**INOVASI 4.0 DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA SISWA/I SMK KARYA NASIONAL, KAB. KUNINGAN JAWA BARAT**

**Oleh :**

**1Rosedi, 2Mohammad Sigit Adi Nugraha, 3Dedy Suryadi, 4Efrinal, 5Enggun Gunawan**

*1,5Politeknik LP3I Jakarta*

 *Gedung Sentra Kramat, Jl. Kramat Raya No.7-9, Jakarta Pusat 10450*

*2Universitas Putera Indonesia*

*Jalan Doktor Muwardi Gang Perjuangan No.66 Muka Bypass, Cianjur, Cianjur Regency, West Java 43215*

*3STIEB Perdana Mandiri*

*Jl. Veteran No.74, Nagri Kaler, Kec. Purwakarta, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat 41115*

*4Universitas As-Syafi’iyah*

*Jl. Raya Jatiwaringin No.12, RT.006/RW.005, Jaticempaka, Kec. Pd. Gede, Kota Bks, Jawa Barat 17411*

*Email:* *rosedi.elc@gmail.com 1, m.sigit.adi.nugraha@gmail.com2, dedysuryadi.ppm@gmail.com3, efrinal.feb@uia.ac.id4, pribadi.guns@gmail.com5*

***ABSTRACT***

*This study aims to determine innovation 4.0 in accounting learning for students at SMK Karya Nasional, Kab. Kuningan West Java. The digital era is a time where everyone can communicate with each other very closely, even though they are far apart. We can find out certain information very quickly, even in real time. Globalization is a process of international integration that occurs as a result of exchange of world views, products, ideas and other cultural aspects caused by the development of telecommunications, transportation and internet infrastructure. The result of the industrial revolution era 4.0 were also marked by the development of the internet and digital technology as well as the emergence of supercomputers and artificial intelligence. The education needed to enter the era of the industrial revolution 4.0 is learning that empowers students to be able to think critically, creatively, innovatively, collaborate and have high self-confidence. Revision of current skills is highly recommended to ensure the profession’s relevance in industry 4.0. enabling future accounting graduates to be accepted in the labor market. Developing the skills of future accountants must be the main agenda in this era. Online and distance learning must be the rise of education 4.0*

# *Keywords* *: Technology Innovation 4.0, Accounting Learning*

# ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui inovasi 4.0 dalam pembelajaran akuntansi pada siswa/i SMK Karya Nasional, Kab. Kuningan Jawa Barat. Era Digital adalah masa dimana semua orang dapat berkomunikasi satu sama lain dengan sangat erat, meski berjauhan. Kita dapat mengetahui informasi tertentu sangat cepat, bahkan secara *real time*. Globalisasi adalah proses integrasi internasional yang terjadi sebagai akibat dari pertukaran pandangan dunia, produk, ide, dan aspek budaya lainnya yang disebabkan oleh perkembangan infrastruktur telekomunikasi, transportasi dan internet. Hasil revolusi industri era 4.0 juga ditandai dengan berkembangnya internet dan teknologi digital serta munculnya superkomputer dan kecerdasan buatan. Pendidikan yang diperlukan untuk memasuki era revolusi Industri 4.0 adalah dengan pembelajaran yang memberdayakan siswa/i untuk dapat berpikir kritis, kreatif, inovatif, berkolaborasi dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Revisi terhadap keahlian saat ini sangat dianjurkan untuk memastikan relevansi profesi di Industri 4.0. memungkinkan lulusan akuntansi masa depan dapat diterima di pasar tenaga kerja. Pengembangan keahlian akuntan masa depan harus menjadi agenda utama di era ini. Pembelajaran daring dan jarak jauh harus menjadi kebangkitan pendidikan 4.0.

