

LAPORAN KEGIATAN  
PROGRAM PENGABDIAN PADA MASYARAKAT



PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS  
PEMBELAJARAN BAGI GURU AKUNTANSI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN DI  
KABUPATEN SLEMAN TAHUN 2009

Tim Pengabdian:

1. Dhyah Setyorini, M.Si., Ak.
2. Sukanti, M.Pd.
3. Ani Widayati, M.Pd.
4. Mimin Nur Aisyah, SE., Ak.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2009

---

PENGABDIAN PADA MASYARAKAT INI DIBIYAI DENGAN DANA DIPA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
SK DEKAN FISE UNY NOMOR: 111 TAHUN 2009, TANGGAL 1 APRIL 2009  
SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN KEGIATAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT  
NOMOR: 536/H.34.14/PM/2009, TANGGAL 4 MEI 2009

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2009

LEMBAR PENGESAHAN  
HASIL EVALUASI AKHIR LAPORAN AKHIR  
PENGABDIAN PADA MASYARAKAT TAHUN 2009

---

A. JUDUL PENGABDIAN: PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN BAGI GURU AKUNTANSI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN DI KABUPATEN SLEMAN TAHUN 2009

B. KETUA PELAKSANA: Dhyah Setyorini, M.Si., Ak.

C. ANGGOTA PELAKSANA: Sukanti, M.Pd.

Ani Widayati, M.Pd.

Mimin Nur Aisyah, SE., Ak.

D. HASIL EVALUASI:

1. Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat telah/belum\*) sesuai dengan rancangan yang tercantum dalam proposal pengabdian pada masyarakat
2. Sistematika laporan telah/belum\*)sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam buku panduan LMS FISE UNY
3. Hal-hal lain sudah/belum \*)memenuhi persyaratan. Hal-hal yang dianggap belum memenuhi persyaratan tersebut adalah:

.....  
.....  
.....  
.....

E. KESIMPULAN:

Laporan pengabdian ini dapat/belum\*) diterima

Mengetahui,     Oktober 2009  
Pemeriksa,  
Ketua Dewan LPM FISE UNY

Harianti, M.Pd.  
NIP. 130799877

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Analisis Situasi**

Media merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran, yakni sebagai bagian dari proses komunikasi yang berlangsung dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, sumber informasi adalah guru, siswa, buku teks dan sumber lainnya yang dimungkinkan. Adapun penerima informasi antara lain dosen, mahasiswa maupun pihak-pihak lainnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Schramm (1977) bahwa media dapat diartikan sebagai “teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran” atau Briggs (1977) yang berpendapat bahwa media sebagai “sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran (Pratati dan Irawan, 2005).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting untuk memfasilitasi pemahaman siswa tentang materi materi pembelajaran. Media akan memperlancar interaksi guru dengan siswa sehingga diharapkan dapat mengoptimalkan proses belajar. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media pembelajaran, antara lain:

1. Penyampaian materi belajar dapat diseragamkan;
2. Proses belajar dapat menjadi lebih menarik;
3. Proses belajar menjadi lebih interaktif;
4. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi;
5. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan;
6. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja ;
7. Sikap positif siswa terhadap bahan belajar maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan;
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Sebelum mengajar, hendaknya guru dapat memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Dalam pemilihan media, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan, yaitu: tujuan pembelajaran (instruksional), kesesuaian media dengan materi yang dibahas, tersedianya fasilitas pendukung, serta karakteristik siswa. Selain dapat memilih media yang tepat, guru juga diharapkan dapat mengembangkan sendiri media pembelajaran, bahkan yang paling sederhana sekalipun.

Meskipun kesadaran tentang manfaat dari media pembelajaran cukup besar, namun penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya masih kurang mendapatkan perhatian. Beberapa hal yang dapat diidentifikasi sebagai factor penyebab minimnya media pembelajaran antara lain:

1. Belum tersedianya alat-alat ataupun minimnya jumlah alat yang tersedia di sekolah untuk memenuhi kebutuhan penggunaan media pembelajaran;
2. Belum banyaknya program-program media (*software*) yang tersedia sesuai dengan topic pengajaran;
3. Masih banyaknya guru yang belum terampil dalam mengembangkan media pembelajaran, bahkan sebagian mungkin masih belum reampil dalam mengoperasikan media.

