

MEMANFAATKAN EDMODO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI

Laksmi Mahendraty Dwiharja

Universitas Negeri Surabaya

laksmimd@gmail.com

Abstrak

Seiring dengan pesatnya e-learning sebagai salah satu media pendukung pembelajaran, Edmodo menyediakan kemudahan bagi guru dan siswa untuk meminimalisir hambatan belajar di kelas dan untuk meningkatkan profesionalisme guru. Edmodo menjadikan hambatan ruang dan waktu dapat diminimalisir dengan network berbasis lingkungan sekolah. Pembelajaran akuntansi kerap dipandang kurang menarik, maka guru didorong untuk lebih kreatif dalam mengoperasikan *e-learning* Edmodo dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam *cyber class* seperti pemberian tugas mandiri, games, maupun diskusi. Beberapa hambatan pemanfaatan Edmodo dapat diminimalisir dengan beberapa solusi yang membutuhkan kerjasama antara guru dan siswa. Dengan Edmodo, siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran akuntansi dan tujuan belajar dapat tercapai sekalipun siswa dan guru tidak berada dalam satu ruangan. Pemanfaatan Edmodo secara luas juga diharapkan mampu meningkatkan kompetensi siswa agar lebih siap menghadapi MEA.

Kata kunci: *e-learning*, Edmodo, pembelajaran akuntansi

PENDAHULUAN

Pendidikan dianggap sebagai kelembagaan pokok dalam mengembangkan keahlian dan pengetahuan, serta sebagai salah satu bentuk investasi. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Pendidikan memiliki andil yang sangat besar untuk mencetak pemikir dan pelaku bangsa agar mampu memberikan kontribusi positif dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Sistem pendidikan Indonesia mengalami perkembangan seiring meningkatnya kebutuhan akan pendidikan yang berkualitas, terutama saat ini Indonesia tengah dihadapkan oleh arus Masyarakat Ekonomi ASEAN, sehingga berbagai metode dan strategi pembelajaran mengalami perbaikan berkelanjutan untuk memenuhi tuntutan global. Berbagai upaya dan alternatif pembelajaran diimplementasikan guna meningkatkan mutu pendidikan dari segala aspek, yang merubah sistem konvensional menjadi lebih relevan dengan kebutuhan yang makin kompetitif. Indonesia perlu mengenalkan dan mengimplementasikan konsep edukasi yang berputar di aktivitas yang beragam, program-program yang bervariasi untuk menciptakan sebuah suasana pengembangan murid yang baik (Sastroprawiro, 2011).

Akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran yang secara umum dinilai cukup sulit oleh para siswa. Dalam mempelajari akuntansi yang bersifat prosedural, tentunya memerlukan perhatian dari guru agar siswa tertarik dan mampu mencapai target yang telah ditentukan. Secara umum dilihat dari perspektif siswa, akuntansi merupakan ilmu yang *melulu* soal angka, kurang *fun*, dan kaku. Namun bukan berarti tidak ada kesempatan untuk memberikan “warna” dalam pembelajaran akuntansi, karena dengan kreativitas dan menggunakan aplikasi yang tersedia, pendidik mampu meningkatkan minat belajar akuntansi peserta didik. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah Edmodo. Edmodo merupakan media sosial yang mendukung pembelajaran, dengan tampilan hampir serupa *facebook*

Sebagian besar pembelajaran akuntansi dilakukan dengan metode tradisional dengan sistem *teacher centered*. Hal ini telah lumrah dilakukan di manapun karena akuntansi merupakan ilmu prosedural yang telah memiliki konsep baku secara nasional maupun internasional. Seringkali pula durasi yang diberikan dalam kelas tatap muka dirasa kurang, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Memanfaatkan media *e-learning* seperti Edmodo sebagai sarana pendukung pembelajaran akuntansi dengan menerapkan beberapa strategi pembelajaran yang menarik, diharapkan dapat meminimalisir hambatan berupa waktu, jarak, dan meningkatkan minat siswa terhadap akuntansi.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Akuntansi

Belajar merupakan kegiatan yang membutuhkan proses, yang dapat didukung dengan berbagai metode, sarana-prasarana, dan pengkondisian. Metode, sarana dan kondisi yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar diset sedemikian rupa untuk mendukung belajar siswa. Guru mengimplementasikan dan mengembangkan metode sesuai dengan materi ajar yang akan dilaksanakan. Selanjutnya, bentuk pengajaran dan digunakan oleh pendidik dapat disesuaikan dengan materi, kebutuhan siswa, dan target yang akan dicapai. Rooijakkers (1993), menguraikan bahwa pengajar hendaknya bekerja dengan cara seperti tersebut di bawah ini, agar dapat memilih bentuk pengajaran secara tepat:

1. Memilih bentuk pengajaran yang akan meningkatkan proses belajar sebesar-besarnya. Untuk itu pengajar perlu mengetahui secara mendalam tujuan apa yang ingin ia capai, dan bagaimana tiap langkah dari proses belajar harus dipenuhi.
2. Meneliti faktor-faktor apa yang mungkin bisa menghambat. Kalau ada hambatan, maka hambatan apa saja yang dapat diatasi dan hambatan mana yang sama sekali tidak dapat diatasi.

