

## **Merdeka Belajar Menggunakan Video Tutorial Siskeudes Bagi Siswa Akuntansi di Era Pandemi: Menyenangkan atau Membosankan?**

Kamilarifa Imani<sup>1\*</sup>, Intan Asih Moelyani<sup>2</sup>, Ibrahim Reyhan Nugraha Putra<sup>3</sup>, Endang Sri Andayani<sup>4</sup>,  
Anita Srie Utami<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Negeri Malang  
<sup>5</sup>SMK Negeri 1 Malang

\*kamilarifa.imani.1904214@students.um.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengoperasikan aplikasi SISKEUDES dengan memanfaatkan media berbasis audio visual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 1 Malang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung tidak mudah bosan ketika belajar SISKEUDES menggunakan video tutorial. Dengan video tutorial, siswa juga merasa lebih cepat dalam memahami dan mengoperasikan aplikasi SISKEUDES. Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual sangat membantu siswa dalam pembelajaran daring di era pandemi Covid-19 secara mandiri karena dalam video tutorial termuat langkah-langkah pengoperasian aplikasi SISKEUDES secara runtut dan lengkap. Hal ini berbeda dengan jika mereka belajar menggunakan buku atau *e-book* yang cenderung membosankan dan kurangnya penjelasan dalam praktek penggunaan aplikasi.

**Kata Kunci:** Sistem Pembelajaran, Video Tutorial, SISKEUDES.

### **Abstract**

*This study aims to improve students' skills in operating SISKEUDES by using audio-visual media. The research used a qualitative approach with case - study methods. The subjects in this study were the students of class XII Accounting at SMK Negeri 1 Malang. Data collection techniques were conducted through observation and interview. The results showed that students tend not to get bored easily when learning SISKEUDES using video tutorials. By using video tutorials, students can operate the applications easily. The video tutorials help increase students' skills in operating SISKEUDES. The use of audio-visual learning media is particularly helpful to students in online learning in the covid-19 pandemic age because in video tutorials are embedded in fragmentary and complete system operating measures. This is different from learning to use books or e-books that tend to be boring and lacking explanations in application usage practices.*

**Keywords:** Learning System, Video Tutorials, SISKEUDES.

## **PENDAHULUAN**

Situasi pandemi Covid-19 yang telah melanda hampir di seluruh penjuru dunia berdampak pada berbagai aspek kehidupan masyarakat, salah satunya pendidikan. Tenaga pendidik dan peserta didik dipaksa untuk beralih dari metode pembelajaran tradisional ke metode online dalam waktu yang tergolong singkat (Rafique et al., 2021). Dalam pembelajaran daring, proses belajar mengajar berlangsung secara online dengan berbagai jenis media baik itu bentuk teks, audio, visual, ataupun audio-visual. Hal ini merupakan tantangan bagi tenaga pendidik karena dalam mencapai tujuan pembelajaran, pengajar harus mempersiapkan media pembelajaran yang tepat, menarik serta menyenangkan (Al Hakim et al., 2021). Tidak hanya dari sudut pandang pendidik, pembelajaran daring juga memberikan tantangan baru bagi peserta

didik (Suriadi et al., 2021). Jenis pembelajaran daring dengan memanfaatkan media virtual ini memiliki banyak keterbatasan. Kendala yang biasa terjadi yaitu adanya kesulitan yang dirasakan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran praktik yang disampaikan secara online (Asmuni, 2020). Selain itu, kendala teknologi juga seringkali menghambat metode pembelajaran daring sehingga perlu adanya komitmen yang tinggi dari peserta didik dan tenaga pendidik dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi untuk kelancaran proses belajar mengajar (Pratama et al., 2020).

Penerapan sistem pembelajaran daring pada ilmu akuntansi bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan. Ilmu akuntansi merupakan salah satu ilmu yang menerapkan pembelajaran teori, praktik dan logika perhitungan secara beriringan. Mengetahui kompleksnya ilmu akuntansi tersebut, menimbulkan tantangan bagi tenaga pendidik maupun peserta didik dalam menyatukan keduanya menjadi satu pemahaman yang tepat (Ginting & Tungga Dewi, 2022). Dengan diterapkannya pembelajaran daring, menuntut kemandirian serta kedisiplinan peserta didik dalam memahami materi yang sudah diberikan oleh guru/dosen secara online (Hidayat et al., 2020). Kemandirian belajar ini sejalan dengan konsep merdeka belajar yang merupakan salah satu kebijakan baru dari Kemendikbud RI. Merdeka belajar memberikan konsep pembelajaran siswa yang dibebaskan untuk mendapatkan ilmu tanpa adanya tekanan (Saleh, 2020).

