



**LAPORAN KEGIATAN
PROGRAM PPM DOSEN**

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS WEB BLOG DAN APLIKASI ANDROID
BAGI GURU SMK**

TIM PENGABDI

**Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.
M. Andryzal Fajar, M.Sc.,Ak
Patriani Wahyu Dewanti, M.Acc.
Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.
Merinda Noorma Novida Siregar, M.Pd.**

**PENGABDIAN PADA MASYARAKAT INI DIBIYAI DENGAN DANA DIPA
FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA SK DEKAN
FE UNY NOMOR: 612 TAHUN 2014, TANGGAL 23 MEI 2014 SURAT
PERJANJIAN PELAKSANAAN PENGABNDIAN PADA MASYARAKAT
NOMOR 20/UN34.18/PM/2014, TANGGAL 2 JUNI 2014**

**JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi dua arah yang melibatkan komunikasi antara guru dengan siswa. Proses komunikasi ini terdiri atas kegiatan penyampaian pesan (materi pembelajaran) antara pengirim (guru) kepada penerima (siswa). Penyampaian pesan membutuhkan penggunaan media yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi cukup penting karena tanpa media maka komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran tidak akan berlangsung optimal.

Dari banyak pengertian media pembelajaran yang banyak dikemukakan oleh ahli, salah satunya dikemukakan oleh Rossi dan Breidle (dalam Wina Sanjaya, 2013: 163) bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Pentingnya media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran seringkali terabaikan oleh guru dengan berbagai alasan. Misalnya saja sebagaimana dikemukakan oleh Zainal Muttaqien (2011) bahwa muncul berbagai alasan belum digunakannya media pembelajaran yang tepat oleh guru. Diantaranya terbatasnya waktu untuk mempersiapkannya, sulit mencari media yang tepat, dan juga tidak tersedianya cukup dana.

Namun, seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dapat memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran dan penunjang proses pembelajaran yang optimal. Sehingga alasan-alasan yang dikemukakan diatas dapat dicarikan solusinya dengan pemanfaatan internet. Dengan layanan perangkat yang beragam dan berbasis IT, guru dan siswa dapat mengaksesnya secara online dan terdapat banyak

aplikasi yang menggratiskan pemakainya. Diantaranya adalah penggunaan blog sebagai media pembelajaran.

Para guru juga dapat memanfaatkan penggunaan blog sebagai media alternatif penyampaian pengetahuan dan media pembelajaran online untuk mengatasi masalah kurangnya alokasi waktu belajar konvensional di kelas. Salah satunya blog dapat dimanfaatkan untuk membagi materi pembelajaran oleh guru yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh siswa. Blog juga dapat digunakan sebagai media interaksi dan diskusi antara guru dan siswa.

Berbagai penyedia layanan blog yang populer digunakan adalah “Blogger.com”, “Multiply.com” dan “Wordpress.com”. WordPress.com merupakan situs layanan blog yang menggunakan mesin WordPress, didirikan oleh perusahaan [Automattic](#). Dengan mendaftar pada situs WordPress.com, pengguna tidak perlu melakukan instalasi atau konfigurasi yang cukup sulit, sehingga mudah digunakan oleh para guru dan siswa.

Blog yang akan digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa dan guru juga dapat dengan mudah diakses menggunakan bantuan sistem operasi berbasis Android mengingat saat ini semakin banyaknya pengguna ponsel berbasis sistem ini. Siswa maupun guru dapat memanfaatkan aplikasi dalam android untuk mengakses blog yang mereka miliki dimanapun dan kapanpun.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian di atas, maka dapat dirumuskan masalah program pengabdian pada masyarakat sebagai berikut:

1. Belum digunakannya media pembelajaran yang tepat oleh guru. Diantaranya dikarenakan terbatasnya waktu untuk mempersiapkannya, sulit mencari media yang tepat, dan juga tidak tersedianya cukup dana.

2. Upaya-upaya apa yang dilakukan untuk merancang media pembelajaran yang tepat berbasis IT guna menunjang proses pembelajaran antara siswa dengan guru di sekolah.

C. Tujuan Kegiatan

Program pengabdian pada masyarakat ini memiliki tujuan untuk mengenalkan penggunaan media pembelajaran berbasis online dengan aplikasi android dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas pada guru-guru MGMP SMK Program Keahlian Akuntansi se-Kabupaten Sleman.

D. Manfaat Kegiatan

Manfaat yang diharapkan dari pengabdian masyarakat ini adalah:

1. Guru dapat mengenal penggunaan media berbasis android online.
2. Memotivasi guru untuk memberagamkan media belajar yang telah diterapkan.
3. Guru dapat mengaplikasikan dan menerapkan media belajar berbasis online menggunakan aplikasi android.

E. Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media digunakan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau digunakan untuk menanamkan keterampilan tertentu.

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photohgrafis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali

informasi visual atau verbal. Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Media pembelajaran tidak terbatas pada alat saja, akan tetapi meliputi pemanfaatan lingkungan baik yang didesain atau tidak untuk pembelajaran serta kegiatan yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

b. Peran Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi

Media pembelajaran dan teknologi informasi dalam sistem belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting. Sebab tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Media pembelajaran dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang kongkret dan tepat serta mudah dipahami.

Media pembelajaran mempunyai kegunaan, antara lain (Daryanto):

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Kemp dan Dayton (1985) terdapat kontribusi yang sangat penting penggunaan media dalam proses pembelajaran, yakni (Wina Sanjaya):

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil penafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah ke arah yang positif. Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga siswa dapat memusatkan di konsultan atau penasihat siswa.

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran (Daryanto).

c. Fungsi Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi

Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut (Wina Sanjaya):

- 1) Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- 2) Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga

memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

- 3) Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
- 5) Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (Azhar Arsyad):

- 1) Fungsi atensi. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif. Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi kognitif. Terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut (Daryanto):

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah.
- 2) Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi.

- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.
- 4) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman denyut jantung dan sebagainya.
- 5) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.
- 6) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.
- 7) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan
- 8) Dapat dengan mudah membandingkan sesuatu
- 9) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.
- 10) Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung cepat.
- 11) Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung.
- 12) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat
- 13) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama.
- 14) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak
- 15) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

2. Penggunaan Media Online Berbasis Blog Sebagai Media Pembelajaran

a) Pengertian Blog

Definisi blog secara umum dan mudah dipahami menurut *Computer Glossary of Terms* yang mencantumkan tiga istilah sekaligus: blog, blogging, dan blogger:

“From “Web log.” A blog is basically a journal that is available on the web. The activity of updating a blog is “blogging” and someone who keeps a blog is a “blogger.”

Blog pada dasarnya adalah jurnal yang ada di web. Aktivitas *update*-nya disebut “blogging” dan seseorang yang mengisi blog disebut “blogger”. Blog merupakan singkatan dari weblog, yaitu jenis website yang dikembangkan serta dikelola secara individu dengan menggunakan perangkat lunak yang berbasis online. Blog memberikan ruang bagi pembaca untuk memberikan komentar sebagai umpan balik (Gween & Lynne, 2011). Postingan materi yang terdapat dalam blog akan tampil dengan urutan waktu terbalik dimana postingan yang terakhir akan ditampilkan terdahulu (Rachman Hakim,

2010). Berbagai penyedia layanan blog yang populer digunakan adalah “Blogger.com”, “Multiply.com” dan “Wordpress.com”

b) Jenis Blog

Blog dikelompokkan dalam beberapa jenis, dan jenis blog tersebut terus berkembang. Berikut akan dijabarkan beberapa diantaranya :