**Kata Kunci :** Inovasi Teknologi 4.0, Pembelajaran Akuntansi

**PENDAHULUAN**

**Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan masuknya mereka ke dalam kehidupan sehari- hari dalam beberapa tahun terakhir adalah tanda pasti bahwa dunia berada diambang revolusi industri ke empat. Industri 4.0 telah diidentifikasi sebagai kontribusi besar terhadap era digital. Konsekuensinya mempengaruhi masyarakat, penciptaan, informasi dan termasuk akuntansi. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan e- modul akuntansi kontekstual berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan aplikatif siswa/i. Pengimplementasian media pembelajaran *video Scribe* pada mata pelajatan akuntansi dasar sangat baik dalam peningkatan pembelajaran. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Mata pelajaran akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki tuntutan pemahaman konsep teori dan hitungan yang kuat secara bersamaan. Padatnya teori yang harus dikuasai oleh siswa/i dengan baik guna mendasari konsep perhitungan yang harus dikuasai berikutnya, menuntut guru untuk menggunakan media pembelajaran terbaik yang akan digunakan di dalam kelas. Media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan oleh guru cenderung masih bersifat konvensional seperti papan tulis, powerpoint, dan buku paket sebagai media cetak utama penyampai materi pada siswa. Dengan tidak maksimalnya pemilihan media ini pada akhirnya akan menggiring guru secara tidak langsung dalam pemilihan metode pembelajaran yang konvensional dan hanya terpusat pada guru. Penerapan teknologi 4.0 tidak selalu berjalan mulus dalam proses pembelajaran akuntansi. guru dan siswa pasti mengalami beberapa hambatan, yang diantaranya tidak semua guru mempunyai kemampuan yang sama dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran akuntansi.

Pada pengabdian masyarakat ini, bekerjasama dengan mitra yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Karya Nasional yang beralamatkan di Cirendang Cigugur – Kabupaten Kuningan. Sekolah yang memiliki visi menjadi lembaga pendidikan profesional yang menghasilkan lulusan “ *Smart* – *Comptent* – *Religious*”. SMK Karya Nasional merupakan sekolah yang berkomitmen membekasi siswa/i mereka dengan ilmu-ilmu sesuai dengan program studi, serta kemampuan dibidang teknologi, informasi, bahasa inggris, *entrepreneur* dan kepribadian yang unggul, serta terus berinovasi untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kualifikasi tinggi dengan masa tunggu pendek yaitu segera memperoleh pekerjaan yang berkualitas atau mampu berwirausaha setelah lulus.

### Rumusan Masalah

### Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang ada, maka penulis akan merumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

* + 1. Bagaimana inovasi 4.0 dalam pembelajaran akuntansi pada siswa/i SMK Karya Nasional?
		2. Apa kendala dalam menjalankan inovasi 4.0 dalam pembelajaran akuntansi pada siswa/i SMK Karya Nasional?
		3. Apa solusi yang dapat dilakukan dalam menjalankan inovasi 4.0 dalam pembelajaran akuntansi pada siswa/i SMK Karya Nasional?

**Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

* + - 1. Untuk mengetahui inovasi 4.0 apa yang digunakan dalam pembelajaran akuntansi pada siswa/i SMK Karya Nasional
			2. Untuk mengetahui hambatan/kendala yang dihadapi dalam pembelajaran akuntansi pada siswa/i SMK Karya Nasional.
			3. Untuk memberikan solusi dalam pembelajaran akuntansi pada siswa/i SMK Karya Nasional.

**METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian dilakukan pada Jum’at, 27 – 28 September 2024 yang di ikuti oleh siswa/i SMK Karya Nasional, Kab. Kuningan Jawa Barat. Pelaksanaan dilakukan secara tatap muka di ruang kelas dengan materi Inovasi 4.0 dalam Pembelajaran Akuntansi. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi:

* + 1. **Tahap Persiapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat**
	1. Melakukan rapat koordinasi dengan tim atau dengan panitia pelaksana abdimas
	2. Koordinasi dengan mitra yaitu SMK Karya Nasional Kab. Kuningan
	3. Membuat proposal permohonan ijin kegiatan pengabdian masyarakat kepada institusi
	4. Pengurusan administrasi (surat-menyurat)
	5. Persiapan alat mulai dari membuat form absen dan sertifikat
	6. Penyusunan bahan/materi pelatihan : slide Power point untuk kegiatan Pelatihan Akuntansi digital dan era Industri 4.0 pada siswa/i SMK Karya Nasional di Kab. Kuningan , Jawa Barat
	7. Kegiatan Gladi bersih untuk panitia di hari H pelaksanaan
		1. **Tahap Pelaksanaan Pelatihan**
1. Pembukaan dan perkenalan dengan para siswa/i SMK Karya Nasional Kab. Kuningan yang menjadi sasaran kegiatan
2. Perkenalan Tim Dosen Abdimas
3. Sambutan dari Kepala Sekolah SMK Karya Nasional, Kab. Kuningan
4. Ice Breaking yang dilakukan moderator
5. Pemaparan materi untuk Akuntansi digital dan era Industri 4.0 oleh Nara Sumber

