



Pengembangan Kelas Belajar Di Mana Saja (LECAS) Platform Untuk Pendidikan Akuntansi

Development Of Learning Everywhere Class (LECAS) Platform For Accounting Education

Akhmad Suyono*, Purba Andy Wijaya, Andri Eko Prabowo dan Cindy Lara Syarifah Putri
Departemen of Accounting Education Universitas Islam Riau

*Corresponding Author: akhmad@edu.uir.ac.id

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article History: Received: 25-Jan. 2023 Revised: 18-Mar. 2023 Accepted: 18-Mar.2023</p> <p>Keywords: <i>Berbasis Android, Platform Pembelajaran, Edukasi Ekonomi, model ADDIE, Learning Everywhere Class (LECAS)</i></p>	<p>Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan platform kelas belajar online berbasis Web bagi mahasiswa pendidikan Akuntansi sehingga mereka dapat belajar di mana saja dan kapan saja. Desain pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Produk ini diujicobakan pada 20 mahasiswa pendidikan Akuntansi angkatan 2019 dalam pengenalan mata kuliah Pengantar Akuntansi 2. Hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa memperoleh Keuntungan yaitu dapat langsung belajar dan mengetahui sejauh mana pemahamannya dengan mengikuti tes setelah mempelajari materi yang telah dibagikan. Melalui platform ini siswa dapat mempelajari materi dan mengevaluasi materi yang mereka baca di mana saja dan kapan saja. Kemudahan yang diberikan pada platform ini dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran dalam pendidikan Akuntansi.</p> <p>The main objective of this research is to develop a Web-based online learning class platform for Accounting education students so that they can learn anywhere and anytime. The development design in this study uses the ADDIE model, which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This product was tested on 20 Accounting education students class of 2019 in the introduction of the Pengantar Akuntansi 2 course. The results of data analysis show that students have the advantage of being able to immediately learn and know the extent of their understanding by taking a test after studying the material that has been shared. Through this platform students can learn material and evaluate the material they read anywhere and anytime. The convenience provided on this platform can increase the effectiveness and efficiency of learning in Accounting education.</p>

Journal Of Perspektif is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.



How to Cite:

Suyono, A., Wijaya, P. A., Prabowo, A. E., & Putri, C. L. S. (2023). Development Of Learning Everywhere Class (LECAS) Platform For Accounting Education. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 14(1), 31-36. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14\(1\).11998](https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14(1).11998)

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang sangat dinamis dimana guru dituntut untuk memiliki inovasi dan kreativitas dalam menyampaikan materi agar kegiatan pembelajaran tidak monoton dan membuat motivasi belajar siswa menurun. Inovasi dan kreativitas seorang guru dapat ditingkatkan dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi yang akan disampaikan. Materi Akuntansi memiliki karakteristik yang berbeda dengan materi sosial lainnya. Materi akuntansi dibutuhkan adanya kedisiplinan, ketelitian kerja keras, jujur dan bertanggung jawab serta tekun dan harus dipahami oleh siswa. Dalam menyampaikan bahan ajar tentunya harus memiliki acuan agar sesuai dengan tuntutan kerja saat ini dan nilai tersebut juga berguna dalam kehidupan masyarakat.

Penyampaian materi di prodi Pendidikan akuntansi selama ini masih menggunakan metode ceramah dan diskusi dalam kegiatan pembelajarannya. Cara ini masih jauh tertinggal dengan kondisi saat ini di Revolusi Industri 4.0 yang mengutamakan teknologi di segala bidang, termasuk di bidang pendidikan. Karena ekspansi di mana-mana dan kemudahan penggunaan, jaringan menyediakan akses cepat ke berbagai bidang yang diinginkan. *Mobile learning* meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, *mobile learning* mampu melakukan pergeseran pedagogis dari pembelajaran berbasis kelas menjadi pembelajaran kolaboratif dan konstruktivis.