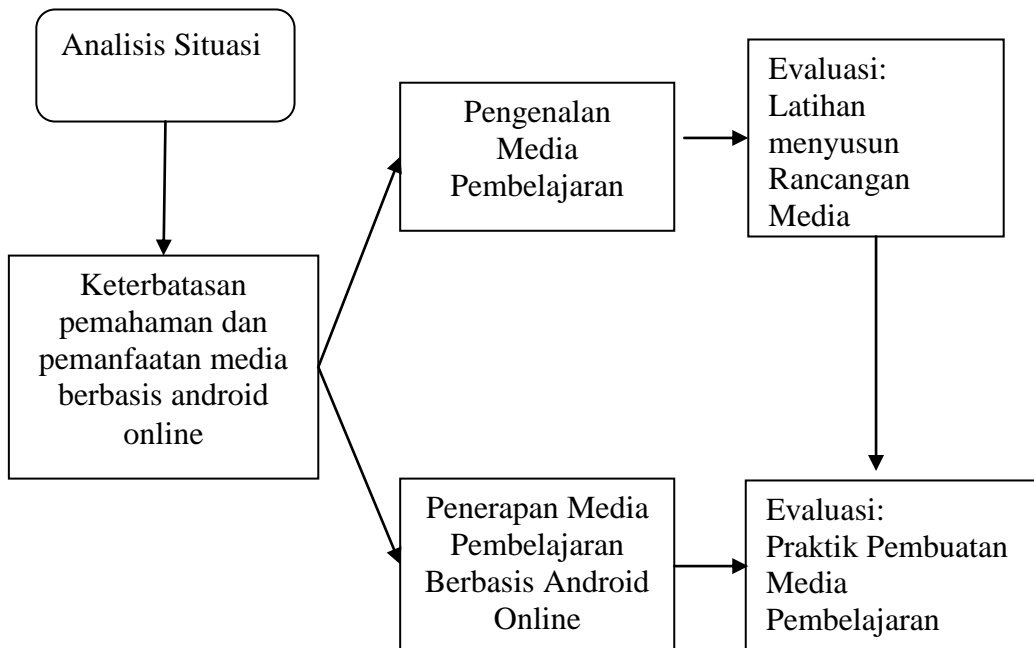
- 1) Blog politik : blog yang berisi informasi tentang politik, baik profil, kampanye politik, maupun propaganda.
- 2) Blog Pribadi : Blog milik perorangan yang biasanya memuat artikel sesuai dengan minat dan hobi si pemilik blog
- 3) Blog bertopik : blog yang dikhususkan membahas tentang topik tertentu, misalnya membahas tentang potografi, bisnis online, pemrograman, dan lain-lain.
- 4) Blog kesehatan : blog yang membahas tentang informasi kesehatan.
- 5) Blog sastra : blog yang berisi artikel-artikel berbau sastra dan seni , baik yang bersifat lokal, regional, nasional, maupun internasional.
- 6) Blog perjalanan atau Traveling : blog yang membahas tentang informasi pariwisata bagi para pehobi traveling.
- 7) Blog riset atau penelitian : Blog yang berisi jurnal penelitian dan riset milik perorangan maupun institusi riset, baik swasta maupun pemerintah.
- 8) Blog Hukum
- 9) Blog media : blog tentang informasi terkini sebuah media pemberitaan baik cetak maupun elektronik, misalnya <http://blog.liputan6.com>
- 10) Blog agama : blog yang berisi tentang artikel-artikel keagamaan.
- 11) Blog pendidikan : blog yang berisi tentang opini tentang kependidikan, atau blog milik institusi pendidikan.
- 12) Blog Petunjuk (direktory).
- 13) Blog bisnis : blog yang memuat informasi dan referensi tentang bisnis online maupun online, informasi tentang peluang usaha dan hal berbau bisnis, <http://onlinebisnis.web.id>, <http://corsaar.com>

BAB II

METODE PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

A. Realisasi Pemecahan Masalah

Pengembangan media berbasis android online membutuhkan berbagai macam persiapan yang harus dipersiapkan oleh guru. Dalam pelatihan ini memiliki tujuan akhir memberikan keterampilan bagi guru-guru MGMP SMK Program Keahlian Akuntansi se-kabupaten Sleman, DIY, dalam menyiapkan materi dan merancang proses pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi android online dengan menggunakan blog.



Gambar 1. Kerangka Pemecahan Masalah

B. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru MGMP SMK Program Keahlian Akuntansi se-Kabupaten Sleman. Untuk kepentingan layanan pengabdian dan ketersediaan sarana dan prasarana maka diambil 25 orang guru.

C. Metode Kegiatan

Pelatihan diselenggarakan dengan ceramah, tanya jawab, dan praktik.

1. Ceramah dan Tanya Jawab

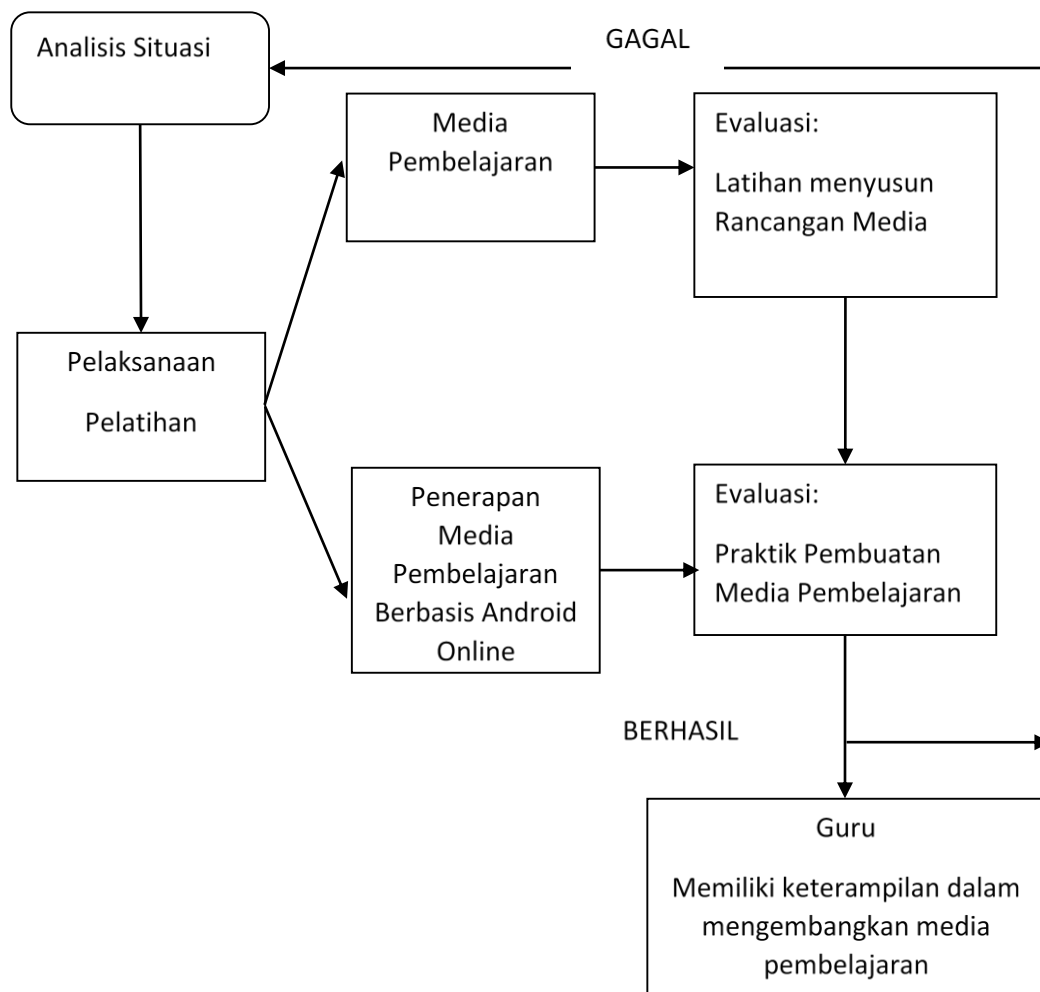
Metode ini bertujuan untuk menyampaikan rangkaian teori tentang pengertian dan perkembangan media pembelajaran.