Keahlian guru dalam penyelenggaraan dan mengolah pembelajaran berkontribusi dalam *professional development*. Widayati (2013) menguraikan aspek-aspek profesionalitas guru yang dapat dilihat dari; (1) Peningkatan kualitas pembelajaran dengan memberdayakan berbagai aspek sehingga guru meningkat kreativitas dan

produktivitasnya. Kreativitas dan produktivitas menjangkau berbagai aspek pendukung pembelajaran dari persiapan, pelaksanaan pembelajaran, metode, media, evaluasi, dan tindak lanjut; (2) Penguasaan, penerapan, dan produk ilmu pengetahuan dan teknologi, seperti menulis buku, karya ilmiah, penelitian, membuat alat peraga, penerapan aspek teknologi dalam pembelajaran seperti media baik yang dihasilkan dalam bentuk *software* maupun *hardware*. Dengan cara demikian, dapat dikembangkan unit produksi yang memberikan kontribusi pada sekolah, mengembangkan jiwa kewirausahaan, kerjasama, dan sebagainya; (3) Kontribusi guru dalam karya yang dapat dimanfaatkan orang lain juga dapat dijadikan tolok ukur profesionalitas guru. Guru-guru dapat menyebarkan temuannya ke berbagai media sehingga para *stakeholder* dapat turut merunut dan memanfaatkan karya guru; (4) Penerapan strategi atau teknologi baru dalam pembelajaran seperti *e-learning*, *lesson study*, *quantum learning*, konstruktivisme; (5) Memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana pembelajaran seperti internet dan (6) Motivasi terus berkembang untuk maju dan berkualitas dalam pembelajaran, administrasi, pengembangan diri, yang mengarah pada perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran.

Setelah melakukan pengidentifikasian dan menyusun bahan ajar, selanjutnya, guru mulai merancang strategi belajar manakah yang akan diimplementasikan, yang mampu mendukung kegiatan belajar mengajar. Strategi pembelajaran terdiri dari rangkaian materi dan prosedur untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa secara efektif dan efisien. Salah satu tuntutan bagi guru adalah meningkatkan kompetensi siswa dengan strategi maupun metode belajar yang merangsang dan meningkatkan kognitif peserta didik. Guru memberikan pembelajaran, tetapi tetap membuka adanya reaksi, respons, dan *uneg-uneg* dari siswa (Mulyoto, 2013).

Guru berperan mengarahkan pemikiran siswa untuk menggali pola pikir peserta didik dengan instrumen strategi aktivitas belajar yang tepat, sehingga merangsang siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Partisipasi siswa sangatlah penting untuk mengetahui sejauh mana level berpikir siswa telah tercapai. Partisipasi juga bisa dijadikan salah satu acuan untuk evaluasi pembelajaran berikutnya, sehingga proses dan hasil belajar akan terus berkembang.

Pembelajaran akuntansi dapat didefinisikan sebagai serangkaian prosedur belajar yang bertujuan agar peserta didik mampu menerapkan metode-metode akuntansi berdasarkan kaidah keilmuannya. Peserta didik diharapkan mampu memahami pentingnya akuntansi sebagai bahasa bisnis dalam membuat keputusan demi keberlangsungan suatu entitas, dan membuat pelaporan keuangan sesuai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Pembelajaran akuntansi dilakukan dengan menerapkan strategi belajar pendukung agar aktivitas belajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Edmodo

Ketiadaan jarak sebagai dampak dari internet dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran. Daryanto (2013) menjelaskan bahwa karena sifat internet yang dapat dihubungi setiap saat, artinya siswa dapat memanfaatkan program-program pendidikan yang disediakan di jaringan internet kapan saja sesuai dengan waktu luang mereka sehingga kendala ruang dan waktu yang mereka hadapi untuk mencari sumber belajar dapat teratasi. Dengan perkembangan pesat di bidang teknologi komunikasi, multimedia, dan informasi; mendengarkan ceramah, mencatat di atas kertas sudah tentu ketinggalan zaman.

Kemudahan akses internet menjangkau seluruh belahan dunia memungkinkan berbagai inovasi dalam bidang pendidikan, yakni mempermudah koneksi peserta didik dengan pendidik, salah satunya dengan memanfaatkan Edmodo. Edmodo merupakan social network berbasis lingkungan sekolah (school based environment) yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara, dengan fitur-fitur pendukung proses belajar mengajar. Edmodo dapat diakses bebas di www.edmodo.com oleh guru, siswa, maupun orang tua siswa. Edmodo telah banyak digunakan sebagai *Professional Development Tools* oleh banyak praktisi pendidikan di U.S, seperti Lia Nielsen dan Marianthe Williams (www.techlearning.com, November 2014).