Perkembangan teknologi memungkinkan setiap orang dengan cara yang berbeda, yang seharusnya digunakan untuk hal-hal yang bermanfaat. Salah satu manfaat tersebut dapat digunakan untuk mempermudah seorang siswa dalam meningkatkan motivasi dan minat belajarnya. Sumber belajar tidak lagi hanya dari buku cetak di perpustakaan dan juga informasi yang diberikan oleh guru. Siswa dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia di sekitarnya. Dalam dunia pendidikan saat ini, berbagai platform digunakan untuk mendukung pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk menguasai bahan ajar dengan atau tanpa campur tangan pendidik. Proses pembelajaran tatap muka yang melibatkan siswa dan guru di kelas dinilai kurang efektif dan efisien lagi, karena terbatasnya ruang dan waktu yang terjadwal sehingga siswa tidak maksimal dalam menguasai materi yang diajarkan oleh guru di kelas dan siswa ketika belum paham tidak dapat mengulang materi yang sama yang disampaikan oleh guru. Sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran klasikal masih belum dimanfaatkan secara efektif hingga saat ini. Selain itu, guru tidak dapat mengontrol siswa dalam kegiatan belajarnya di luar kelas. Sebagaimana dikemukakan kurangnya komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa merupakan salah satu tantangan utama untuk melaksanakan pembelajaran. Hanya dengan memanfaatkan waktu pertemuan tatap muka yang terbatas, guru seringkali mengejar isi materi tanpa memperhatikan kebosanan yang melanda siswa. Sehingga pada saat tatap muka di kelas kurang maksimal.

Saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0 dimana perkembangan dan kecanggihan teknologi telah sangat mempengaruhi kehidupan manusia, dimana segala sesuatu seolah tak terbatas ruang dan waktu akibat perkembangan internet dan teknologi digital. Namun, konsep pendidikan digitalisasi masih memindahkan sistem pengajaran dari format konvensional ke format digital. Hadirnya era revolusi industri 4.0 memberikan warna baru dalam dunia pendidikan. Peran teknologi dalam pendidikan tidak dapat dipungkiri, dimana saat ini Pemerintah telah mengatur kebutuhan akan teknologi dalam berbagai peraturan perundang-undangan. Sebagaimana yang telah kita ketahui bersama bahwa “penggunaan teknologi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena proses pembelajaran konvensional dianggap tidak menyenangkan dan monoton”. Pembelajaran yang mengutamakan aktivitas guru dan buku pelajaran akan membuat siswa merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu diperlukan suatu inovasi pembelajaran, salah satunya pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi sehingga diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah platform berbasis Android dengan judul LECAS (Learning Everywhere Class). Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Adapun jadwal pelaksanaannya adalah selama 1 semester di program studi Pendidikan akuntansi pada mata kuliah Pengantar Akuntansi 2.

Tahapan desain pengembangan ADDIE sebagai adalah sebagai berikut.

Design (Rancangan) Tahap ini juga dikenal dengan istilah membuat rancangan (*blue print*). Tahapan yang perlu dilaksanakan dalam proses rancangan ini adalah sebagai berikut. Merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (*Specific, Measurable, Applicable dan Realistic*), Menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan (kombinasi media dan metode yang sesuai), Menentukan sumber-sumber pendukung lain (sumber belajar, lingkungan belajar dan lain-lain) Produk pada tahap ini adalah silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dengan panduan ini selanjutnya disusun bahan ajar yang sesuai. **Development (Pengembangan)** Pengembangan adalah

proses mewujudkan *blue print* atau desain menjadi kenyataan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini dapat dikembangkan *e-learning*, penggunaan platform tertentu untuk pembelajaran. Hal pertama yang harus dilakukan dalam pengembangan produk adalah menganalisis pengguna sistem dan hal-hal apa yang dapat dilakukan pengguna dalam sistem. Pengguna sistem adalah guru, administrator, peserta didik. Karena media yang dikembangkan adalah penggunaan *platform* Google Classroom, maka yang dapat mengakses hanya guru dan peserta didik, serta administrator sekolah. Administrator adalah pengguna sistem yang paling tinggi. Administrator memiliki kewenangan untuk membuat kategori, mengorganisasi isi, mengorganisasi mata pelajaran, mengorganisasi guru mata pelajaran, memilih dan mengubah tampilan. Guru memiliki tugas dan bertanggung jawab terhadap isi materi dengan meng-*upload* materi, memberikan tugas, menilai tugas dan memantau perkembangan pembelajaran peserta didik. Peserta didik dapat melihat materi ajar, meng-*upload* tugas, berdiskusi dalam forum Google Meet atau Zoom, dan melakukan presensi kehadiran pada pembelajaran.