2. Praktik

Pada sesi ini, peserta pelatihan akan dibimbing dalam menyiapkan dan menyusun proses pengembangan media berbasis aplikasi android online.

D. Rancangan Evaluasi

Target kegiatan ini pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkat pengetahuan dan keterampilan guru-guru MGMP SMK Program Keahlian Akuntansi se-Kabupaten Sleman dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis android. Paradigma evaluasi ketercapaian target kegiatan adalah sebagai berikut



Gambar 2. Rancangan Evaluasi

Untuk mengetahui pola kecenderungan data, maka data dikategorikan menggunakan teknik yang digunakan oleh Sutrisno Hadi (2004). Teknik tersebut membagi data dalam beberapa kategori sehingga dapat digolongkan dalam kelompok tertentu. Untuk dapat melakukan penggolongan data harus dikategorikan berdasarkan mean ideal dan deviasi standar ideal. Penentuan mean ideal dan deviasiasi standar ideal dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$Mi = [ST + SR]: 2$$

$$DSi = [ST - SR]: 6$$

Keterangan:

Mi : Mean ideal
DSi : Devisiasi standar ideal
ST : Skor ideal tertinggi
SR : Skor ideal terendah

Setelah diperoleh nilai mean ideal dan standar deviasi ideal maka data dapat di kategorikan menjadi lima kategori sebagai berikut:

Kategori sangat tinggi : $X \geq Mi + 1,5 DSi$
Kategori tinggi : $Mi + 0,5 DSi \leq X < Mi + 1,5 DSi$
Kategori moderat : $Mi - 0,5 DSi \leq X < Mi + 0,5 DSi$
Kategori rendah : $Mi - 1,5 DSi \leq X < Mi - 0,5 DSi$
Kategori sangat rendah : $X < Mi - 1,5 DSi$

E. Jadwal Kegiatan Pengabdian.

Pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan selama empat bulan dengan perincian sebagai berikut:

1. Bulan April dan Mei

Pada bulan ini akan dilakukan studi kelayakan serta perencanaan materi dan kegiatan pengabdian yang sesuai khalayak sasaran.

2. Bulan Juni dan Juli

Pada bulan kedua akan dilakukan penyusunan proposal pengabdian, perencanaan pengabdian, seleksi peserta dan konfirmasi materi dan kegiatan pengabdian yang akan dilakukan.

3. Bulan Agustus

Pada periode ini akan dilaksanakan segala kegiatan dan penyampaian materi sebagaimana telah dituangkan dalam perencanaan pengabdian.

4. Bulan September

Tahap ini merupakan tahap akhir pengabdian yang berisi akhir kegiatan dan proses pelaporan serta penilaian hasil kerja pengabdian.