Edmodo berpengaruh cukup besar dalam inovasi pembelajaran menggunakan teknologi jaringan internet. *"It is estimated that more than twenty-nine million teachers and students around the world are using Edmodo on daily basis (<http://www.edmodo.com/about>). Edmodo was also recognized by the American Association of School Librarians in 2011 as one of the top 25 websites that foster the qualities of information, creativity, active participation, and collaboration in the category entitled 'Social Networking and Communication'"* (Kongchan, 2012 dalam Al-Kathiri, 2014).

Bila dibandingkan dengan media sosial Learning Management System lainnya, Edmodo memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: (1) Mirip facebook, mudah digunakan, (2) Closed group collaboration, hanya yang memiliki group code yang dapat mengikuti kelas, (3) Free, diakses online, dan tersedia untuk perangkat smartphone, android dan iphone, (4) Tidak memerlukan server di sekolah, (5) Dapat diakses dimanapun dan kapanpun, (6) Edmodo selalu diupdate oleh pengembang, (7) Edmodo dapat diaplikasikan dalam satu kelas, satu sekolah, antar sekolah dalam satu kota atau kabupaten, (8) Edmodo dapat digunakan bagi siswa, guru, dan orang tua, (9) Edmodo digunakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan model sosial media, learning material, dan evaluasi, (10) Edmodo mendukung model team teaching, co-teacher, dan teacher, (11) Terdapat notifikasi, (12) Fitur badge dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi siswa (Priowirjanto, 2013)

Sedangkan Menurut Rusman (2013), *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut, (1) Tersedianya fasilitas *e-moderating* di mana dalam kegiatan pembelajaran guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah

melalui teknologi internet secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu. (2) Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya saling mengetahui sampai seberapa jauh bahan ajar dipelajari, (3) Siswa dapat belajar atau mengulang bahan pelajaran yang sudah dipelajari setiap saat di mana saja kalau diperlukan, mengingat bahan ajar tersimpan di komputer. (4) Bila peserta didik memerlukan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan (5) Baik guru dan siswa dapat melakukan diskusi terhadap masalah pembelajaran melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang lebih banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan wawasan yang lebih luas, (6) Berubahnya peran siswa menjadi aktif dan lebih mandiri dalam kegiatan pembelajaran, (7) Relatif lebih efisien bagi siswa yang bertempat tinggal jauh karena siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran melalui *e-learning*

Bullen dan Beam dalam Rusman (2013) juga menguraikan kelemahan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran antara lain; (1) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar sesama siswa itu sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam kegiatan pembelajaran, (2) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dengan memanfaatkan *e-learning* sehingga muncul aspek bisnis, (3) Kegiatan pembelajarannya cenderung ke arah pelatihan pada siswa daripada pendidikan, (4) Berubahnya guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran yang berpusat pada guru, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan komputer dan internet, (5) Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, (6) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet secara gratis sehingga dibutuhkan biaya untuk menggunakan fasilitas internet di tempat lain (7) Kurangnya tenaga yang mengetahui, memahami dan mempunyai ketrampilan untuk mengoperasikan internet dan (8) Kurangnya tenaga ahli yang bisa dalam hal penugasan bahasa pemrograman komputer.

Edmodo yang memberikan kontribusi positif dan solusi terhadap hambatan pembelajaran, seperti waktu yang terbatas, adanya kegiatan yang tidak memungkinkan untuk menghadiri tatap muka di kelas, maupun jarak. Edmodo mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab terhadap kegiatan belajarnya, mempermudah akses orang tua dalam mengawasi jalannya proses belajar anak-anaknya, serta memberikan wadah bagi pendidik untuk mengembangkan profesionalitas dengan memanfaatkan layanan kelas virtual Edmodo. Dengan pesatnya teknologi informasi saat ini dan besarnya pemanfaatan internet secara global, seharusnya seluruh kelemahan *e-learning* telah ditekan seminimal mungkin. Adapun terkait tenaga ahli, sesungguhnya, penggunaan Edmodo yang berupa sosial media terkait kemudahan aksesnya bahkan melalui *mobile phone* sekalipun, satu-satunya tenaga ahli yang diperlukan hanyalah kemampuan guru mengoperasikan Edmodo dan kreativitas mengelola kelas virtual tersebut.