Implementation (Implementasi) Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dikembangkan. Artinya dalam tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstall dan disetting sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar dapat diimplementasikan. Tahap implementasi ini dilakukan dengan menguji cobakan media secara langsung melalui pembelajaran. Uji coba dilaksanakan sebanyak dua tahap yaitu tahap *pertama* uji validitas isi oleh ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran. Tahap *kedua* uji kepraktisan oleh kelompok perorangan, kelompok kecil, kelompok besar, dan kelompok guru mata pelajaran yang sama. Hasil uji coba ini digunakan sebagai dasar dalam melakukan kegiatan evaluasi.

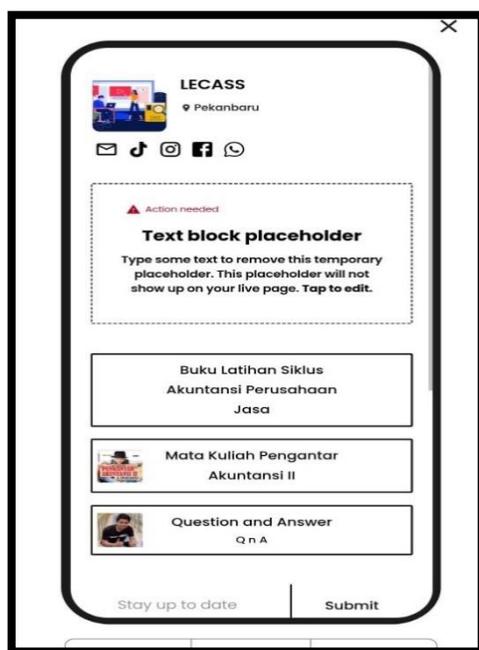
Evaluation (Evaluasi) Tahap evaluasi pada pembelajaran ini dilaksanakan sampai evaluasi formatif bertujuan untuk kebutuhan revisi. Berdasarkan hasil *review* para ahli dan uji coba lapangan yang sudah dilaksanakan pada tahap implementasi, selanjutnya dilakukan dua tahap analisis data, yaitu analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif dipergunakan untuk mengolah data berupa masukan, saran dan kritik dari para ahli dan uji lapangan untuk selanjutnya dilakukan revisi bertahap untuk pengembangan media menjadi lebih baik. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari penilaian responden dalam bentuk angka pada angket yang diberikan. Semua tahapan evaluasi ini bertujuan untuk kelayakan produk akhir. Layak dari segi isi, desain dan *user friendly*.

HASIL PENELITIAN

Sebuah hasil analisis kebutuhan media pembelajaran LECAS berbasis Web pada mahasiswa pendidikan akuntansi diperoleh melalui pengamatan penulis. Pengamatan dilakukan untuk 20 orang. Hasil penelitian diperoleh sebagai berikut:

1. 95% mahasiswa menjawab bahwa mereka memiliki android dan dapat menggunakannya
2. 60% mahasiswa menjawab kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran karena media pembelajaran yang digunakan tidak mendukung belajar mandiri
3. 78% mahasiswa menjawab kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dengan media pembelajaran dalam bentuk powerpoint dan buku ajar
4. 85% mahasiswa menjawab kesulitan dalam mempelajari materi praktikum dengan media cetak karena belum praktis
5. 70% mahasiswa menginginkan media pembelajaran yang ramah pengguna yang dapat mereka gunakan dimana saja
6. 45% mahasiswa menginginkan media pembelajaran yang interaktif dan praktis.
7. 48% mahasiswa menginginkan media pembelajaran yang dapat diakses online secara mandirimelalui komputer maupun android walaupun jarak jauh.

Pengembangan kelas belajar sebagai media pembelajaran dapat dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran, baik dari segi keterbatasan waktu, media & penyiaran, maupun metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran mobileberbasis android dengan menggunakan LECAS dapat berjalan dengan baik dan efektif sehingga berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar siswa. Produk awal ini dikembangkan menggunakan aplikasi media pembelajaran berupa pengembangan perangkat lunak.



