah modul sudah selesai maka modul sudah siap digunakan dalam pembelajaran.

Tahap kedua yaitu pembuatan video tutorial yang dilakukan oleh dosen sebagai pengantar pembelajaran. Modul dan video ini nantinya akan dibagikan kepada mahasiswa sebelum pembelajaran dimulai. Video tutorial dianggap sebagai cara yang jitu dalam pembelajaran akuntansi karena didalamnya mengandung suatu proses. Media video dapat dilengkapi dengan bantuan latar audio sehingga dalam proses belajar mahasiswa dapat menggunakan indera penglihatan dan juga indera pendengaran. Media pembelajaran berbasis video tutorial ini menyajikan berbagai proses transaksi mulai dari pengeluaran kas, penerimaan kas, pembayaran utang, pencatatan retur hingga proses rekonsiliasi bank. Dengan adanya video tutorial berlatar audio ini akan membuat semangat mahasiswa dalam belajar sehingga motivasi belajar secara otomatis akan meningkat (Adyani et al., 2017;

Giovani et al., 2018; Hidayat, 2020; Mema, 2016; Wulandari, 2018).

Tahap selanjutnya yaitu perkuliahan secara sinkron, setelah modul dan video tutorial selesai dan siap diberikan kepada mahasiswa, maka video dan modul tersebut diberikan sebelum perkuliahan. Dengan dilakukan hal ini mahasiswa dapat mempelajari terlebih dahulu dan berlatih, sehingga saat dilakukan perkuliahan secara sinkron hanya tinggal melakukan sesi tanya jawab dengan dosen mengenai hal-hal yang masih bingung dan perlu dipertanyakan. Dalam perkuliahan sinkron ini dosen melakukan record dengan tujuan di upload kembali untuk dapat dilihat oleh mahasiswa, dimana tahap ini merupakan tahap terakhir dari proses pembelajaran praktikum komputer akuntansi.

Setelah dilakukan proses pembelajaran tersebut maka dapat kita analisis bersama bahwa model pembelajaran blended learning merupakan solusi terbaik bagi pembelajaran praktikum komputer akuntansi. Mulai dari proses penyusunan modul hingga penguploadan video hasil sinkron merupakan suatu best practice tersendiri, dari yang biasanya pembelajaran praktikum komputer akuntansi dilakukan secara konvensional sekarang dapat dimodifikasi menggunakan model belajar blended learning.

Setiap pembelajaran pasti memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing. Dalam pembelajaran praktikum komputer akuntansi, memiliki berbagai keunggulan seperti yang telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya. Pembuatan modul, video tutorial, dan penguploadan kembali pertemuan pada kelas sinkron yang telah di record merupakan suatu best practice dalam pembelajaran ini. Perpaduan antara konsep blended learning dengan bahan ajar berupa modul merupakan suatu solusi jitu dalam mendukung mahasiswa memahami dan menguasai mata kuliah praktikum komputer akuntansi.

Dalam pelaksanaannya pembelajaran praktikum ini sebenarnya menekankan kepada basis proses dan ketrampilan mahasiswa pada saat mengoperasikan aplikasi komputer akuntansi. Pemberian modul dan video tutorial sebelum adanya pertemuan dapat membantu mahasiswa mengenali dan memahami

materi yang akan dipelajari. Dengan membaca modul tersebut dan melihat video tutorial yang sudah dibagikan, maka akan timbul rasa ingin tahu dari mahasiswa sehingga mereka secara otomatis akan mengaplikasikan langkah-langkah yang ada dalam modul tersebut ke aplikasi komputer akuntansi.

Dalam proses belajar terlebih dalam mata kuliah praktikum tentunya tidak semulus yang dibayangkan. Kesulitan-kesulitan yang ditemui mahasiswa dalam mencoba mengoperasikan aplikasi komputer akuntansi dapat ditanyakan kepada dosen pada saat pertemuan kuliah yang dilakukan secara sinkron. Dosen memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada seluruh mahasiswa yang ingin bertanya mengenai kesulitan yang ditemui. Interaksi tanya jawab antara dosen dengan mahasiswa mengenai permasalahan yang ditemukan akan di record kemudian di upload agar bisa dilihat oleh mahasiswa yang tidak mengikuti pertemuan secara sinkron. Dengan demikian semua mahasiswa akan mendapatkan hak yang sama dalam belajar. Terkadang ada beberapa dosen yang tidak toleran bagi yang tidak mengikuti perkuliahan maka akan secara otomatis tertinggal materi. Maka dari itu, penguploadan kembali pertemuan ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memperoleh haknya dalam belajar dan ini merupakan suatu *best practice* tersendiri yang bisa diterapkan dalam mata kuliah lain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran pasti memiliki berbagai kendala baik itu kendala teknis maupun non teknis. Kendala teknis berkaitan dengan kegiatan saat penyusunan modul, pembuatan video tutorial, pertemuan kelas sinkron dan penguploadan kembali pertemuan yang telah dilakukan. Manajemen waktu, penguasaan teknologi dan perangkat keras yang mendukung dalam pembuatan berbagai perangkat pembelajaran tersebut sangat diperlukan.