Berdasarkan deskripsi latar permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran masih sangat dibutuhkan. Untuk mengurangi permasalahan tersebut, maka program pelatihan pembuatan media pembelajaran masih sangat dibutuhkan oleh guru-guru akuntansi SMK di Kabupaten Sleman.

## **B. Perumusan Masalah**

Penggunaan media pembelajaran akan sangat bermanfaat dalam optimalisasi proses belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik diharapkan mampu memotivasi siswa sehingga merkapun lebih antusias dalam proses pembelajarannya. Oleh karena itu, usaha untuk meningkatkan kemampuan guru untuk membuat media pembelajaran yang baik sangat diperlukan. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan masalah program pengabdian masyarakat sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan guru-guru Akuntansi SMK Kabupaten Sleman dalam mengembangkan sendiri media pembelajarannya?
2. Upaya-upaya apakah yang perlu dilakukan agar kemampuan pengembangan media pembelajaran guru-guru Akuntansi SMK di Kabupaten Sleman meningkat?

## **C. Tujuan Pengabdian**

Program pengabdian pada masyarakat ini memiliki tujuan untuk:

1. Mengetahui kemampuan guru-guru Akuntansi SMK Kabupaten Sleman dalam mengembangkan media pembelajaran
2. Meningkatkan kemampuan guru akuntansi SMK di Sleman dalam mengembangkan media pembelajaran.

#### **D. Manfaat Pengabdian**

Manfaat yang diharapkan dari pengabdian masyarakat ini adalah:

1. Motivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses belajar siswa, bahkan dengan media yang sederhana sekalipun.
2. Meningkatkan kemampuan pengembangan media pembelajaran para guru.

#### **E. Tinjauan Pustaka**

##### **1. Kualitas Pembelajaran**

Belajar merupakan perubahan perilaku subjek atau potensi perilaku subjek yang merupakan pengalaman berulang-ulang pada situasi tertentu, di mana perubahan tersebut tidak dapat dijelaskan berdasar kecenderungan respon bawaan subjek kedewasaan, atau kondisi sesaat. Jadi perubahan perilaku yang dimaksud bersifat relatif permanen. Pembelajaran (instruction): proses membuat orang belajar. Gagne & Briggs, pembelajaran: rangkaian kejadian (events) yang mempengaruhi pembelajar sehingga proses belajarnya dapat berlangsung mudah.

Unsur unsur pembelajaran meliputi bahan belajar berupa benda dan isi pendidikan, suasana belajar berupa kondisi gedung sekolah dan lay out kelas, media dan sumber belajar berupa alat bantu pembelajaran agar dapat berjalan efektif, serta subyek pembelajar. Media dengan demikian dapat dikatakan sebagai unsur penunjang pembelajaran.

Kualitas pembelajaran yang baik diperoleh ketika aktivitas pembelajaran berada pada peserta didik bukan guru. Guru berperan sebagai manajer kelas sedangkan peserta didik adalah pelaku yang mencari dan menemukan sendiri pengetahuan untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Kualitas pembelajaran yang baik menuntut kualitas yang baik pula dari unsur-unsur pembelajaran yang ada. Salah satu unsur pembelajaran adalah media pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran guru dapat membuat media pembelajaran yang efektif. Efektivitas pembelajaran akan tercapai manakala media dapat berfungsi mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang menjadi bahasan dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan.

## 2. Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara. Merupakan seperangkat alat yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi. Media pembelajaran menurut Schramm (Martinis Yamin, 2007) merupakan teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Senada dengan Briggs (Martinis Yamin, 2007) yang memberi definisi media pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran. Dengan demikian dapat dipahami bahwa media merupakan segala alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran Kemp dan Dayton (Martinis Yamin, 2007) mengidentifikasi paling tidak ada delapan manfaat yaitu:

a. Penyampaian materi dapat diseragamkan.

Media yang sama akan membuat persepsi peserta didik terhadap materi/informasi yang disampaikan oleh guru menjadi sama.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Melalui media informasi/materi dapat disampaikan secara audio, visual, maupun audio visual. Dengan demikian dapat dideskripsikan permasalahan yang dikemukakan oleh guru. Konsep dan prosedur menjadi lebih jelas, tidak terlalu abstrak, bahkan kurang/tidak lengkap. Media dapat menghidupkan suasana kelas sehingga tidak monoton dan membosankan.

c. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif.