Diterbitkannya Peraturan Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 07/D/D5/KK/2018 tentang Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan berdampak pada diberlakukannya struktur kurikulum SMK yang baru (Elly Astuti et al., 2020). Penerapan kebijakan tersebut berpengaruh pada adanya mata pelajaran baru yaitu Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah. Diajarkannya mata pelajaran ini berkenaan dengan UU Nomor 6 tentang Desa tahun 2014 dan Peraturan Menteri 113 tentang pengelolaan keuangan desa tahun 2014 (Wardoyo et al., 2021). Terkait hal ini, SMK memegang peran penting dalam mempelajari materi akuntansi desa dengan tujuan lulusannya dapat terserap di lingkup pemerintahan desa.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh pada komputerisasi dan digitalisasi pada berbagai disiplin ilmu, tidak terkecuali akuntansi. Salah satu aplikasi yang sering digunakan adalah Microsoft Excel, MYOB dan Accurate. Komputerisasi akuntansi juga diterapkan pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah dengan memanfaatkan aplikasi SISKEUDES. Aplikasi Sistem Keuangan Desa atau lebih singkatnya SISKEUDES merupakan aplikasi yang dibuat oleh BPKP untuk membantu pemerintah desa dalam melakukan pelaporan keuangan desa (BPKP, 2015). Setelah mempelajari mata pelajaran baru ini, lulusan SMK khususnya jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga diharapkan dapat membantu mengembangkan digitalisasi akuntansi pada tingkat pemerintahan desa.

Faktanya, penerapan kebijakan kurikulum SMK yang baru dinilai masih belum optimal. Dapat dilihat dari kurangnya penguasaan materi pada guru baik dari segi pemaparan materi maupun prakteknya (Sari et al., 2020). Permasalahan ini akan berdampak fatal karena dengan lemahnya penguasaan materi, maka siswa akan merasa kesulitan dalam memahami materi tersebut sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik. Maka, untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya pelatihan terhadap guru SMK guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian sebelumnya membahas pelatihan komputer akuntansi desa dengan aplikasi keuangan desa (SISKEUDES) mendapatkan hasil bahwa kegiatan pelatihan yang dilakukan bagi MGMP guru akuntansi SMK se-Kota Malang dapat terlaksana dengan lancar

(Wardoyo et al., 2021). Dengan kegiatan ini, terdapat peningkatan profesionalisme guru dalam mengoperasikan aplikasi sistem keuangan desa.

Dari hasil observasi di SMK Negeri 1 Malang, penguasaan materi serta keterampilan guru dalam mengoperasikan aplikasi sistem keuangan desa dinilai belum kuat. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah masih berbentuk teks. Modul yang digunakan bersumber pada web BPKP. Modul yang masih belum sempurna dan banyaknya revisi yang diperlukan menjadi penyebab dari kurang bervariasinya media pembelajaran. Sedikitnya variasi media dalam pembelajaran daring akuntansi menjadi salah satu hambatan bagi siswa (Karyanto et al., 2021). Berdasarkan observasi yang dilakukan, sebagian besar siswa lebih menyukai media pembelajaran berbentuk audio visual khususnya untuk pembelajaran praktikum. Pemanfaatan aplikasi SISKEUDES pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah dinilai masih sangat asing bagi siswa. Kurang familiarnya siswa dengan aplikasi sistem keuangan desa berakibat pada timbulnya kesulitan dalam memahami materi dan mengoperasikan aplikasi. Tidak sedikit dari mereka yang mengaku jenuh dan kesulitan dalam mempelajari komputersasi akuntansi desa dengan media berbentuk teks.

Berdasarkan paparan sebelumnya, penelitian ini ditujukan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual guna meningkatkan keterampilan siswa dalam mengoperasikan aplikasi sistem keuangan desa. Mengetahui minat siswa yang tinggi terhadap media audio visual, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan bentuk media pembelajaran berbasis audio visual. Dengan harapan penelitian ini mampu memberikan informasi mengenai penggunaan media berbasis audio visual yang menarik dalam meningkatkan kemandirian serta disiplin belajar siswa khususnya pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga instansi/pemerintah kelas XII jurusan akuntansi dan keuangan lembaga di SMKN 1 Malang.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Merdeka Belajar**

Merdeka Belajar adalah sebuah program kebijakan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI). Program Merdeka Belajar masih hangat diperbincangkan di bidang pendidikan yang memberikan konsep pembelajaran siswa dibebaskan untuk mendapatkan ilmu tanpa adanya tekanan. Tujuan awal dari pembuatan program Merdeka Belajar ini yaitu untuk meringankan beban seorang guru serta merubah sistem tolak ukur terhadap siswa (Saleh, 2020). “Merdeka belajar itu bahwa proses pendidikan harus menciptakan suasana-suasana yang membahagiakan. Bahagia buat siapa? Bahagia buat guru, bahagia buat peserta didik, bahagia buat orang tua, dan bahagia untuk semua orang” (Syukri, 2020). Merdeka belajar dapat diartikan sebagai pengaplikasian kurikulum dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dengan pengembangan berpikir yang inovatif oleh guru. Hal ini dapat menumbuhkan sikap positif siswa dalam merespon pembelajaran (Trinova, 2021).