Pengabdian pada masyarakat bagi guru Akuntansi tingkat SMK di Kabupaten Sleman dilaksanakan selama 4 hari yakni:

- a. Jumat, 19 Agustus 2016 (4 jam kegiatan)
- b. Jumat, 26 Agustus 2016 (4 jam kegiatan)
- c. Jumat, 2 September 2016 (4 jam kegiatan)
- d. Jumat, 9 September 2016 (4 jam kegiatan)

Pengabdian pada masyarakat dilaksanakan di Ruang Kelas GE 1.307 dan Laboratorium Komputer Akuntansi FE UNY (Lt. 2 Gedung 2 FE UNY). Jadwal pelatihan secara rinci direncanakan sebagai berikut:

Tabel 1. Hari pertama : 19 Agustus 2016

Jam	Kegiatan	Penanggung Jawab	Jumlah Jam Pelaksanaan
12.30 – 12.45	Registrasi Peserta	TIM PELAKSANA	
12.45 – 15.00	Penyampaian Materi 1. Pengertian Media Pembelajaran 2. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran. 3. Taksonomi Media Pembelajaran 4. Karakteristik Media Pembelajaran	Merinda Noorma Novida S., M.Pd. Patriani Wahyu Dewanti, M.Acc.	2 jam 15 menit
15.00 – 15.15	ISHOMA		
15.15 – 17.00	Penyampaian Materi : Pengembangan dan Evaluasi Media Pembelajaran	Merinda Noorma Novida S., M.Pd. Patriani Wahyu Dewanti, M.Acc.	1 jam 45 menit
17.00 – 17.10	Penutup	TIM PELAKSANA	
Total			4 jam

Tabel 2. Hari Kedua : 26 Agustus 2016

Jam	Kegiatan	Penanggung Jawab	Jumlah Jam Pelaksanaan
12.30 – 12.45	Registrasi Peserta	TIM PELAKSANA	
12.45 – 15.00	Penyampaian Materi : Praktik Pembuatan Blog Word Press	Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.	2 jam 15 menit
15.00 – 15.15	ISHOMA		
15.15 – 17.00	Penyampaian Materi : Praktik Pembuatan Aplikasi Berbasis Android	M. Andryzal Fajar, M.Sc. Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.	1 jam 45 menit
17.00 – 17.10	Penutup	TIM PELAKSANA	
Total			4 jam

Tabel 3. Hari Ketiga : 2 September 2016

Jam	Kegiatan	Penanggung Jawab	Jumlah Jam Pelaksanaan
12.30 – 12.45	Registrasi Peserta	TIM PELAKSANA	
12.45 – 15.00	Pendampingan pembuatan bahan ajar media pembelajaran (Praktik Mandiri)	Merinda Noorma Novida S., M.Pd. Patriani Wahyu Dewanti, M.Acc.	2 jam 15 menit
15.00 – 15.15	ISHOMA		
15.15 – 17.00	Pendampingan pembuatan bahan ajar media pembelajaran (Praktik Mandiri - Lanjutan)	Merinda Noorma Novida S., M.Pd. Patriani Wahyu Dewanti, M.Acc.	1 jam 45 menit
17.00 – 17.10	Penutup	TIM PELAKSANA	
Total			4 Jam

Tabel 4. Hari Keempat : 9 September 2016

Jam	Kegiatan	Penanggung Jawab	Jumlah Jam Pelaksanaan
12.30 – 12.45	Registrasi Peserta	TIM PELAKSANA	
12.45 – 15.00	Pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis android (Praktik Mandiri)	Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.	2 jam 15 menit
15.00 – 15.15	ISHOMA		
15.15 – 17.00	Pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis android (Praktik Mandiri - Lanjutan)	M. Andryzal Fajar, M.Sc. Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.	1 jam 45 menit
17.00 – 17.10	Penutup	TIM PELAKSANA	
Total			4 jam
Total jam keseluruhan dari hari pertama hingga ke empat			16 Jam

F. Organisasi Tim Pelaksana

1. Ketua Tim Pengabdi : Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.
2. Anggota Tim Pengabdi :

- a. M. Andryzal Fajar, M.Sc., Ak.
 - b. Patriani Wahyu Dewanti, M.Acc.
 - c. Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.
 - d. Merinda Noorma Novida Siregar, M.Pd.
3. Staf Administrasi : 2 Orang Mahasiswa

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengabdian

1. Demografi Peserta

- a. Pelaksanaan hari pertama (Jumat, 19 Agustus 2016)

Tabel 5. Jumlah Peserta PPM tanggal 19 Agustus 2016

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1	Perempuan	27	93
2	Laki-Laki	2	7
	Total	29	100

Pada pelaksanaan hari pertama, jumlah peserta yang hadir sejumlah 29 orang dari 29 orang yang diundang, dengan rincian 27 orang perempuan dan 2 orang laki-laki.