Media dapat membantu suasana komunikasi antara guru dan peserta didik menjadi lebih aktif. Tanpa media biasanya komunikasi hanya terjadi satu arah, dengan media dimungkinkan terjadi komunikasi dua arah. Peserta didik menjadi dapat berperan secara aktif.

- d. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.  
Guru tidak lagi menghabiskan waktu untuk menyampaikan materi. Dengan media waktu dapat didesain untuk kegiatan peserta didik, sehingga pembelajaran jauh lebih bermakna.
- e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.  
Media menjadikan peserta didik dapat menyerap materi secara lebih mendalam dan utuh. Kegiatan melihat, mendengar, merasakan menyentuh, dan mengalami melalui media akan menambah tingkat pemahaman peserta didik.
- f. Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.  
Media pembelajaran dapat dirancang sehingga peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja tanpa tergantung keberadaan seorang guru. Dengan demikian peserta didik dimungkinkan dapat belajar secara mandiri.
- g. Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan.  
Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik sehingga akan menambah kecintaan peserta didik terhadap pengetahuan ilmiah yang dipelajari yang pada gilirannya akan memotivasi peserta didik untuk lebih mendalami materi.
- h. Peran guru berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.  
Penggunaan media akan merubah peran guru menjadi lebih produktif. Guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasannya, mengurangi uraian verbal secara lisan sehingga dapat memberi perhatian lebih pada aspek-aspek lain dalam pembelajaran, dan peran guru tidak lagi sekedar menjadi pengajar tetapi dapat menjadi konsultan, manajer dan penasihat.

Media pembelajaran sebenarnya banyak macamnya, akan tetapi hanya terbatas yang dapat digunakan di dalam kelas. Kebanyakan guru hanya menggunakan OHP, papan tulis, buku, gambar serta model. Media film, video, cassette dan lain sebagainya jarang digunakan oleh guru. Bahkan ada beberapa media yang dimiliki oleh sekolah tetapi tidak digunakan dalam pembelajaran, hanya menjadi pajangan di lemari.

Media bukan segala galanya. Pembelajaran tetap dapat berlangsung tanpa adanya media. Akan tetapi perlu dipertimbangkan bahwa penggunaan media akan mendatangkan banyak segi positif dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran seperti yang telah dikemukakan di atas. Schramm (Martinis Yamin, 2007) menyimpulkan beberapa hal berkaitan dengan media di antaranya:

- a. Orang dapat belajar dari media, namun hasil eksperimen belum cukup membuktikan tentang media apa yang paling efektif untuk terjadinya media untuk terjadinya belajar dalam situasi tertentu.
- b. Penentuan media yang sebaiknya merupakan resultante dari analisis tugas belajar, analisis media itu sendiri, dan analisis perbedaan individual di antara para peserta didik.
- c. Sistem simbolik digital pada media sangat berguna dalam mempelajari keterampilan dasar. Kombinasi dengan simbol iconic akan membantu dalam pelaksanaan hampir seluruh apa yang harus dilakukan dalam pembelajaran.
- d. Kode iconic sangat efektif untuk menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat digunakan untuk mengingat kembali unsur yang tersimpan dalam pembelajaran.
- e. Media interaktif tidak tertandingi kemampuannya dalam memberi umpan balik selama belajar kecuali tatap muka.
- f. Kombinasi dari berbagai sistem pengkodean dapat dilakukan oleh kombinasi media kecil atau pengajaran tatap muka yang dibantu oleh satu atau lebih media kecil.
- g. Sistem pembelajaran yang diciptakan di sekeliling media siaran dapat mempunyai keuntungan ekonomis untuk kelanjutan dan perluasan kesempatan
- h. Rasio pembiayaan yang menguntungkan dapat diharapkan dengan penggunaan media (siaran) untuk memberikan apa yang telah dapat dilakukan dengan cara konvensional.
- i. Biaya tambahan tidak diperlukan dengan ditambahkannya media (siaran) pada pembelajaran di kelas yang sekarang berlangsung, bila guru dapat mengajar lebih banyak peserta didik tanpa kehilangan efektivitasnya.
- j. Proyek pembaharuan pendidikan nasional mampu membawa perubahan penting, memperluas kesempatan belajar dan memberi sumbangan dalam peningkatan mutu pendidikan.