Pendidikan selalu mengupayakan terciptanya peserta didik yang selalu melakukan pembaharuan demi pembaharuan dalam setiap waktu yang diharapkan dapat memunculkan inovasi-inovasi dalam setiap proses pembelajarannya (Siregar, et al. 2020). Pemerintah juga mengambil fungsi dalam pembaharuan pendidikan, dan disinilah pemerintah menciptakan konsep Merdeka Belajar. Dimana salah satu dari

konsep ini adalah memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mendahului pembelajaran sesuai kemampuan yang dimiliki.

Merdeka Belajar merupakan proses pembelajaran secara alami untuk mencapai kemerdekaan. Diperlukan belajar merdeka terlebih dahulu karena bisa jadi masih ada hal-hal yang membelenggu rasa kemerdekaan, rasa belum merdeka dan ruang gerak yang sempit untuk merdeka. Esensi Merdeka Belajar adalah menggali potensi terbesar para guru dan peserta didik untuk berinovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri. Mandiri bukan hanya mengikuti proses birokrasi pendidikan, tapi benar-benar inovasi Pendidikan (Prayogo, 2020).

Dalam mendukung kebijakan merdeka belajar, terdapat tiga tahapan penting yang perlu dipersiapkan (Arifin, 2022). Pertama, membangun ekosistem pendidikan yang berbasis teknologi. Ekosistem pendidikan yang didukung dengan mengikuti perkembangan teknologi secara pesat dapat berguna dalam mendorong munculnya kreativitas, inovasi sekaligus karakter penggerak bagi tenaga pendidik. Kemudian yang kedua, kolaborasi dengan lintas pihak. Kolaborasi dengan banyak pihak sangat penting untuk dilakukan dengan melibatkan berbagai gagasan serta sumber daya. Dengan demikian, dapat tercipta lingkungan yang suportif dan kondusif dalam mendukung kebijakan merdeka belajar. Terakhir, pentingnya data untuk mendukung kebijakan merdeka belajar. Saat ini, data menjadi sumber daya penting bagi suatu negara. Data dan inovasi teknologi dijadikan sebagai acuan kebijakan atau suatu pola pembelajaran.

Terdapat empat pokok kebijakan yang harus diperhatikan dalam melaksanakan program pemerintah yaitu: 1) USBN diganti menjadi ujian (*asesmen*), kebijakan ini berlaku sejak tahun 2020 yang menekankan pada kompetensi siswa. Anggaran USBN dialihkan guna meningkatkan mutu pendidikan; 2) Ujian Nasional diubah menjadi asesmen kompetensi minimum dan sesuai karakter, kebijakan ini mulai berlaku pada tahun 2021. Asesmen yang dimaksud menekankan pada penguasaan aspek literasi dan numerasi. Mendikbud menekankan pentingnya rujukan dari standar internasional dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia; 3) RPP dipersingkat hanya satu halaman yang berisikan tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan asesmen; 4) Zonasi PPDB lebih fleksibel dengan mempertimbangkan ketimpangan akses dan kualitas di berbagai daerah (Saleh, 2020).

### **Media Pembelajaran**

Media dalam proses pembelajaran merupakan sarana untuk perantara pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran dan sarana, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri sendiri sehingga tujuan awal dari pembelajaran dapat tercapai. Hal ini sejalan dengan pendapat (Haryoko, 2012) yang mengatakan bahwa media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran yang lebih efektif. Media audio visual dapat dijadikan salah satu media

yang dapat menunjang keberhasilan belajar siswa karena mudahnya akses dalam menggunakannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Trianto, 2007) bahwa untuk menunjang proses pembelajaran dibutuhkan suatu media pembelajaran yang memiliki kegunaan yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai bidang studi. Pemanfaatan audio visual sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif (Widyantara, Rasna. 2020).