Draf Sebelum Refisi



Tampilan Platform final

Gambar di atas menunjukkan sistem pada dasbor dimana peserta dapat memilih menu apa saja yang mereka butuhkan di aplikasi LECAS. Fitur di LECAS adalah home, dimana mahasiswa bisa memilih materi apa yang dapat dipelajari terkait perkuliahan baik yang disajikan dalam bentuk file PDF atau video pembelajaran. Peserta dapat memilih menu materi yang akan dilihat untuk dipelajari, evaluasi yang akan dilakukan, update profil pribadi, atau menu logout untuk keluar dari aplikasi.

PEMBAHASAN

Proses pembelajaran kegiatan pendidikan akuntansi sebagian besar masih menggunakan pembelajaran konvensional. Penggunaan e-learning masih belum terbiasa. Sehingga mahasiswa hanya bisa belajar melalui buku dan penjelasan dari dosen. Di era sekarang ini, penggunaan smartphone semakin meningkat dan hampir semua siswa menggunakannya. Dari hasil analisis pendahuluan permasalahan yang dihadapi siswa mengenai motivasi belajar, minat dalam pembelajaran, dan hasil belajar sangat dipengaruhi oleh pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Setelah aplikasi LECAS diujicobakan, siswa mengisi angket dan diwawancarai oleh peneliti. Para siswa mengaku senang jika pembelajaran dikemas menggunakan teknologi, khususnya menggunakan smartphone. Mahasiswa merasa dapat mempelajari materi dan mengakses tes yang diberikan oleh dosen kapan saja dan dimana saja. Siswa zaman sekarang tidak bisa dipisahkan dengan penggunaan smartphone, mereka lebih banyak menggunakan perangkatnya untuk media sosial dan bermain game daripada untuk belajar. Siswa mudah terganggu ketika ada notifikasi masuk saat mereka belajar menggunakan perangkat mereka. Ini adalah efek negatif jika pembelajaran penuh menggunakan aplikasi pada perangkat.

Mengenai motivasi dan minat belajar, siswa akan lebih bersemangat ketika diberikan tugas dengan cara berselancar di dunia maya, mengeksplorasi rasa ingin tahu mereka daripada harus mencari tahu di buku referensi. Setelah menerapkan aplikasi, mereka merasa mudah untuk berulang kali mempelajari materi yang masih belum dipahami. Siswa dapat menyesuaikan dengan gaya belajarnya masing-masing dalam materi pembelajaran. Mereka juga dapat menyesuaikan ritme dan kecepatan belajar mereka setelah aplikasi ini. Siswa tidak merasa khawatir dengan materi yang hilang karena mereka dapat membacanya kapan saja. Siswa hanya memiliki waktu yang terbatas untuk dapat fokus pada materi bacaan, karena mereka akan bosan dan bosan jika membaca materi di perangkatnya.

dalam waktu yang lama. Mereka bahkan akan membuka aplikasi lain yang menyenangkan daripada belajar terus menerus.

Pemahaman siswa terhadap pencapaian tujuan pembelajaran diukur dengan memberikan evaluasi berupa tes tertulis. Pada aplikasi ini terdapat fitur evaluasi yang dapat diberikan berupa tes tulis pilihan ganda dan esai dengan jawaban singkat. Mahasiswa akan melakukan evaluasi sesuai dengan rancangan dosen, setiap soal akan ada waktu untuk mengerjakannya. Setelah selesai mengerjakan soal evaluasi, akan muncul skor untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran. Yang terpenting disini mahasiswa menyadari adanya peningkatan kualitas pemahaman setelah mempelajari materi melalui aplikasi LECAS. Sesuai dengan hasil penelitian, bahwa terdapat peningkatan produktivitas penggunaan aplikasi serta peningkatan minat dan motivasi belajar setelah menggunakan aplikasi LECAS. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi LECAS lebih efektif daripada menggunakan pembelajaran konvensional.