Pemanfaatan Edmodo dalam Pembelajaran Akuntansi

E-learning, dalam hal ini Edmodo, merupakan pembelajaran yang dapat berlangsung kapanpun dan di manapun sehingga tidak diharuskan berada dalam satu dimensi waktu dan ruang. Pembelajaran akuntansi kerap kali dilakukan secara behavioristik, dikarenakan akuntansi memang ilmu pengetahuan mengenai pencatatan finansial yang bersifat prosedural dengan aturan yang telah ditetapkan. Siklus akuntansi, ayat jurnal, hingga pelaporan keuangan telah diatur dalam konsep baku dan sistematis. Seringkali pula karena keterbatasan waktu atau karakteristik individual siswa, siswa tidak mengajukan pertanyaan apabila terdapat pertanyaan yang tidak dipahami. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya pencapaian kompetensi untuk beberapa siswa.

Strategi pembelajaran yang meliputi pengajaran, diskusi, membaca, penugasan, presentasi dan evaluasi, secara umum keterlaksanaannya bergantung dari satu atau lebih tiga model dasar dialog atau komunikasi sebagai berikut (Boettcher, 1999 dalam Daryanto, 2013) ; (1) Komunikasi antara guru dengan siswa; (2) Komunikasi antara siswa dengan sumber belajar; (3) Komunikasi siswa dengan siswa. Edmodo dalam pembelajaran akuntansi dapat diterapkan sebagai media *blended e-learning*, sebagaimana yang umumnya masih diterapkan di Indonesia. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dapat ditunjang dengan menggunakan *e-learning* Edmodo. Media pembelajaran yang diterapkan dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kemudahan memperoleh informasi, keterampilan guru mengoperasikan media, durasi, dan yang paling penting adalah sesuai kemampuan berpikir siswa. Selanjutnya berdasarkan tiga model dasar dialog atau komunikasi di atas, maka dapat diuraikan beberapa teknik belajar yang dapat diimplementasikan dengan dukungan Edmodo:

Tugas Mandiri

Johnson (2009), menguraikan bahwa menugaskan murid mengerjakan tugas mandiri memiliki banyak keuntungan. Pertama, anda bebas memanaskan kelas dan dapat bertindak sebagai pemberi informasi daripada pemimpin kelas. Kedua, murid-murid akan belajar bertanggung jawab atas pendidikan mereka; mereka memiliki kesempatan untuk melatih kemampuan penting seperti menentukan prioritas dan mengelola waktu; dan mereka dapat belajar sesuai pola yang mereka kehendaki. Ketiga dan mungkin yang terpenting, dengan memberi tanggungjawab lebih di pundak murid-murid anda, anda menunjukkan bahwa anda percaya pada kepandaian dan kemampuan belajar mereka. Tugas mandiri akuntansi dapat berupa latihan soal, pemecahan kasus informasi keuangan perusahaan yang membantu siswa untuk berpikir lebih kritis, maupun berupa penelitian mandiri. Menurut Yamin (2008), belajar mandiri memiliki manfaat yaitu: (1) memupuk tanggung jawab, (2) meningkatkan ketrampilan, (3) memecahkan masalah, (4) mengambil keputusan, (5) berpikir kreatif, (6) berpikir kritis, (7) percaya diri yang kuat, serta (8) menjadi guru bagi dirinya sendiri.

Tugas mandiri yang biasa diterapkan dalam pembelajaran akuntansi adalah pemberian modul bagi siswa untuk dikerjakan secara individual. Modul yang diberikan pada siswa dapat disesuaikan terhadap kompetensi apa yang harus dicapai oleh siswa. Parkinson & Chew (2011) menggunakan modul akuntansi konvensional berbasis *e-learning* bernama Moodle, hampir serupa dengan fasilitas pada Edmodo. Gomez dan Berrocoso (2012) juga menggunakan Moodle sebagai *e-learning platform* untuk aktivitas pembelajaran dan menilai kompetensi akuntansi siswa. *"The uses of Moodle range from its role as a storage and distribution location for materials such as slides and coursework assignments, to a forum for discussion between staff/students and students/students"* (Parkinson & Chew, 2011). Selanjutnya dalam pemanfaatan Moodle, Gomez dan Berrocoso (2012) menyebutkan bahwa *"In the module we used two tools: an overall activity table and an activity sheet. With the former we list all the activities devised, with the following information for each line: activity reference and description, competencies, sub-competencies and indicators to be developed and assessed, and timeframe"*. Moodle dianggap praktis, mudah diakses dan dapat dijangkau kapanpun di manapun bagi siswa. Kemudahan akses pembelajaran memang sangatlah penting baik bagi guru maupun siswa.