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. Tema dan Bentuk Kegiatan

Kegiatan pengabdian yang dilakukan memiliki tema “ Inovasi 4.0 dalam Pembelajaran Akuntansi pada Siswa/i SMK Karya Nasional”. Kegiatan ini dipilih karena saat ini kita sudah berada di jaman dengan teknologi 4.0 dimana dalam pembelajaran juga menyesuaikan dengan teknologi yang berkembang saat ini. Sehingga siswa/i siap didunia kerja yang serba teknologi.

1. Tempat dan waktu Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertempat di SMK Karya Nasional yang beralamatkan di Jl. Raa Cirendang –Cigugur Kab. Kuningan Jawa Barat. Kegiatan ini diselenggarakan pada 27 – 28 September 2024

1. Peserta Kegiatan

Program Pengabdian pada Masyarakat (P2M) merupakan kegiatan yang dilakukan oleh Dosen ataupun Mahasiswa Politeknik LP3I Jakarta yang ditujukan pada peserta pengabdian kepada masyarakat sebagai berikut:

1. Perserta : Siswa SMK Karya Nasioanal
2. Jumlah peserta : 25 orang
3. Proses Kegiatan

**Teknis Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TANGGAL | WAKTU | KEGIATAN | PIC |
|  27 Sep 2024 | 08.00 – 08.05 | Pembukaan  | Rosedi |
| 08.05 – 08.15 | Sambutan Kepala Sekolah | Kepala Sekolah |
| 08.00 – 08.30 | Motivasi | M. Sigit |
| 08.30 – 11.30 | Materi Pelatihan 1  | Dedy Suryadi |
| 11.30 – 14.00 | Ishoma  | Panitia |
| 14.00 – 17.00 | Materi Pelatihan 2 | Efrinal |
|  28 Sep 2024 | 09.00 – 11.30 | Materi Pelatihan 3 |  Enggun G. |
| 11.30 – 13.00 | Ishoma | Panitia |
| 13.00 – 16.00 | Materi Pelatihan 4 | Enggun G. |
| 16.00 – 17.00 | Penutupan, Foto bersama, Kesan-kesan dari peserta | Widiarti |



Selanjutnya adalah penyampaian materi dan pelatihan yang diberikan oleh pelaksana kepada para peserta mengenai pembelajaran akuntansi di era industri 4.0. Perkembangan teknologi mempengaruhi dunia akuntansi. Para pemilik bisnis, khususnya pemilik bisnis kecil lebih memilih untuk melakukan pencatatan untuk semua transaksi dimana saja mereka berada melalui *mobile device.* Proses akuntansi yang terotomatisasi melalui software digital memang memberikan banyak sekali manfaat, mulai dari segi penghematan waktu dan dari kemudahan berkolaborasi. Tetapi mengapa masih banyak pebisnis yang memilih untuk tidak menggunakannya? Salah satu yang menjadi pertimbangan mereka adalah adanya isu keamanan. Mereka takut adanya kebocoran data finansial dikemudian hari. Peran teknologi dibidang akuntansi sudah tidak bisa diragukan lagi. Para pengguna merasa dipermudah dalam proses pencatatan dan pembuatan laporan. Berbagai jenis pekerjaan bisa dilakukan secara otomatisasi yang meningkatkan efektivitas kerja dan mengurangi beban biaya. Beberapa contoh tugas akuntansi yang bisa dilakukan oleh sistem otomatisasi adalah penyusunan laporan keuangan dan proses pengolahan invoice.

Software akuntansi adalah perangkat lunak yang sangat dibutuhkan oleh bisnis di era sekarang. Pekerjaan pembukuan keuangan yang tadinya menyita waktu dan membutuhkan berlembar-lembar kertas, kini bisa dikerjakan melalui sebuah program komputer saja dengan konsumsi waktu yang sangat efisien.