Herliandry & Suban (2020), mengungkapkan bahwa tenaga pendidik memiliki kendala terhadap teknologi, karena dalam melakukan aktivitas *blended learning* mereka dituntut untuk melek terhadap teknologi dan harus menguasai hal tersebut demi terciptanya suatu perangkat pembelajaran yang

maksimal. Kendala jaringan bukan hanya dirasakan oleh dosen tetapi juga dirasakan oleh mahasiswa. Kondisi geografis yang berbeda tidak menjamin bahwa kekuatan jaringan disetiap daerah sama. Maka dari itu diperlukan berbagai solusi alternatif terkait dengan masalah yang timbul dalam proses pembelajaran praktikum komputer akuntansi.

Solusi yang ditawarkan adalah harus adanya pelatihan secara khusus bagi tenaga pendidik terkait dengan teknologi pendukung proses pembelajaran. Pemerataan infrastruktur jaringan internet juga perlu dilakukan oleh pemerintah demi lancarnya kegiatan belajar. Perbedaan kekuatan jaringan disetiap daerah membuat dosen harus berpikir bagaimana caranya agar semua mahasiswa dapat mengikuti pembelajaran secara maksimal. Maka dari itu pembuatan modul, video tutorial dan penguploadan video pertemuan sinkron dirasa sebagai suatu *best practice* yang tepat dalam mengatasi berbagai kendala yang ada.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari proses pembelajaran praktikum komputer akuntansi yang telah dilakukan dapat diambil suatu kesimpulan bahwa kombinasi *blended learning* sangat membantu dalam proses pembelajaran. Diluar keberhasilan *best practice* diatas perlu diingat bahwa masih banyak hal yang harus diperbaiki agar proses pembelajaran ini akan semakin maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adyani, L., Agustini, R., & Raharjo, R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 4(2), 648. <https://doi.org/10.26740/jpps.v4n2.p648-657>
- Ambarwati, I. (2020). Buku Ajar Berbasis Contextual Teaching And Learning ( CTL ) Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Accurate. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 483–494.
- Deskoni, AR, R., & Firmansyah. (2018). Pengembangan Program Myob Pada

- Pembelajaran Komputer Akuntansi Di Program Studi Pendidikan Ekonomi Fkip Universitas Sriwijaya. 139–151.
- Giovani, C. D., Hidayat, A., & Mariam, P. (2018). Pemanfaatan Video Tutorial MYOB Terhadap Keterampilan Siswa Dalam Mengoperasikan Aplikasi Komputer Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 4(1).
- Herliandry, L. D., & Suban, M. E. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
- Herlina, R., & Sibarani, C. G. G. T. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 3(2), 194–198.
- Hidayat, A. (2020). Efektivitas Bahan Ajar Audio Visual MYOB Dalam Pembelajaran Praktika Komputer Akuntansi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 97–108.
- Iswinar. (2019). Pendekatan Konstruktivistik Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Komputer Akuntansi Kelas XI AK I SMK Negeri I Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora*, 7(7), 951–958.
- Mema, N. (2016). Kemandirian Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Dengan Menggunakan Media Tutorial Myob Berbasis Adobe Captivate. *Journal Of Accounting And Business Education*, 1(4). <https://doi.org/10.26675/jabe.v1i4.6038>
- Permadi, Ade Salahudin, Arna Purtina dan Muhammad Jailani. 2020. Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Motivasi Belajar. *Tunas : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6:(1)16-21.
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70–76. <https://doi.org/10.17977/Um022v1i12016p070>
- Putra, Chandra Anugrah, M Andi Setiawan, M Jailani dan Ade Permadi Salahudin. 2019. Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Model Explicit Instruction Berbasis Teknologi Multimedia. *Jurnal Seminar Internasional Riksa Bahasa*.
- Saraswati, I. S., & Listiadi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Computer Assisted Instruction (Cai) Menggunakan Adobe Captivate Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Untuk Kelas Xi Akuntansi Smk Negeri I Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(2), 254–262.
- Sari, A. R. (2013). Strategi Blended Learning Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Critical Thinking Mahasiswa Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 11(2), 32–43. <https://doi.org/10.21831/jpai.v11i2.1689>
- Sari, L. J. S., & Wahjudi, E. (2013). Pengembangan Modul Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Myob Berbasis Pembelajaran Scientific Approach Pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Perusahaan Jasa Untuk Siswa Kelas Xi Akuntansi. 1–8.
- Sjukur, S. B. (2013). Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368–378. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>
- Wati, I. K., & Listiyadi, A. (2018). Pengembangan Modul Komputer Akuntansi Myob Berbasis Pembelajaran Kontekstual Pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi. 1–12.
- Wulandari, A. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Dengan Menggunakan Camtasia Studio Sebagai Bahan Pengamatan Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi (Myob) Kelas Xi Di Smk Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, Vol.6(No.2), 113–120.
- Zulfia, R., & Syofyan, E. (2015). Pengaruh Fasilitas Belajar Di Rumah, Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi Di SMK Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 1–10.