Dengan demikian media pendidikan merupakan bagian krusial dari proses pendidikan dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh para guru dalam melaksanakan fungsi profesionalitas. Dalam hal ini media pembelajaran sudah berkembang seiring dengan kemajuan dalam ilmu pengetahuan dalam teknologi dan perubahan sikap masyarakat, telah ditafsirkan serta memiliki fungsi lebih luas, sehingga memiliki nilai yang sangat penting dalam pendidikan.

### **SISKEUDES**

Aplikasi Sistem Keuangan Desa (SISKEUDES) merupakan aplikasi yang di buat oleh BPKP untuk membantu pemerintah desa dalam melakukan pelaporan keuangan desa yang diimplementasikan secara perdana di Pemerintah Kabupaten Masama kemudian keberhasilan pengembangan aplikasi Siskeudes diserahkan kepada Deputy Kepala BPKP Bidang Pengawasan Penyelenggaraan Keuangan Daerah di Jakarta. Pada Tanggal 13 Juli 2015 aplikasi Siskeudes resmi diluncurkan (BPKP, 2015). Aplikasi ini sangat mudah untuk digunakan oleh pemerintah desa karena fitur yang tersedia sangatlah mudah untuk dipahami dan dimengerti. Dengan tampilan yang sederhana membuat aplikasi ini terlihat sangat sederhana namun sangat baik untuk digunakan. Bisa menggunakan jaringan internet dan juga tidak. Aplikasi ini dibuat sudah menyesuaikan dengan proses dan tahap laporan keuangan dan dokumen - dokumen yang ada hanya akan di input saja karena sudah tertata dengan baik. Penggunaan aplikasi Siskeudes ini harus mendapat persetujuan dengan cara memberikan kode validasi Pemerintah Daerah yang dikeluarkan secara resmi oleh BPKP selaku pengembang aplikasi (BPKP, 2015).

SISKEUDES ini dikembangkan oleh BPKP, namun demikian dalam pelaksanaannya belum bisa diaplikasikan oleh seluruh desa karena keterbatasan SDM yang memberi pelatihan (Solikhah et al. 2018). Tujuan ditetapkannya aplikasi Siskeudes, yaitu yang pertama memastikan seluruh ketentuan dan kebijakan dalam Implementasi Undang-undang Nomor 6 Tahun 2014 terutama terkait keuangan dan pembangunan desa dapat dilaksanakan dengan baik pada tingkatan pemerintah (Peraturan Pemerintah Indonesia, 2014). Kedua, dapat melaksanakan siklus pengelolaan keuangan desa secara akuntabel mulai dari perencanaan, pelaksanaan, penatausahaan, pelaporan, dan pertanggung jawaban (BPKP, 2015). Selain sebagai sarana pengawasan terhadap pengelolaan, dana desa mencakup dari tahap perencanaan, pelaksanaan, penatausahaan, pelaporan sampai pertanggungjawaban keuangan desa, yakni untuk memudahkan dalam pelaporan keuangan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pengelolaan dan laporan akuntabilitas keuangan desa (Atintyasputri. Hapsari. 2019)

Sebelum adanya Sistem Keuangan Desa (SISKEUDES), desa dalam proses membuat penganggaran, penatausahaan, dan pelaporan keuangan masih secara manual menggunakan *Microsoft Excel* dengan format yang tidak sesuai standar (Rivan. Maksun. 2019). Dalam penerapannya, (Basori et al., 2016) menyatakan bahwa aplikasi

Siskeudes dapat dioperasikan dengan baik pada *operating system Windows* seperti *Windows XP*, *Windows7* dan *Windows8*. Selain dengan menggunakan *operating system* tersebut, maka aplikasi Siskeudes tidak dapat diimplementasikan. Output yang dihasilkan dari aplikasi Siskeudes sendiri berupa dokumen penatausahaan dan laporan-laporan yang sesuai dengan ketentuan perundang-undangan, antara lain: 1) Dokumen Penatausahaan terdiri dari bukti penerimaan, Surat Permintaan Pembayaran (SPP) dan Surat Setoran Pajak (SSP); 2) Laporan-laporan yang terdiri dari laporan penganggaran (APBDes, RAB, APBDes per sumber dana), dan laporan penatausahaan (Buku Kas Umum, Buku Bank, Buku Pajak, Buku Pembantu, dan Register dokumen penatausahaan).