- k. Penggunaan media pembelajaran sebagai suplemen pengajaran di kelas akan efektif dan lebih mudah diterima oleh guru kelas.
- l. Pengajaran jarak jauh yang dilakukan dan didukung dengan media yang tepat dapat berlangsung dengan baik.

Penggunaan media bukan berarti mengubah cara mengajar. Media dalam pembelajaran bersifat membantu agar dapat berjalan efektif. Media diharapkan mampu menciptakan komunikasi yang efektif dan interaktif antara guru dan peserta didik sehingga mampu menyerap materi lebih baik yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media yang modern bukan berarti lebih baik dibanding media konvensional. Pada kondisi tertentu media konvensional lebih efektif dan efisien dibanding media yang lebih modern. Jika fasilitas tidak mendukung maka penggunaan media modern bukan merupakan hal yang dianjurkan. Untuk sekolah yang sudah mempunyai fasilitas yang lebih lengkap dan modern disarankan untuk menggunakan media tersebut agar pembelajaran lebih efektif. Untuk sekolah yang belum memiliki fasilitas modern disarankan menggunakan media sesuai dengan sumberdaya yang tersedia. Ide dan kreativitas dari guru diperlukan untuk mengembangkan media sesuai fasilitas yang tersedia. Namun demikian penggunaan dan pemilihan media tidak terlepas dari beberapa faktor yang perlu menjadi pertimbangan diantaranya adalah:

- a. tujuan/indikator yang hendak dicapai
- b. kesesuaian media dengan materi yang akan dibahas
- c. tersedia sarana dan prasarana yang menunjang
- d. karakteristik peserta didik

Senada hal tersebut lebih jauh Thomas Wibowo Agung Sutjiono menjelaskan bahwa dari berbagai jenis penelitian terdahulu diketahui bahwa pada hakikatnya bukan media itu sendiri yang menentukan hasil belajar. Keberhasilan menggunakan media dalam proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan. Dengan demikian ketiga faktor tersebut perlu untuk dipertimbangkan. Hal ini bukan berarti bahwa semakin canggih media yang digunakan akan semakin tinggi hasil belajar atau sebaliknya. Untuk tujuan pembelajaran tertentu dapat saja penggunaan papan tulis lebih

efektif dan lebih efisien daripada penggunaan LCD atau alat modern lainnya, apalagi bahan ajar dikemas dengan tepat disajikan kepada peserta didik yang tepat pula (Diakses dari [www.bpkpenabur.or.id](http://www.bpkpenabur.or.id) pada tanggal 24 Oktober 2008)

Secara operasional lebih lanjut Thomas memberi jabaran mengenai hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, antara lain :

a. *Access*

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang diperlukan itu tersedia, mudah dan dapat dimanfaatkan oleh murid? Misalnya, kita ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan terlebih dahulu, apakah ada saluran untuk koneksi ke internet, adakah jaringan teleponnya? Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya apakah murid diizinkan untuk menggunakan komputer yang terhubung ke internet?

b. *Cost*

Biaya juga harus menjadi bahan pertimbangan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita. Media pembelajaran yang canggih biasanya mahal. Namun biaya itu harus dipertimbangkan dan dilihat aspek manfaatnya. Sebab semakin banyak yang menggunakan, maka *unit cost* dari sebuah media akan semakin menurun.

c. *Technology*

Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu. Tetapi kita perlu memperhatikan apakah teknisinya tersedia dan mudah menggunakannya? Katakanlah kita ingin menggunakan media audio visual untuk di kelas, perlu kita pertimbangkan, apakah ada aliran listriknya, apakah voltase listriknya cukup dan sesuai, bagaimana cara mengoperasikannya?

d. *Interactivity*

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Komunikasi tidak lagi didominasi oleh guru, akan tetapi peserta didik juga memperoleh porsinya dalam berpartisipasi. Semua kegiatan

pembelajaran yang akan dikembangkan oleh guru tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

e. *Organization*

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya apakah pimpinan sekolah atau pimpinan yayasan mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya? Apakah di sekolah tersedia sarana yang disebut pusat sumber belajar?

f. *Novelty*

Kebaruan dari media yang akan dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi murid.