- b. Pelaksanaan hari kedua (Jumat, 26 Agustus 2016)

Tabel 6. Jumlah Peserta PPM tanggal 26 Agustus 2016

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1	Perempuan	25	93
2	Laki-Laki	2	7
	Total	27	100

Pada pelaksanaan hari kedua, jumlah peserta yang hadir sejumlah 27 orang dari 29 orang yang diundang, dengan rincian 25 orang perempuan dan 2 orang laki-laki. Alasan ketidakhadiran beberapa orang peserta tersebut adalah karena memiliki kegiatan lain dengan jadwal yang bersamaan dengan jadwal pengabdian.

- c. Pelaksanaan hari ketiga (Jumat, 2 September 2016)

Tabel 7. Jumlah Peserta PPM tanggal 2 September 2016

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1	Perempuan	23	92
2	Laki-Laki	2	8

	Total	25	100
--	-------	----	-----

Pada pelaksanaan hari ketiga, jumlah peserta yang hadir sejumlah 25 orang dari 29 orang yang diundang, dengan rincian 23 orang perempuan dan 2 orang laki-laki. Alasan ketidakhadiran beberapa orang peserta tersebut adalah karena memiliki kegiatan lain dengan jadwal yang bersamaan dengan jadwal pengabdian.

d. Pelaksanaan hari keempat (Jumat, 9 September 2016)

Tabel 8. Jumlah Peserta PPM tanggal 9 September 2016

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1	Perempuan	24	92
2	Laki-Laki	2	8
	Total	26	100

Pada pelaksanaan hari keempat, jumlah peserta yang hadir sejumlah 26 orang dari 29 orang yang diundang, dengan rincian 24 orang perempuan dan 2 orang laki-laki. Alasan ketidakhadiran beberapa orang peserta tersebut adalah karena memiliki kegiatan lain dengan jadwal yang bersamaan dengan jadwal pengabdian.

2. Pelaksanaan Pengabdian

Pengabdian pada masyarakat dilaksanakan selama 4 hari, dengan jumlah jam pelaksanaan tiap harinya adalah 4 jam pelaksanaan dan total jam pelaksanaan selama 4 hari adalah 16 jam pelaksanaan. Penjelasan pelaksanaan tiap pengabdian adalah sebagai berikut :

a. Pelaksanaan pada hari pertama (Jumat, 19 Agustus 2016)

Pelaksanaan pengabdian pada hari pertama terfokus pada penyampaian teori yang terkait dengan materi PPM. Materi disampaikan dalam dua sesi yang diselengi dengan waktu istirahat. Sesi pertama, materi yang disampaikan adalah: Pengertian

Media Pembelajaran, Peran dan Fungsi Media Pembelajaran, Taksonomi Media Pembelajaran, dan Karakteristik Media Pembelajaran. Sedangkan pada sesi kedua, materi yang disampaikan adalah Pengembangan dan Evaluasi Media Pembelajaran.

b. Pelaksanaan pada hari kedua (Jumat, 26 Agustus 2016)

Pelaksanaan pengabdian pada hari kedua terfokus pada praktik pembuatan media pembelajaran. Sesi praktikum diadakan dalam dua sesi yang diselingi dengan waktu istirahat. Sesi pertama, praktikum terkait tentang pembuatan media *web-blog* Word Press. Sedangkan pada sesi kedua, praktikum terkait pembuatan aplikasi berbasis android.

c. Pelaksanaan pada hari ketiga (Jumat, 2 September 2016)

Pelaksanaan pengabdian pada hari ketiga terfokus pada kegiatan pendampingan pembuatan bahan ajar media pembelajaran. Pada sesi pendampingan ini, guru-guru secara mandiri membuat bahan ajar yang nantinya akan dibuat sebagai aplikasi media berbasis android. Sesi pendampingan pembuatan bahan ajar media pembelajaran diadakan dalam dua sesi yang diselingi dengan waktu istirahat. Sesi pertama, pendampingan terkait tentang pembuatan bahan ajar media pembelajaran. Sedangkan pada sesi kedua merupakan lanjutan dari sesi pertama yang belum tuntas.

d. Pelaksanaan pada hari keempat (Jumat, 9 September 2016)

Pelaksanaan pengabdian pada hari keempat terfokus pada kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran. Pada sesi pendampingan ini, guru-guru secara mandiri membuat aplikasi media berbasis android. Sesi pendampingan pembuatan media pembelajaran diadakan dalam dua sesi yang diselingi dengan waktu istirahat. Sesi pertama, pendampingan terkait tentang pembuatan media

pembelajaran. Sedangkan pada sesi kedua merupakan lanjutan dari sesi pertama yang belum tuntas.

Kegiatan pelatihan berjalan lancar selama 4 hari pelatihan yang dihadiri 26-29 orang. Kegiatan dari awal hingga akhir acara peserta mengikuti dengan baik tanpa ada peserta yang membolos pada saat pelatihan.