Karena kurang lebih fungsi, manfaat, tujuan dan operasional Moodle hampir sama dengan Edmodo, maka dapat diterapkan penggunaan yang sama pula. Sebagai contoh, pemberian modul laporan keuangan perusahaan sederhana yang mencakup jurnal, buku besar, neraca saldo, laporan laba rugi komprehensif, laporan perubahan ekuitas, laporan posisi keuangan, *cashflow*, hingga jurnal penyesuaian. Guru dapat membuat latihan soal dan kriteria penilaian kemudian meng-*upload* di Edmodo. Guru dapat menguraikan terlebih dahulu dalam video yang *diupload* via Edmodo berupa tutorial singkat teknis tugas dan mengumumkannya pada seluruh siswa. Selanjutnya guru menetapkan batas waktu *due date* pengumpulan tugas.

Untuk beberapa sekolah, terutama pada masa prakerin siswa SMK, guru memberikan modul manual bagi siswa untuk dikerjakan selama prakerin, dan dikumpulkan pada waktu yang ditentukan. Teknik ini memang unggul dalam kepraktisan, efisiensi waktu dan tenaga, serta penilaian yang mudah. Namun juga memiliki kelemahan, antara lain kembali lagi pada masalah proses belajar pada umumnya, guru dapat langsung menjatuhkan penilaian bahwa level kognitif yang dicapai setiap siswa adalah sama, yakni terselesaikannya modul tersebut. Sekalipun dalam masa prakerin, untuk beberapa sekolah dilaksanakan seminggu sekali, proses belajar mengajar tetap dilakukan untuk memenuhi mata pelajaran yang telah ditetapkan, tentunya kontrol guru tetaplah sangat terbatas dikarenakan durasi mengajar.

Hal tersebut dapat diminimalisir dengan memanfaatkan Edmodo. Sebagai gambaran, misalnya, setelah guru memberikan modul baik manual maupun via Edmodo, guru tetap dapat memberikan perhatian lebih di luar kelas. Guru dapat menghimbau siswanya untuk bertanya apabila mengalami kesulitan dalam mengerjakan modul, ataupun ada instruksi yang tidak dipahami siswa, baik secara *private message* maupun

sharing pada teman-temannya. Di sini, guru dapat mengontrol dan membantu siswa sembari memberikan penilaian dan evaluasi baik secara subjektif maupun objektif. Subjektif untuk mengetahui bagaimana dan sejauh mana siswa telah belajar, dan objektif terhadap hasil tugas siswa. Selanjutnya, guru dapat mengidentifikasi permasalahan apa yang selanjutnya akan dibahas dalam pertemuan selanjutnya, untuk memastikan seluruh siswa mencapai hasil belajar yang ditentukan, berdasarkan informasi kesulitan siswa yang disampaikan pada guru via Edmodo.

Games

Guru dapat memanfaatkan Edmodo untuk menciptakan kompetisi ringan berupa *games* yang menyenangkan. Topik *games* dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, dilakukan secara berkala sesuai pemberian materi, dan diambil dari peristiwa ekonomi atau sosial. Salah satu contoh materi akuntansi yang dapat dijadikan kuis maupun *games* singkat adalah *introduction*, dengan contoh topik adalah kasus keuangan sehari-hari. Dapat pula mengajak siswa untuk berargumentasi sejauh mana peran informasi keuangan berguna dalam sebuah usaha, bagaimana cara pencatatan yang baik dan prosedur pencatatan yang seharusnya berdasarkan perspektif mereka. Siswa dapat dibimbing untuk mengembangkan wawasan mereka berdasarkan permasalahan informasi keuangan yang mereka pahami dalam kehidupan sehari-hari ataupun dari media, lalu dikembangkan sesuai daya nalar masing-masing. Seiring dengan kompleksitas pemahaman yang meningkat, maka guru juga dapat meningkatkan level *games* atau kuis sembari mengontrol daya serap dan pemahaman siswa untuk dilakukan evaluasi secara kontinyu.

Pembelajaran menggunakan Edmodo telah beberapa kali dilakukan dan memberikan hasil yang cukup signifikan. Dalam salah satu penelitian eksperimental yang dilakukan oleh Al-Kathiri (2014) terhadap 42 siswa dengan pembelajaran menggunakan metode tradisional dikolaborasikan dengan Edmodo, menghasilkan pencapaian yang signifikan secara positif. Selanjutnya dalam pembelajaran akuntansi, peletakan dasar-dasar pengetahuan akuntansi sangatlah diperlukan untuk menapaki level selanjutnya, sebagaimana setiap ilmu pasti memiliki dasar yang harus dipahami terlebih dahulu. Dalam meletakkan dasar-dasar akuntansi baik persamaan, tujuan, maupun prosedur akuntansi, guru dapat memanfaatkan pengetahuan awal siswa tentang subjek materi untuk digali lebih dalam dengan bantuan Edmodo, yakni kuis maupun *game* kilat.