### **Keterampilan Peserta Didik**

Keterampilan proses dapat diartikan sebagai wawasan atau panutan pengembangan keterampilan-keterampilan intelektual, sosial, dan fisik yang bersumber dari kemampuan-kemampuan mendasar yang pada prinsipnya adalah ada dalam diri peserta didik yang disebut dengan proses. Ada dua proses pembelajaran yang berlangsung yaitu proses pembelajaran langsung dan proses pembelajaran tidak langsung. Proses pembelajaran langsung adalah proses dimana peserta didik mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir, dan keterampilan psikomotorik dengan pendekatan saintifik (Trianto, 2011:53). Faktor tunggal yang paling penting yang mempengaruhi pembelajaran adalah apa yang diketahui oleh peserta didik (pengetahuan) dan apa yang bisa dilakukan oleh peserta didik (keterampilan). Pengetahuan awal dalam keterampilan lah yang merupakan faktor penting bagi peserta didik dalam proses pembelajaran (H, Yarden & A, Yarden. 2010).

Dengan adanya kemampuan keterampilan ini, diharapkan peserta didik nantinya dapat bertahan dan tidak tergantikan oleh perantara lain di bidang pekerjaannya. Selain itu, peningkatan keterampilan memerlukan proses penajaman akal atau sesuatu yang dapat mendorong munculnya kemampuan khusus. Pada dasarnya, keterampilan adalah kekuatan yang ada pada diri seseorang seperti antara lain, keterampilan sebagai bakat yang melekat sebagai inti misalnya kemampuan dasar literasi, *technical skill*, *interpersonal skill*, serta bagaimana kemampuan individu untuk menyelesaikan masalah (*problem solving*). Hal ini seperti yang dikatakan (Pramana & Dewi. 2014) bahwa kemampuan dasar keterampilan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep ajaran atau materi. Dapat diketahui bahwa visualisasi berupa video pembelajaran sebagai penunjang kebutuhan peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Lebih lanjut (Sukiyasa & Sukoco. 2013) mempertegas bahwa penggunaan dukungan visualisasi pembelajaran dalam kegiatan proses pembelajaran akan dapat mempengaruhi hasil prestasi belajar peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa hubungan antara keterampilan peserta didik dan proses pembelajaran yakni dengan adanya proses pembelajaran yang signifikan akan melatih keterampilan peserta didik.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian studi kasus dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian yang menyangkut partisipasi masyarakat

dalam suatu tempat dan waktu tertentu (Yin, 2009). Peneliti menggunakan interpretif studi kasus karena pendekatan ini sesuai dengan tujuan peneliti yang ingin mengetahui lebih dalam mengenai anggapan siswa tentang media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi/Pemerintahan yang menggunakan aplikasi SISKEUDES. Metode studi kasus dinilai sangat sesuai dalam mengidentifikasi dan menganalisis perspektif masyarakat karena menggunakan sumber data yang beragam (Creswell, 2018). Adapun jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari wawancara, observasi, studi pustaka, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Data diperoleh dengan mempelajari permasalahan yang dialami oleh peserta didik di dalam kelas (*case study*) dan didapatkan melalui wawancara dengan beberapa peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas XII jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga, SMK Negeri 1 Malang. Penelitian ini berfokus pada antusiasme siswa ketika belajar aplikasi Siskeudes menggunakan video tutorial yang dibuat oleh peneliti. Untuk memperjelas pemahaman, berikut adalah kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini:

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah mengidentifikasi kasus yang akan dianalisis dan diteliti melalui pengamatan perkembangan peserta didik dalam memahami dan mempelajari variabel bebas yang diteliti yakni “Video Tutorial Siskeudes”. Dalam kegiatan tersebut peneliti menemukan dua kasus yaitu pandemi covid-19 yang mengakibatkan beralihnya sistem belajar dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran daring, dan kurikulum baru yang hadir yakni adanya mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintahan yang ditujukan pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas XII. Kurikulum baru tersebut menuntut siswa untuk memiliki keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi Komputer Desa atau yang disebut SISKEUDES. Kasus tersebut membuat peneliti berpikir, media apakah yang dapat membuat siswa *enjoy* dalam belajar dan dapat meningkatkan keterampilan mereka di tengah pembelajaran daring. Interpretasi data dilakukan setelah menemukan data mengenai kasus yang diteliti dan mempelajari kasus tersebut. Analisis data dengan cara melihat tingkat pemahaman dan penguasaan keterampilan siswa dalam mengoperasikan aplikasi SISKEUDES.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahapan penelitian ini dimulai dari menganalisis situasi dan kondisi. Hal tersebut dilakukan oleh peneliti selama berada di lokasi penelitian yakni SMK Negeri 1 Malang, khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintahan pada kelas XII Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Dimana di kelas XII ini siswa dituntut untuk memahami dan memiliki keterampilan dalam mengoperasikan Komputer Akuntansi Desa yang bernama SISKEUDES. Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh fakta bahwa selama beberapa bulan terakhir pembelajaran masih menerapkan PJJ atau pembelajaran jarak jauh, yang berarti siswa harus belajar secara mandiri di rumah masing-masing. Hal ini dikarenakan kasus Covid-19 di Kota Malang yang masih cukup tinggi. Selain itu, siswa masih merasa kesulitan dalam mempelajari SISKEUDES karena merupakan kurikulum baru dan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Selama pembelajaran daring atau jarak jauh siswa hanya dibekali media pembelajaran berupa e-book untuk mempelajari SISKEUDES. Beberapa siswa merasa kesulitan dalam belajar menggunakan e-book karena langkah-langkah yang belum lengkap sehingga sering terjadi error dan sebagainya, seperti yang disampaikan oleh salah satu partisipan berikut:

*”Menurut saya, praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintahan merupakan mata pelajaran yang cukup sulit karena kami terbiasa dengan perusahaan komersial sehingga terdapat banyak perbedaan dalam pencatatan ditambah dengan proses penganggaran hingga pelaporan yang cukup panjang”.*

*”Problematika yang saya alami ketika pembelajaran adalah ketika terjadinya error saat melakukan input data dan terkadang ada yang tidak terecord dan cukup kesulitan untuk bisa bertanya karena kurang efektif jika ditanyakan secara daring karena pembelajarannya berupa praktik”.*

*”Untuk mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintahan sendiri pada bagian teori saya kira mudah untuk dipahami. Namun dalam penerapan/prakteknya cukup membuat saya kebingungan karena banyak menu yang harus diinput serta perlu ketelitian tinggi dalam pengerjaannya”.*

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa narasumber terkait media pembelajaran yang disukai dalam pembelajaran daring. Beberapa partisipan menjelaskan bahwa lebih menyukai media pembelajaran yang sifatnya mengamati yakni berbasis audio visual.

*”Dalam pembelajaran saya cenderung suka mengamati”.*

*”Suka untuk mengamati karena tahu detail apa yang harus dilakukan”.*

*”Dalam belajar saya lebih suka mendengarkan dan menonton. Pada saat mendengarkan saya akan lebih mudah menangkap materi, ditambah lagi dengan adanya video penjelasan membuat saya semakin paham akan materi yang telah disampaikan. Sedangkan dengan membaca, saya memerlukan waktu lebih lama untuk memahami materi dan jika dalam jangka waktu yang lama membuat saya jenuh dan mengantuk”.*

Dari permasalahan tersebut peneliti berpikir untuk mengatasi masalah siswa dalam pembelajaran. Selama ini siswa merasa kurang dalam bahan atau media belajar karena praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah merupakan kurikulum baru dimana bahan ajar yang digunakan juga masih terbatas dan dalam proses pengembangan. Peneliti berinisiatif untuk menerapkan media pembelajaran berbasis audio visual berupa video tutorial untuk praktik SISKEUDES selama pembelajaran daring. Dengan media pembelajaran tersebut siswa dapat mengaksesnya dimana saja, sehingga cukup efektif dalam pembelajaran daring. Selain itu, dengan video tutorial, siswa menjadi lebih paham mengenai langkah-langkah yang harus dikerjakan karena siswa bisa mengamati secara langsung. Seperti yang disampaikan oleh Daryanto (2014), melalui kegiatan mengamati, rasa ingin tahu siswa dapat terpenuhi dengan materi pembelajaran yang lebih lengkap, sehingga dapat mewujudkan proses analisis dalam kegiatan pembelajaran yang menjadikan kegiatan belajar lebih berkualitas.

Dalam praktiknya mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintahan terdapat tahapan yang cukup panjang dalam pencatatan keuangan pemerintah daerah. Mulai dari akun-akun yang harus dibuat serta laporan keuangan yang berbeda dari perusahaan komersial. Selain itu juga terdapat banyak tahapan birokrasi yang harus dijelaskan karena akuntansi lembaga/pemerintah mengatur uang yang berasal dari rakyat dan pertanggung jawabannya juga kepada rakyat. Berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa proses pencatatan akuntansi daerah milik lembaga/pemerintah berbeda dengan akuntansi perusahaan komersial. Sehingga, pemberian media belajar berupa video tutorial untuk praktek SISKEUDES lebih efisien karena berisi penjelasan yang rinci, jelas, dan juga menyeluruh. Siswa dapat mengikuti langsung tahapan-tahapan dalam penginputannya pada aplikasi SISKEUDES. Siswa juga lebih memilih

media belajar menggunakan audio visual (video tutorial) daripada *text book*. Seperti yang disampaikan oleh partisipan berikut ini:

*“Audio visual, karena dalam audio visual mengoperasikan SISKEUDES kita dapat mengetahui secara rinci langkah-langkah yang harus dilakukan karena banyak yang masih asing dengan aplikasi SISKEUDES”.*