Biasanya gurulah yang menggunakan media dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru cenderung melaksanakan proses pembelajaran secara klasikal karena mudah dilaksanakan. Untuk pembelajaran klasikal, komunikasi yang terjalin biasanya merupakan komunikasi satu arah. Guru yang mendominasi kelas, sehingga secara otomatis guru juga yang mendominasi penggunaan media pembelajaran. Jarang sekali guru meminta peserta didik untuk menggunakan media dalam pembelajaran. Untuk meminimalisasi dominasi guru sebaiknya direncanakan penggunaan media oleh peserta didik baik secara kelompok maupun individu. Menurut Sukayati ([www.p4tkmatematika.org](http://www.p4tkmatematika.org) diakses pada 24 Oktober 2008) ada beberapa keuntungan yang dapat diperoleh jika guru merencanakan penggunaan media oleh peserta didik secara kelompok yaitu:

- a. Adanya tutor sebaya dalam kelompok yang kadang-kadang lebih mudah menerangkan pada temannya
- b. Kerjasama yang terjadi dalam penggunaan media akan membuat suasana kelas lebih menyenangkan
- c. Anggota dalam kelompok yang relatif kecil akan memudahkan peserta didik dalam memberikan pendapat dan temuannya dibandingkan jika pembelajaran secara klasikal

Lebih lanjut Sukayati menjelaskan bahwa agar pembelajaran dengan menggunakan media secara kelompok akan efektif jika memperhatikan paling tidak dua hal pokok yaitu:

- a. Tugas-tugas haruslah dapat mengaktifkan semua anggota kelompok sehingga tidak didominasi oleh peserta didik tertentu saja.
- b. Pemilihan anggota dalam pembentukan kelompok harus cermat sehingga tidak terjadi penumpukan peserta didik yang pandai atau sebaliknya (heterogen).

Dari semua hal yang perlu dijadikan pertimbangan oleh guru dalam memilih dan menentukan media pembelajaran, faktor yang paling penting adalah adanya perubahan sikap guru untuk mau menggunakan media pembelajaran disesuaikan dengan fasilitas, sarana prasarana yang tersedia. Ide dan kreativitas dalam memanfaatkan sumberdaya yang ada sebagai media pembelajaran justru merupakan hal sangat diperlukan dari sikap guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajarannya melalui media.

### 3. Power Point

Untuk meningkatkan kualitas dan menghapus persepsi negatif siswa terhadap pembelajaran akuntansi, di era informasi yang semakin dinamis ini, guru dituntut untuk kreatif guna meningkatkan mutu pembelajaran. Guru seyogyanya mulai menyadari pentingnya aspek teknologi untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah membuat media pembelajaran berbasis komputer khususnya piranti lunak presentasi Powerpoint.

Temuan penelitian tentang Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung menunjukkan: a) terdapat peningkatan rata-rata prestasi belajar siswa dari siklus satu ke siklus ke dua sebesar 5,1 (17,07%), b) dari siklus kedua ke siklus ketiga meningkat sebesar 6,02 (24,40%) dan, c) dari siklus ke tiga ke siklus keempat tetap menunjukkan hasil sebesar 6,02 (24,40%) atau tidak mengalami peningkatan (jenuh). Peningkatan prestasi belajar siswa dari siklus pertama ke siklus ketiga sebesar 11,2 (41,45%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran powerpoint dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi. Hal ini juga membuktikan bahwa media pembelajaran juga dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi.

Untuk membuat pembelajaran akuntansi menjadi menarik, sangat tergantung pada peran seorang guru dalam menyajikan materi pembelajarannya. Selain itu strategi, media pembelajaran juga mempunyai kontribusi dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar. Pemakaian media pengajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Karenanya diharapkan guru berani mengubah paradigma pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan serta mampu mensetting proses pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa secara intensif dalam proses pembelajaran. Makin intensif pengalaman belajar yang dihayati oleh peserta didik, maka makin tinggilah kualitas proses pembelajaran yang dimaksud. Keterlibatan siswa dilandasi dengan motivasi dan minat yang tinggi dari pihak pelajar dalam mengikuti proses pembelajaran, dan juga dari pihak guru dituntut untuk menguasai penggunaan berbagai macam media dan strategi pembelajaran. Pada hakekatnya kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Proses yang harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian atau tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap pembelajar kepada peserta didik. Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, ide, pengalaman, dan sebagainya.