**PENUTUP**

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil survey dapat disimpulkan proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Mata pelajaran akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki tuntutan pemahaman konsep teori dan hitungan yang kuat secara bersamaan. Padatnya teori yang harus dikuasai oleh siswa/i dengan baik guna mendasari konsep perhitungan yang harus dikuasai berikutnya, menuntut guru untuk menggunakan media pembelajaran terbaik yang akan digunakan di dalam kelas. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan masuknya mereka ke dalam kehidupan sehari- hari dalam beberapa tahun terakhir adalah tanda pasti bahwa dunia berada diambang revolusi industri ke empat. Industri 4.0 telah diidentifikasi sebagai kontribusi besar terhadap era digital. Konsekuensinya mempengaruhi masyarakat, penciptaan, informasi dan termasuk akuntansi. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan e- modul akuntansi kontekstual berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan aplikatif siswa/i. Software akuntansi adalah perangkat lunak yang sangat dibutuhkan oleh bisnis di era sekarang. Pekerjaan pembukuan keuangan yang tadinya menyita waktu dan membutuhkan berlembar – lembar kertas kini bisa dikerjakan melalui sebuah program komputer saja dengan konsumsi waktu yang sangat efisien. Software akuntansi sendiri didesain berbasis modularitas, yakni sebuah kemampuan untuk memecahkan sesuatu yang kompleks menjadi bagian-bagian kecil yang dapat dikendalikan. Oleh karenanya, modul-modul yang didalamnya bisa terhubung atau terintegrasi dengan baik. Dalam hal ini, modul yang dimaksud mencakup modul pembelian (*Account Payable),* modul penjualan (*Account Receivable),*buku besar, dan lain sebagainya. Beberapa solusi untuk menghadapi hambatan – hambatan tersebut antara lain mengadakan pelatihan bagi guru dan siswa, guru memberikan materi dan soal dalam bentuk *print out* , sekolah juga perlu meningkatkan dan memperluas jaringan internet. Pembelajaran akuntansi tradisional seringkali dianggap membosankan oleh banyak siswa. Guru bisa menggunakan media lain dalam pembelajaran akuntansi contohnya gamifikasi seperti tantangan, kompetisi dan *reward*, *game cards accounting* juga bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Siswa lebih termotivasi untuk belajar berpartisipasi aktif dalam pembelajaran karena mereka merasa terlibat dalam permainan yang menyenangkan. *Engagment* yang lebih tinggi bisa berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, karena mereka lebih aktif dan antusias dalam memahami materi.

**Saran**

Untuk lembaga, penulis mengharapkan dapat lebih ditingkatkan lagi sebagai lembaga dalam memberikan kontribusi bagi masyarakat sekitar dan berbagi keterampilan untuk masyarakat agar lebih berdaya guna bagi lingkungan sekitar. Untuk peserta, ajang pelatihan dan keterampilan yang sudah diajarkan agar selalu dijalankan secara konsisten. Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa/i dalam pembelajaran akuntansi dengan menggunakan teknologi agar efisien.

**DAFTAR PUSTAKA**

Aghni, R.I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XVI, No. 1 Tahun 2018.

Damayanti Desinta Irma dan Moh. Chairil Asmawan. (2024). Inovasi Teknologi 4.0 terhadap Pembelajaran Akuntansi SMA N 1 Banyudono. Jurnal Program Studi Akuntansi Politeknik Ganesha, Vol. 8, No. 2, tahun 2024

Fadhillah Lola dan Suci Khairani. (2024). Game Cards Akuntansi sebagai Inovasi Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Teknologi Digital menuju Era Society 5.0. Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam, Vol. 2 No. 2, tahun 2024

Jusup, Al.Haryono. 2005. *Dasar – dasar Akuntansi*. Yogayakarta : Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YPKN

Kagermann, H., Wahlester, W., & Helbig, J. (2013). *Reccomencdations for implementing the strategic initiative industrie 4.0.* Final report of Industrie 4.0 Working Group

Maryville University.(2016). *Exiciting Accountant Technology for The Future.*Retrieved from https://online.maryville.edu/blog/accounting-technology-for-the-future

Munadhi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta : Referensi

Oztomel, E & Gursev, S. (2018). *Literature Review of Industry 4.0 and related Technologies.* Journal of Intelligent Manufacturing

Sanjaya, Wina. 2014. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta : Kencana

Susetyo.(2019). Inovasi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional UPY 2019.*