Diskusi

Dolvin dan Pyles (2011) menekankan bahwa telah ditunjukkan pada siswa, metode instruksi "*chalk and talk*" masih menjadi metode yang paling populer dalam pelajaran keuangan (e.g Saunders, 2001, Farooqi Saunders, 2004; Iqbal. Farooqi & Saunders, 2006) sebagaimana disiplin lainnya yang serupa seperti ekonomi (Becker & Watts, 1996; Becker & Watts, 2001). Karena sifatnya yang memang membutuhkan banyak latihan soal, pelajaran akuntansi dirasa kurang merangsang antusiasme siswa

untuk bertanya, berargumen, dan mengetahui lebih dalam ilmu akuntansi. Di samping latihan soal, tentunya kita dapat memberikan nuansa pembelajaran yang berbeda, misalnya merangsang partisipasi aktif siswa untuk mendiskusikan isu-isu akuntansi, kesalahan-kesalahan dalam pencatatan laporan keuangan serta implikasinya bagi perusahaan.

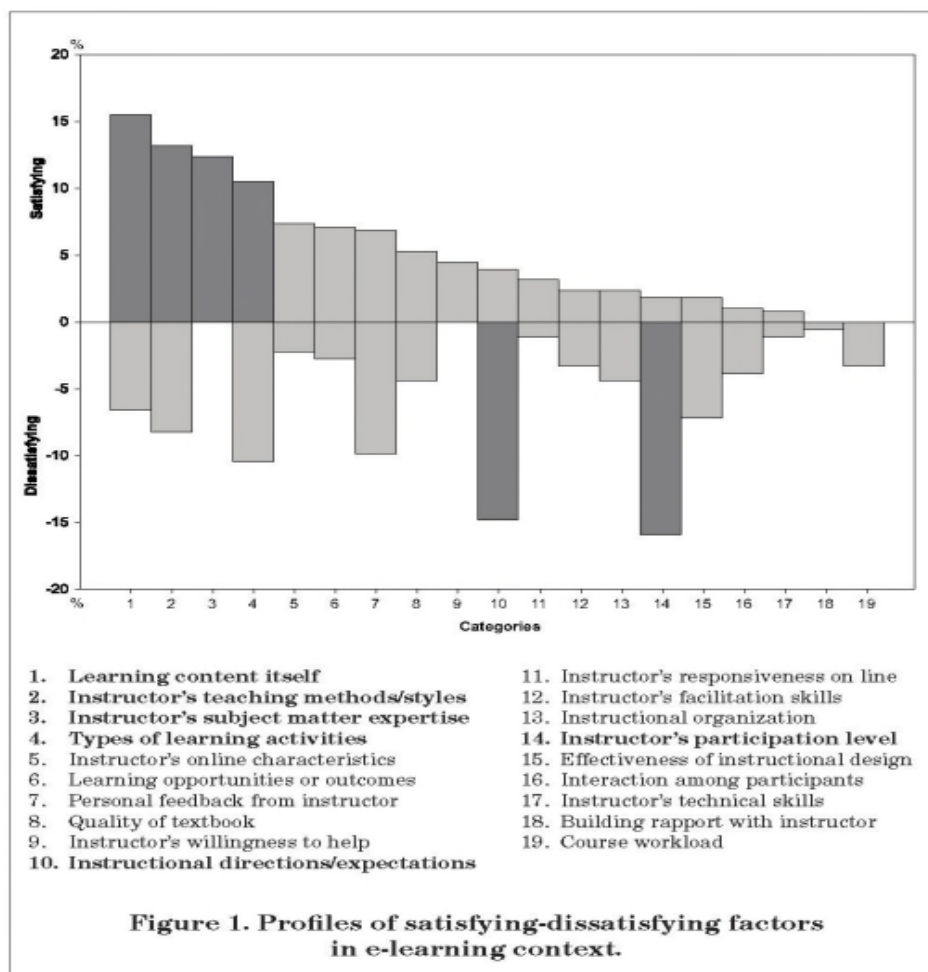
Sardiman (2009) dalam Anisa dan Ratnasari (2013) mengemukakan bahwa mengetahui apa yang dipelajari adalah awal yang baik untuk belajar. Dengan mengakses materi terlebih dahulu, siswa mengetahui apa yang akan mereka pelajari sehingga mereka lebih siap untuk belajar. Kesiapan akan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa mengkonstruksikan berbagai pengetahuan dan pengalamannya untuk menguraikan, menganalisis dan menjawab persoalan yang diberikan oleh guru sesuai cara mereka masing-masing. Dengan kreativitas guru dalam mengontrol alur diskusi, guru harus dapat terus-menerus merangsang keingintahuan, pertanyaan-pertanyaan, argumen-argumen dan seluruh bentuk respon dari perspektif siswa. Mengkonstruksikan pengetahuan untuk mendalami materi terbukti lebih efektif hasilnya dibandingkan metode tradisional. Fowler (2006) pun mendukung metode pembelajaran aktif, dan menjelaskan bahwa lebih sering berpikir berdasarkan pengalaman, maka hasilnya akan lebih baik. Penelitian Fowler pun menunjukkan bahwa kelas aktif terbukti dapat memahami konsep dengan lebih baik.