Melalui proses komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain. Agar tidak terjadi kesesatan dalam proses komunikasi perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut media. Dalam proses pembelajaran media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi pembelajaran disebut media pembelajaran atau media instruksional edukatif. Pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pembelajaran. Secara implisit media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video, camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), photo, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Di era informasi yang semakin dinamis ini, para tenaga pendidik dituntut untuk kreatif guna meningkatkan mutu pembelajaran. Mengantisipasi hal tersebut, guru seyogyanya mulai menyadari pentingnya aspek teknologi untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah bahan sajian yang menggunakan komputer. Saat ini teknologi komputer telah menawarkan peluang-peluang baru dalam proses pembelajaran baik di ruang kelas, belajar jarak jauh maupun belajar mandiri. Menurut Tam M, dalam *Educational Technology*, Volume 3 Nomor 2, Tahun 2000, melaporkan bahwa komputer dapat secara efektif digunakan untuk mengembangkan higher-order thinking skills yang terdiri dari kemampuan mendefinisikan masalah, menilai (judging) suatu informasi, memecahkan masalah, dan menarik kesimpulan yang relevan. Roblyer (2003:111) mengklasifikasikan karakteristik pembelajaran berbantuan komputer sebagai berikut: pembelajaran berbantuan komputer efektif karena program ini dirancang berdasarkan tujuan instruksional. Tujuan instruksional dibuat dengan jelas dan dapat diukur, sehingga dapat dibaca oleh perancang pembelajaran, siswa maupun guru. Program pembelajaran yang berbasis komputer efektif dalam mempertahankan minat peserta didik, karena mampu memadukan berbagai jenis media, gambar bergerak selayaknya informasi yang tercetak.

Melihat perkembangan ini, sudah saatnya guru melakukan inovasi, tentunya teknologi pada pembelajaran menjadi keharusan dan memikat perhatian semua yang terlibat didalam pembelajaran. Terlebih ketika memasuki era komputer yang membuat segalanya menjadi cepat dan mudah. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah membuat media pembelajaran berbasis komputer khususnya piranti lunak presentasi powerpoint. Penggunaan media pembelajaran powerpoint dalam pembelajaran akuntansi diharapkan akan sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Akan tetapi kendalanya di lapangan masih ada guru akuntansi tidak menggunakan media pembelajaran powerpoint sebagai alat bantu. Kalaupun menggunakan media pembelajaran, masih terbatas pada media pembelajaran tradisional, karena guru belum terbiasa menggunakan komputer sebagai alat bantu pembelajaran. Padahal idealnya untuk menarik perhatian dan minat peserta didik terhadap pembelajaran akuntansi harus dibuat tampilan media pembelajaran yang unik, menarik, baik warna, teks, bentuk dan ilustrasinya. Hal itu semua dapat diakomodir dengan bantuan teknologi berbasis

komputer khususnya dengan piranti lunak presentasi Powerpoint. Presentasi menggunakan Powerpoint merupakan kegiatan yang penting dalam mengkomunikasikan suatu gagasan kepada orang lain dengan berbagai tujuan terutama untuk menarik perhatian siswa terhadap materi yang disajikan, atau tujuan lain.

## **BAB II**

### **METODE PENGABDIAN PADA MASYARAKAT**

#### **A. Realisasi Pemecahan Masalah**

Permasalahan bahwa bahwa guru-guru SMK di Kabupaten Sleman masih kurang memahami penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran diselesaikan dengan memberikan pelatihan. Pelatihan pembuatan media pembelajaran difokuskan pada pembuatan media powerpoint. Pelatihan ini dilakukan terhadap guru-guru SMK Program Keahlian Akuntansi di Kabupaten Sleman yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Akuntansi. Pertemuan dirancang dalam satu kali pertemuan.