*“Menurut saya lebih efektif dengan video pembelajaran karena runtutan dalam mengerjakan lebih jelas dan terarah sedangkan ketika menggunakan e-book saya masih sering terjadi error”.*

*“Menurut saya video tutorial sangatlah membantu karena bahasa yang digunakan mudah dipahami, penjelasan lengkap sehingga pengerjaan menjadi mudah dan lancar”.*

Selain itu dari hasil wawancara, siswa juga lebih mudah untuk memahami dan mempraktikkan kembali dalam aplikasi SISKEUDES menggunakan video tutorial. Hal ini seperti yang disampaikan partisipan berikut:

*“Dengan adanya video tutorial dapat membantu mempermudah untuk memahami dan mempraktikkan SISKEUDES selama pembelajaran daring, karena dari video tutorial tersebut sangat dirinci langkah pengerjaan”.*

*“Menurut saya pembelajaran dengan video lebih menyenangkan dan saya cenderung lebih cepat menangkap hal yang disampaikan”.*

*“Karena aplikasi SISKEUDES masih asing sehingga dengan adanya video tutorial menyenangkan untuk mencoba mempelajari hal-hal baru yang tentunya sangat bermanfaat”.*

*“Menurut saya pembelajaran dengan video lebih menyenangkan. Walaupun banyak tahapannya, tetapi tidak merasakan capek dan bosan. Justru rasanya senang sekali apalagi saat sudah berada di tahap terakhir (print laporan) saya merasa puas dan lega setelah melewati semua tahap pengerjaan”.*

*“Video tutorial lebih mudah dipahami dibandingkan dengan buku pedoman/ pun modul dan sejenisnya. Penyampaian dalam video jelas dan rinci sehingga penonton dapat memahami dengan mudah. Bahasa yang digunakan tidak berbelit2, penjelasan juga lengkap dari awal hingga akhir. Selain itu dapat ditonton dimana saja, kapan saja, dan dapat diulang berkali-kali sehingga sangat memudahkan dalam belajar”.*

Dari yang disampaikan oleh partisipan di atas, dapat diketahui juga, selain siswa lebih cepat untuk memahami dan mempraktikkan SISKEUDES, siswa juga lebih senang ketika belajar menggunakan video tutorial dan tidak mudah bosan. Hal ini berkaitan dengan gaya belajar yang disenangi oleh siswa tersebut, dimana mereka lebih senang untuk mengamati daripada membaca. Sehingga media pembelajaran berupa video tutorial ini lebih efisien dan menyenangkan bagi mereka.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial menyenangkan bagi siswa. Siswa merasa dengan belajar SISKEUDES menggunakan video tutorial dapat memudahkan mereka dalam memahami dan mempraktikkan aplikasi SISKEUDES. Penggunaan video tutorial sangat membantu mereka dalam pembelajaran daring di era pandemi Covid-19 karena dalam video tutorial termuat langkah-langkah pengoperasian aplikasi SISKEUDES secara runtut dan lengkap. Hal ini berbeda dengan ketika mereka belajar menggunakan buku atau *e-book* yang masih cenderung bingung dan sering terjadi *error* ketika mengoperasikan SISKEUDES. Keterbatasan pada penelitian ini yaitu subjek penelitian yang masih tergolong sedikit, hanya beberapa siswa kelas XII. Dari penelitian ini diharapkan dapat

menjadi referensi bagi pendidik untuk dapat menggunakan sistem pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik agar antusias dalam pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Media pembelajaran diharapkan sesuai dengan gaya belajar peserta didik, sehingga dapat memudahkan siswa dalam belajar. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas subjek penelitian, serta melakukan uji coba penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi/Pemerintahan secara langsung pada siswa untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Hakim, M. F., & Azis, A. (2021). Peran Guru dan Orang Tua: Tantangan dan Solusi dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemic COVID-19. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 4(1).
- Arifin. (2022). Kurikulum dan Implementasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19: Tantangan dan Peluang Menuju Program Merdeka Belajar. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 279-284.
- Asmuni, A. (2020). Problematika pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 dan solusi pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281-288.
- Basori, A., Megantoro, R. G., & Lasantu, A. I. (2016). Buku Kerja Aplikasi Sistem Keuangan Desa (SISKEUDES), 3–112.
- BPKP. (2015). Peluncuran SISKEUDES. (online) pada web: <http://www.bpkp.go.id/sakd/konten/2454/PeluncuranSISKEUDES.bpkp> diakses pada tanggal 6 Mei 2022
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Sage Publications.
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Elly Astuti, Juli Murwani, & Sugiharto. (2020). Pelatihan Akuntansi Pemerintahan dan Pengelolaan Dana Desa Pada MGMP Kabupaten Madiun. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 214–221. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3593>
- Ginting, R., & Tungga Dewi, V. A. W. (2022). Pembelajaran Matakuliah Pengauditan Dalam Sebuah Kajian: Ada Apa Dibalik Problematika Pembelajaran Daring? *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(3), 389–398. <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n3.p389-398>
- Haryoko, S. (2012). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 1–10. <https://www.academia.edu/download/39899592/972-3008-1-PB.pdf>
- Hidayat, D. R., Rohaya, A., Nadine, F., & Ramadhan, H. (2020). Kemandirian belajar peserta didik dalam pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(2), 147-154.
- Karyanto, S., Tandayu, R., Febriani, J., & Kuang, T. M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Daring Terhadap Pengetahuan Belajar Mahasiswa Akuntansi. *Journal of Accounting, Finance, Taxation, and Auditing (JAFTA)*, 2(2), 171-186.
- Muh Tanwil, Liliarsari, Keterampilan-keterampilan Sains dan Implementasinya dalam Pembelajaran IPA, (Makassar : Badan Penerbit UNM, 2014), h. 8.

- Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 49-59.
- Prayogo. (2020). Peluang Reformasi Pendidikan Di Tengah Pandemi Covid-19. (Online) dalam web : <https://www.prayogo.kalderanews.com/2020/05/peluang-reformasi-pendidikan-di-tengah-pandemicovid-19-begini-kata-mendikbud/>
- Rafique, G. M., Mahmood, K., Warraich, N. F., & Rehman, S. U. (2021). Readiness for Online Learning during COVID-19 Pandemic: A Survey of Pakistani LIS Students. *Journal of Academic Librarianship*, 47(3), 102346. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.acalib.2021.102346>
- Saleh, M. (2020). Merdeka belajar di tengah pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 1, 51-56.
- Sari, Y. P., Widiyanto, A., Alfian, M., Harjanti, R. S., & Rahmadiane, G. (2020). Peningkatan Kapasitas Guru Akuntansi dalam Mata Pelajaran Akuntansi Lembaga (Pelatihan Tata Kelola Keuangan Desa). *Jurnal Abdimas PHB: Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 3(1), 23–26.
- Sherly, S., Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2021). Merdeka Belajar: Kajian Literatur. *UrbanGreen Conference Proceeding Library*, 183-190.
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 165-173.
- Syukri, Bayumie, AP., Se., M.Si. 2020. Menakar Konsep Merdeka Belajar. (Online) dalam web: <https://intens.news/menakar-konsep-merdeka-belajar/> diakses tanggal 27 April 2022.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209-215.
- Wardoyo, C., Puspitasari, P., Fauzan, S., Firmansyah, R., & Putra, N. F. (2021). Pelatihan Komputer Akutansi Desa Dengan Aplikasi Keuangan Desa (Siskuedes) Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(5), 227–232. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.52>
- Yin, R.K. (2009). Case study research: design and methods. 4th edition. Los Angeles: Sage.
- Widyantara, IMS. Rasna, IW. 2020. Penggunaan Media Youtube Sebelum dan Saat Pandemi Covid-19 Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Vol 9(2), 114.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara. Jakarta
- Yarden, H., & Yarden, A. 2010. Learning Using Dynamic and Static Visualizations: Students' Comprehension, Prior Knowledge and Conceptual Status of a Biotechnological Method. *Res Science Education*, 40: 375-402
- Pramana, W.D. & Dewi,N.R. (2014). Pengembangan E-Book Ipa Terpadu Tema Suhu Dan Pengukuran Untuk Menumbuhkan Kemandirian Belajar Siswa. *Unnes Science Education Journal*, 3(3), 602-608
- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif . *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126-137

- Atintyasputri, AAW. Hapsari. ANS. 2019. Analisis Implementasi Pengelolaan Dana Desa Menggunakan Aplikasi Siskeudes Desa Banyuanyar. *Perspektif Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Kristen Satya Wacana*. Vol 2 (2): 171
- Rivan, Arif. Maksum. Irfan Ridwan. 2019. Penerapan Sistem Keuangan Desa dalam Pengelolaan Keuangan Desa. *Jurnal Administrasi Publik (Public Administration Journal)* Vol 9(2): 94
- Solikhah. B. Subowo. Yulianto, A. 2018. Mewujudkan Akuntabilitas Pengelolaan Dana Desa Dengan Aplikasi Sistem Keuangan Desa (SISKEUDES). *Seminar Nasional Kolaborasi Pengabdian Pada Masyarakat*. Vol 1: 435