Sharing Antar Guru

Edmodo tidak hanya menjadi media komunikasi antara guru dengan murid, akan tetapi dapat menjadi wadah *sharing* dengan guru-guru pengampu akuntansi lainnya untuk mengembangkan metode pembelajaran akuntansi. Dengan berbagi permasalahan, pengalaman dan pendapat, maka metode pembelajaran akuntansi dapat berkembang, baik dalam strategi pembelajaran, solusi kesulitan-kesulitan siswa, klemahan dan kelebihan penerapan berbagai metode pembelajaran akuntansi, bahkan dapat melakukan kolaborasi pembelajaran secara online. Sebagaimana dikutip dari Kruger & Bester (2014), yang menyatakan bahwa *Edmodo was chosen for several reasons. Lecturers can (and should) invite students to join the classrooms that they create. Edmodo can be used to communicate with their students, share information, post assignments and perform assessments. Other lecturers can also join as "observing teachers" and can therefore benefit not only by means of their own participation but also by observing that of other lecturers. Lecturers ("Teachers" on Edmodo) can join communities.*

Meningkatkan Pembelajaran Menggunakan Edmodo

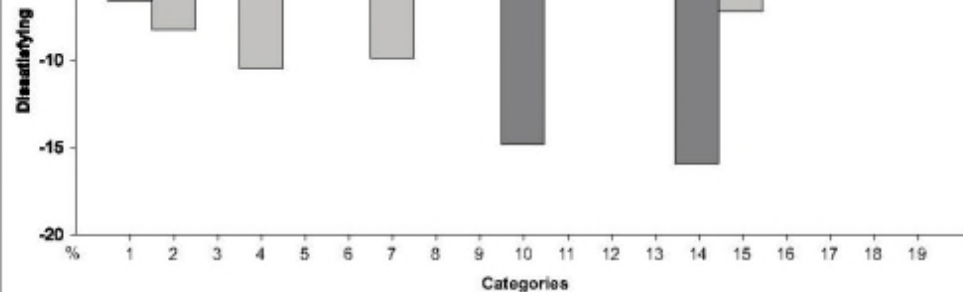
Chyun dan Mark (2005), mendeskripsikan alasan kepuasan dan ketidakpuasan penggunaan *e-learning* sebagai berikut:



Gambar 1. Profil Faktor Kepuasan dan Ketidakpuasan dalam Konteks e-Learning

Berdasarkan gambar tersebut, maka dalam penerapan Edmodo, guru dapat merencanakan dan melaksanakan tindakan defensif untuk meminimalisir hambatan akibat ketidakpuasan siswa terhadap *e-learning* Edmodo. Kalimat yang tidak di-*bold* menunjukkan sebab-sebab ketidakpuasan dalam pembelajaran *e-learning*. Maka dari itu, guru wajib memiliki solusi konkret guna meningkatkan kepuasan siswa sehingga berdampak positif pada kesuksesan belajar. Untuk meningkatkan kepuasan *e-learning* siswa, Chyun dan Mark (2005) mengemukakan proses sistematis untuk mengurangi masalah *e-learning*, yang dikonsepkan dalam *five step SIEME process*; (1) *Separate unhealthy attrition from healthy attrition*; (2) *Investigate satisfying and dissatisfying factors*; (3) *Eliminate or reduce dissatisfying factors*; (4) *Maintain and/or add satisfying factors*, and; (5) *Evaluate attrition in e-learning continuously*.

Edmodo menyediakan fitur serupa direct message antara siswa dengan guru, namun tidak antar siswa. Dengan tools tersebut, siswa dapat berkonsultasi secara langsung dengan guru bila menemui kesulitan dalam belajar akuntansi. Karena sifatnya yang private message, siswa tidak akan malu untuk menanyakan hambatan yang



1. Learning content itself
2. Instructor's teaching methods/styles
3. Instructor's subject matter expertise
4. Types of learning activities
5. Instructor's online characteristics
6. Learning opportunities or outcomes
7. Personal feedback from instructor
8. Quality of textbook
9. Instructor's willingness to help
10. Instructional directions/expectations
11. Instructor's responsiveness on line
12. Instructor's facilitation skills
13. Instructional organization
14. Instructor's participation level
15. Effectiveness of instructional design
16. Interaction among participants
17. Instructor's technical skills
18. Building rapport with instructor
19. Course workload

Figure 1. Profiles of satisfying-dissatisfying factors in e-learning context.

pada siswa. u, sehingga i akuntansi, tap muka di ows students pportunities notivasi dan an langsung g senantiasa dalam kelas. oleh guru