Pertemuan dilakukan untuk menyampaikan materi mengenai media pembelajaran dan media powerpoint. Pengabdian dilaksanakan dengan metode ceramah/presentasi, di mana pengabdian menyampaikan makalah mengenai media pembelajaran dan powerpoint yang dilanjutkan dengan tanya jawab dengan peserta pengabdian yaitu guru-guru bidang studi Akuntansi se Kabupaten Sleman.

## **B. Sasaran antara Strategis**

Khalayak sasaran pengabdian masyarakat ini adalah para guru akuntansi SMK di Kabupaten Sleman yang belum cukup memiliki kemampuan pengembangan media pembelajaran yang baik.

## **C. Metode Kegiatan**

Pelatihan diselenggarakan dengan menggunakan metode:

### 1. Ceramah dengan Presentasi

Pemateri mempresentasikan materi selama kurang lebih 1,5 jam dengan topik:

- a) Media pembelajaran
- b) Power point sebagai media pembelajaran

### 2. Diskusi Tanya Jawab

Peserta diberi kesempatan untuk bertanya atau berdiskusi tentang media pembelajaran dan penggunaan power point sebagai media pembelajaran.

### 3. Praktik Bersama/Latihan

Peserta didampingi dua orang pengabdian melakukan praktik membuat media pembelajaran dengan media power point di laboratorium komputer.

## **D. Rancangan Evaluasi**

Evaluasi dilakukan pada setiap akhir kegiatan. Evaluasi diberikan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari masing-masing kegiatan. Untuk tahap presentasi, evaluasi dilakukan dengan menyimpulkan tingkat pemahaman guru terhadap media pembelajaran. Tahap latihan dievaluasi dengan melihat hasil kreasi media pembelajaran untuk pembelajaran akuntansi yang telah dibuat oleh guru selama latihan.

Indikator ketercapaian tujuan pengabdian adalah bahwa guru telah memahami media pembelajaran dan dapat membuat media pembelajaran khususnya untuk pembelajaran akuntansi untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

### **BAB III**

#### **HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN**

##### **A. Hasil Pengabdian**

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru akuntansi SMK di Kabupaten Sleman dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal .....Juli 2009. Adapun susunan acara pelatihan sebagai berikut:

Jam	Kegiatan	Penanggung Jawab/Pemakalah
08.00-08.30	Registrasi peserta	Panitia
08.30-09.00	Pembukaan	Ketua Pengabdian (Dyah Setyorini, M.Si.,Ak.
09.00-10.30	Presentasi:	

Jam	Kegiatan	Penanggung Jawab/Pemakalah
	1. Media Pembelajaran 2. Power Point sebagai Media Pembelajaran	1. Sukanti, M.Pd. 2. Ani Widayati, M.Pd.
10.30-11.00	Tanya jawab dan diskusi	Tim pengabdian (4 orang)
11.00-12.30	Praktik pembuatan media pembelajaran	1. Dhyah Setyorini, M.Si., Ak 2. Mimin Nur Aisyah, SE, Ak.
12.30-12.45	Penutupan	Panitia

Peserta pelatihan mulai berdatangan dari jam 08.30-8.30 untuk registrasi, beberapa diantaranya datang terlambat. Kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar dihadiri oleh 25 peserta dari 25 undangan. Peserta pelatihan sangat antusias dengan materi pelatihan yang diberikan. Hal ini terlihat dari awal hingga akhir acara, semua peserta mengikuti dengan baik. Tidak ada satupun peserta pelatihan yang membolos.

Setelah pembukaan oleh ketua panitia pelatihan, acara dilanjutkan dengan pemberian materi oleh Pemateri selama kurang lebih dua setengah jam. Setelah materi selesai disampaikan, dilanjutkan dengan sesi diskusi tanya jawab. Pada sesi ini terlaksana dengan aktif. Para peserta pelatihan berpartisipasi dalam sesi diskusi, sehingga diskusi berjalan dengan hidup dan mengalir. Banyak peserta pelatihan yang mengeluhkan sarana yang dimiliki di sekolah masing-masing. Sesi diskusi berjalan kurang lebih satu jam dan dilanjutkan dengan praktik pembuatan media secara bersama-sama selama satu setengah jam. Praktik diawali dengan membuat judul, dilanjutkan mengisi, mengedit, menyimpan, dan sekaligus memberi animasi. Sesi praktik bersama diikuti para peserta dengan aktif. Pada sesi ini terlihat kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran *power point* tidak sama. Ada yang beberapa sudah familiar dan masih ada beberapa yang kurang familiar dengan *power point*. Rata-rata peserta pelatihan sangat antusias dan bersemangat mengikuti sesi ini. Meskipun semua materi dan praktik telah diberikan, ternyata masih banyak peserta

yang menginginkan latihan sehingga latihan penyusunan media pembelajaran dengan power point dilaksanakan di rumah masing-masing.