Para peserta sangat antusias mengikuti kegiatan pengabdian ini, karena melalui kegiatan ini peserta tidak hanya mempelajari materi mengenai pembelajaran, peserta juga mempelajari dan praktik pembuatan blog pada wordpress dan juga pembuatan media berbasis android. Hal tersebut sangat membantu peserta sebagai pendidik di tingkat sekolah menengah atas dalam memberikan materi pelajaran secara online kepada siswa disekolah.

Para peserta sangat aktif dalam diskusi dan bertanya kepada tim pengabdian atas materi-materi yang diberikan. Kegiatan pengabdian ini dianggap oleh peserta sebagai sarana pengenalan dan pembelajaran mengenai pembuatan blog pada wordpress dan juga pembuatan media berbasis android.

B. Pembahasan

Secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan lancar, dimulai dari kegiatan survey pendahuluan, pelaksanaan kegiatan pengabdian, sampai kepada penyusunan laporan. Berdasarkan diskusi yang diselenggarakan diperoleh kesimpulan bahwa para peserta pengabdian tersebut merasa antusias berjalan lancar atas diselenggarakannya kegiatan pengabdian pembuatan media pembelajaran berbasis android dan web-blog. Kegiatan berjalan lancar terlihat dari tingkat kehadiran peserta. Antusiasme para peserta terlihat dari aktifnya saat berdiskusi dan banyaknya pertanyaan yang dilontarkan pada saat sesi tanya-jawab kepada tim pengabdian. hal ini dikarenakan para peserta menyadari bahwa di era

teknologi informasi, pembelajaran secara online merupakan salah satu sarana penting dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sekolah.

Melalui pengabdian yang berkelanjutan akan terjalin hubungan kerjasama antara Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY dengan guru-guru MGMP SMK Program Keahlian Akuntansi se-Kabupaten Sleman. Hubungan kerjasama dalam hal pengembangan metode pembelajaran bagi guru-guru sehingga program pengabdian masyarakat dapat berjalan maksimal, yang menjadi salah satu kewajiban civitas akademika universitas.

Berdasarkan hasil angket evaluasi pelaksanaan PPM yang disampaikan pada akhir praktikum didapat beberapa data sebagai berikut :

1. Kualitas Pemateri

Tabel 9. Kualitas Pemateri

Kriteria		Range	Jumlah	%
Sangat Baik	$X \geq Mi + 1,5 Sdi$	$6 \leq X$	25	100%
Baik	$Mi + 0,5 Sdi \leq X < Mi + 1,5 Sdi$	$5 \leq X < 6$	0	0%
Moderat	$Mi - 0,5 Sdi \leq X < Mi + 0,5 Sdi$	$3 \leq X < 5$	0	0%
Rendah	$Mi - 1,5 Sdi \leq X < Mi - 0,5 Sdi$	$2 \leq X < 3$	0	0%
Sangat rendah	$X < Mi - 1,5 Sdi$	$X < 2$	0	0%
Total			25	100%

Berdasarkan data dari tabel 9 di atas, dapat diketahui bahwa peserta menilai kualitas pemateri dalam menyampaikan materi maupun membimbing praktikum pembuatan media tergolong sangat baik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai X yang berada di atas 6 berjumlah 25, atau sekitar 100%.

2. Kualitas Modul

Tabel 10. Kualitas Modul

Kriteria		Range	Jumlah	%
Sangat Baik	$X \geq Mi + 1,5 Sdi$	$6 \leq X$	25	100%
Baik	$Mi + 0,5 Sdi \leq X < Mi + 1,5 Sdi$	$5 \leq X < 6$	0	0%
Moderat	$Mi - 0,5 Sdi \leq X < Mi + 0,5 Sdi$	$3 \leq X < 5$	0	0%
Rendah	$Mi - 1,5 Sdi \leq X < Mi - 0,5 Sdi$	$2 \leq X < 3$	0	0%
Sangat rendah	$X < Mi - 1,5 Sdi$	$X < 2$	0	0%
Total			25	100%

Berdasarkan data dari tabel 10 di atas, dapat diketahui bahwa peserta menilai kualitas modul yang diberikan dalam menyampaikan materi maupun membimbing praktikum pembuatan media tergolong sangat baik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai X yang berada di atas 6 berjumlah 25, atau sekitar 100%.