Pada data rekapitulasi respons mahasiswa menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan Platform Lecas pada perkuliahan Pengantar Akuntansi 2 berlangsung menarik dan menyenangkan. Persentase responden yang menyatakan hal ini sebesar 93,3%. Hal ini karena pembelajaran memiliki beberapa kelebihan salah satunya mengajak siswa aktif dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukan persentase kelayakan media dari aspek usability 84,25%, aspek functionality 92,61% sedangkan dari aspek komunikasi visual sebesar 89,17%, sehingga didapat rerata persentase kelayakan yaitu 88,67% dalam kriteria kelayakan "sangat layak". Kesimpulan dari penulis yakni dalam mengembangkan media seperti web perlu diperhatikan analisis kebutuhan terlebih dahulu sebelum mengembangkan medianya dilakukan agar tepat sasaran. Karna pada saat pengembangan media terdapat beberapa aspek penilaian yang perlu dicapai untuk menentukan media yang di kembangkan tersebut layak atau tidaknya. Pembelajaran yang menggunakan teknologi pada media akan memberikan pengaruh yang signifikan didalam pembelajaran (Priwanto dkk, 2018). Persyaratan kegiatan belajar elektronik (elearning), yaitu (a) kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan (b)tersedianya dukungan layar belajar yang dimanfaatkan oleh peserta belajar, misalnya CD-ROM, atau bahan cetak dan (c) tersedianya dukungan layar tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan (Chandrawati, 2010).

SIMPULAN

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa platform LECAS dapat diimplementasikan dengan baik pada subjek penelitian yaitu mahasiswa pendidikan Akuntansi 2019. Platform ini dapat digunakan dengan mudah dan fleksibel meskipun fitur-fiturnya masih sangat sederhana. Materi dapat dimasukkan dalam menu kursus dan dalam bentuk PDF dan video sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Setelah siswa mempelajari materi, siswa dapat mengukur pemahaman dan penguasaannya dengan mengerjakan soal-soal evaluasi yang dapat berupa pilihan ganda dan uraian singkat serta dapat langsung mengetahui hasilnya secara langsung. Mahasiswa sangat antusias dengan inovasi pembelajaran berbasis teknologi, mahasiswa merasa senang dengan perkuliahan yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Banyak perbaikan dan tambahan fitur yang dibutuhkan untuk kesempurnaan platform LECAS ini. Sehingga kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alden, J. (2013). Mengakomodasi pembelajaran mobile dalam program perguruan tinggi, *Journal of Asynchronous Learning Networks*, vol. 17, tidak. 1, hlm. 109-122.
- Chandrawati, S. . (2010). Pemanfaatan E- Learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 8(2), 101– 203.
- Elkhateeb, Menna Et all. (2019). Sistem Pembelajaran Seluler Pendidikan Tinggi Mesir Menggunakan Pendekatan Berbasis Agile. *Hindawi Education Research International 2019*, ID Artikel 7531980, 13 halaman. <https://doi.org/10.1155/2019/7531980>
- Efendi, N. (2019). REVOLUSI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL (PENGUNAAN ANIMASI DIGITAL PADA START UP SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN SISWA BELAJAR AKTIF). *Habitus: Jurnal*

- Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi, 2(2), 173-182.
doi:<http://dx.doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>
- Huda, F., Putra, Y. I., Ridoh, A., & Hakiki. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Kelas X SMK Adzkia Padang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1–10.
- Khanghah, M.F dan Halili, SH (2015). Perancangan dan Pengembangan Aplikasi Mobile Learning. *Jurnal Online Pendidikan Jarak Jauh dan e-Learning*, April 2015 Volume 3, Edisi 2.
- Priwanto, Widyanesty, S., Fahmi., S., & Dwi Astuti. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Berbasis Kvisoft Dipadukan dengan Geogebra Pada Mata Kuliah Program Linier. *Jurnal AdMatchEdu*, 8, 49–58.
- Palandi, JF, Aminah, S, dan Pudyastuti, SE (2017). Pengembangan Aplikasi Web E-Learning Pendidikan Anti Korupsi Menggunakan Moodle. *Jurnal inovtek polbeng - seri informatika*, vol. 2, tidak. 2 November 2017 ISSN: 2527-9866.<https://media.neliti.com/media/publications/256243-pengembangan-aplikasi-web-e-learning-unt-d0d6ba00.pdf> . <https://doi.org/10.35314/isi.v2i2.204>
- Trifonova, A. dan M. Ronchetti. (2003). “Ke mana pembelajaran seluler akan pergi?” dalam *Prosiding E-Learn: Konferensi Dunia tentang E-Learning di Perusahaan, Pemerintah, Kesehatan, dan Pendidikan Tinggi*, Phoenix, AZ, USA
- Zydney, JM dan Z. Warner. (2016). “Aplikasi seluler untuk pembelajaran sains: tinjauan penelitian,” *Komputer & Pendidikan*, vol. 94, hlm. 1–17.<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.001>