SIMPULAN

Ilmu akuntansi yang bersifat prosedural memang biasa disajikan dalam kelas konvensional yang berpusat pada guru. Namun dengan kreativitas, banyak peristiwa dalam ranah akuntansi yang bisa menjadi topik menarik untuk didiskusikan bahkan dalam forum edmodo, sehingga siswa juga bisa mengasah kognitif mereka untuk menyelami fenomena akuntansi sederhana hingga tingkat kompleksitas yang mampu mereka terima. Telah banyak penelitian yang dilakukan untuk menguji sejauh mana *e-learning* mampu memberikan kontribusi dalam pembelajaran. Sebagaimana penelitian eksperimental Al-Kathiri (2014) mengenai pembelajaran menggunakan metode tradisional dikolaborasikan dengan Edmodo, yang menghasilkan pencapaian yang signifikan secara positif, penggunaan *e-learning* dalam *blended learning* oleh Anisa dan Ratnasari (2013) juga terbukti meningkatkan kesiapan, partisipasi, antusiasme dan korelasi. Beberapa strategi belajar akuntansi yang dapat diterapkan dengan Edmodo yakni tugas mandiri, diskusi, dan *games*. Untuk penilaiannya, dapat dibuat indikator penilaian aktivitas dan kompetensi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga aspek penilaian tercakup lebih luas.

Implikasi lebih jauh dalam pemanfaatan Edmodo adalah, selain meningkatkan efisiensi, juga meratakan tembok keterbatasan ruang dan waktu. Beberapa kelemahan dari Edmodo adalah merupakan kelebihan dari pembelajaran *face-to face*, yakni komunikasi antar siswa dengan guru dan pengawasan guru secara langsung dalam kelas. Akan tetapi pengkombinasian keduanya akan meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi mengingat segala kemudahan yang ditawarkan oleh Edmodo bagi guru dan siswa. Penggunaan Edmodo yang telah dimanfaatkan secara luas untuk meningkatkan profesionalisme guru, tak lepas dari kreativitas guru untuk dalam mengelola pembelajaran secara virtual yang efektif dan efisien. Diharapkan dengan *e-learning* Edmodo, kompetensi peserta didik akuntansi siap bersaing menghadapi arus MEA mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Kathiri, F. (2015). Beyond the Classroom Walls: Edmodo in Saudi Secondary School EFL Instruction, Attitudes and Challenges. *English Language Teaching*. 8(1), 189-198.
- Anisa, A.A., & Ratnasari, A. (2013). Blended Learning: Improving Motivation in Learning Accounting Case of SMKN 1 Bantul 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 6 (1).155-159
- Chyung, S.Y & Mark, V. (2005). An Investigation of the Profiles of Satisfying and Dissatisfying Factors in E-Learning. *Performance Improvement Quarterly*. 18 (2). 108-110
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dolvin, S.D. & Pyles, M.K. (2011). The Influence of Simulation Performance on Student Interest. *Journal of Economic Education Research*.13 (3), 35.
- Gomez, A.C & Berrocoso, J.V. (2012). Design of A Competency-Based Assessment Model In The Field of Accounting. *Contemporary Issues In Educational Research-Special Edition*. 5 (5), 346.
- Johnson, L. (2009). *Pengajaran yang Kreatif dan Menarik: Cara Membangkitkan Minat Siswa Melalui Pemikiran*. Jakarta: Indeks.
- Kruger, M. & Bester, R. (2014). Mobile Learning: A Kaleidoscope. *Electronic Journal of e-Learning*. 12 Issue 1, 61.
- Lou, F. (2006). Active Learning: An Empirical Study of The Use of Simulation Games In The Introductory Financial Accounting Class. *Academy of Educational Leadership Journal*.10 (3). 94-100.
- Mulyoto. (2013). *Strategi Pembelajaran di Era Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Parkinson, A. & Chew, L. (2011). Student Perception of E-learning Components Within an Undergraduate Accounting Module: A Pilot Study. *Annual International Conference on Education & e-Learning*. 3
- Priowirjanto, G. (2013). *Southeast Asian Ministers Of Education Organization Regional Open Learning Centre*.
- Rooijakkers, A. (1993). *Mengajar Dengan Sukses, Petunjuk Untuk Merencanakan dan Menyampaikan Pengajaran*. Jakarta: Grasindo
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sastropawiro, W.N. (2011). *The Missing Abundance Mentality in Our Curriculum dalam Seri Pemikiran Mahasiswa: Ekonomi Indonesia di Mata Anak Muda UI*. FEUI: Baduose Media
- Techlearning (2014) *How To Improve Professional Learning*. Diakses dari www.techlearning.com pada tanggal 10 April 2015
- Widayati, A. (2013). Studi Tentang Peran Musyawarah Guru Mata Pelajaran Akuntansi Dalam Meningkatkan Profesionalitas Guru Akuntansi SMK di DIY. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*.11 (1).

Yamin, M. (2008). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gsung Persada Press.