3. Persepsi peserta terhadap peningkatan pemahaman

Tabel 11. Persepsi peserta terhadap peningkatan pemahaman

Kriteria		Range	Jumlah	%
Sangat Paham	$X \geq Mi + 1,5 Sdi$	$3 \leq X$	25	100%
Paham	$Mi + 0,5 Sdi \leq X < Mi + 1,5 Sdi$	$2 \leq X < 3$	0	0%
Moderat	$Mi - 0,5 Sdi \leq X < Mi + 0,5 Sdi$	$2 \leq X < 2$	0	0%
Tidak Paham	$Mi - 1,5 Sdi \leq X < Mi - 0,5 Sdi$	$1 \leq X < 2$	0	0%
Sangat tidak paham	$X < Mi - 1,5 Sdi$	$X < 1$	0	0%
Total			25	100%

Berdasarkan data dari tabel 11 di atas, dapat diketahui bahwa persepsi peserta terhadap peningkatan pemahaman materi maupun membimbing praktikum pembuatan media tergolong sangat baik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai X yang berada di atas 3 berjumlah 25, atau sekitar 100%.

Faktor-faktor yang mendukung pelaksanaan pengabdian sehingga dapat terlaksana dengan lancar sebagai berikut:

1. Tingginya antusiasme peserta pengabdian yaitu guru-guru MGMP SMK Program Keahlian Akuntansi se-Kabupaten Sleman untuk mengikuti kegiatan pengabdian pembuatan media pembelajaran berbasis android dan web-blog.
2. Di era teknologi informasi, pembelajaran online merupakan sarana yang sangat penting dalam menyampaikan materi pelajaran sekolah kepada siswa, sehingga kegiatan pengabdian ini sangat bermanfaat bagi guru-guru.
3. Fasilitas dan semangat tim pengabdian yang mendukung kelancaran pengabdian.

Selain faktor pendukung, ada pula faktor penghambat yang mengakibatkan kegiatan pengabdian ini tidak mampu mencapai tujuan secara maksimal, yaitu koordinasi antar peserta pengabdian yaitu guru-guru MGMP SMK Program Keahlian Akuntansi se-Kabupaten Sleman belum bisa berjalan dengan sempurna karena perbedaan kegiatan dan kepentingan masing-masing untuk memiliki hari yang sama untuk mengikuti kegiatan pengabdian.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Kegiatan pengabdian ini dapat dikategorikan berhasil dari segi partisipasi peserta mengingat dari 25 calon target peserta yang diundang yang hadir sebanyak 26-29 orang.
2. Para peserta merasa kegiatan pengabdian ini sangat bermanfaat bagi mereka, karena sebagai pendidik mereka merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web-blog sebagai media penyampai pesan pembelajaran. Media ini dapat membantu pendidik dalam memadukan pembelajaran melalui online dan tatap muka (konvensional) sehingga dapat saling melengkapi. Hal tersebut juga memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa sehingga proses belajar mengajar dapat lebih bervariasi dan inovatif.
3. Respon peserta atas kegiatan pengabdian yang dilaksanakan menyatakan bahwa, dari kualitas pemateri, kualitas modul adalah sangat baik. Peserta juga menyatakan sangat paham atas penjelasan yang telah diberikan oleh tim pengabdian. Hal ini dapat terlihat dari hasil angket atas persepsi peserta terhadap peningkatan pemahaman yang menyatakan sangat paham.
4. Para peserta merasa dengan pengalaman baru dalam proses belajar-mengajar, maka diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar dan kreativitas siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa.

B. Saran

Saran yang diajukan berhubungan dengan hasil kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Untuk menindaklanjuti pengabdian ini diharapkan para peserta dapat kembali mengajukan permohonan pelatihan pembuatan media pembelajaran tingkat lanjut dan evaluasi menggunakan media pembelajaran lainnya kepada Universitas Negeri Yogyakarta melalui Jurusan Pendidikan Akuntansi Prodi Pendidikan Akuntansi.
2. Pelaksanaan pengabdian untuk masa mendatang sebaiknya dilakukan dengan waktu yang lebih panjang untuk dapat memasukkan materi praktik pembuatan media yang lebih beragam dan lebih mudah dipahami serta di praktikkan.
3. Koordinasi antar guru dan pengabdian lebih ditingkatkan dengan mengembangkan model pengabdian yang dapat diakses oleh semua guru dan anggota pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Daryanto. 2011. Media Pembelajaran. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera

Gween Solomon, lynne Scrum. 2011. Web 2.0 Panduan bagi para pendidik. Jakarta: PT indeks

Oya suryana, Mataya Studio. 2008. Membangun Blog Wordpress. Jakarta: PT elex Media Komputindo

Rachman Hakim, 2010. Cara Cerdas Mengelola Blog. Jakarta: PT Elex media Komputindo,

Wina Sanjaya. 2013. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

_____ 2014. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana.

Zainal Muttaqien. (2011). Pemanfaatan Blog sebagai Media dan Sumber Belajar Alternatif Qur'an Hadits Tingkat Madrasah Aliyah. Artikel Ilmiah. Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga.

LAMPIRAN

Foto Kegiatan PPM