## **B. Pembahasan**

Kegiatan PPM untuk guru-guru akuntansi mendapat sambutan yang baik. Pada umumnya guru yang datang masih belum memahami pentingnya power point sebagai bentuk media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun demikian pelaksanaan pengabdian pada masyarakat dengan tema pembuatan media pembelajaran power point bukan berarti tidak ada hambatan.

Berikut ini merupakan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat kegiatan pengabdian pada masyarakat untuk guru-guru akuntansi:

### **1. Faktor Pendukung**

Faktor pendukung terlaksananya pengabdianSecara umum acara pelatihan ini berjalan dengan lancar. Hal ini dicapai berkat dukungan MGMP Bidang Studi Akuntansi Kabupaten Sleman. Forum MGMP Bidang Studi AKuntansi Kabupaten Sleman menyambut baik acara pelatihan ini sehingga turut mensosialisasikan kegiatan pelatihan ini kepada anggotanya.

### **2. Faktor Penghambat**

Meskipun secara umum acara pelatihan ini berjalan dengan lancar, akan tetapi masih ada kekurangan dalam kegiatan pelatihan ini. Fasilitas pendukung yaitu komputer yang ada di laboratorium komputer akuntansi tidak semuanya dapat dioperasikan dengan baik. Ada beberapa Komputer yang malfungsi, sehingga ada peserta pelatihan yang terpaksa harus berpindah komputer. Kekurangan kegiatan pelatihan lainnya adalah, keterbatasan ruang laboratorium komputer akuntansi sehingga panitia tidak berani mengundang peserta lebih dari 25 orang, padahal masih banyak peserta lain yang ingin mengikuti pelatihan ini. Pihak MGMP Bidang Studi Akuntansi pun menanyakan hal yang sama (mengapa peserta hanya 25 saja).

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Simpulan**

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan power point bagi guru SMK akuntansi di Kabupaten Sleman berjalan dengan lancar. Hampir semua peserta antusias dan merasakan manfaat pelatihan. Pelaksanaan pengabdian untuk guru-guru Akuntansi SMK Program Keahlian Akuntansi Kabupaten dapat disimpulkan berhasil sampai tahap pelatihan pembuatan media pembelajaran dalam bentuk power point. Keberhasilan ini ditunjukkan antara lain oleh :

1. Adanya kesesuaian materi dengan kebutuhan guru-guru SMK Program Keahlian Akuntansi Kabupaten Sleman.

2. Adanya respon yang positif dari peserta
3. Sebagian besar (85%) peserta telah memahami pentingnya media pembelajaran dalam peningkatan kualitas pembelajaran, serta telah mempunyai keterampilan dalam membuat media power point.

#### **B. Saran**

Dari tanggapan dan pertanyaan peserta pengabdian, dalam hal ini peserta pelatihan pembuatan media pembelajaran, maka saran yang dapat diberikan adalah agar guru dapat mengembangkan kreativitasnya dalam mengembangkan media untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajarannya. Untuk selanjutnya guru meminta agar pelatihan serupa dapat dilaksanakan kembali dengan peserta (audience) yang lebih banyak/luas, tidak hanya untuk guru SMK di Kabupaten Sleman, tetapi juga wilayah lainnya. Di samping itu fasilitas komputer di laboratorium komputer akuntansi dibenahi agar dapat digunakan secara maksimal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Majid. 2007. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Rosda Karya
- Ibrahim, Nana Syaodih. 2003. Perencanaan Pengajaran. Bandung: Rosda Karya
- Martinis Yamin. 2007. Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Gaung Persada
- Oemar Hamalik. 2003. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara
- Prasasti dan Irawan. 2005. Media Pembelajaran. Buku Paket PEKERTI