

**PENGEMBANGAN *PROBLEM BASED LEARNING*
DENGAN *MYOB ACCOUNTING* PADA MATA KULIAH
KOMPUTER AKUNTANSI**

oleh
Gede Adi Yuniarta
Jurusan Akuntansi
Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berpendekatan *Problem Based Learning* dengan *MYOB Accounting* dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mata kuliah Komputer Akuntansi. Rancangan pengembangan yang diterapkan adalah model pengembangan perangkat pembelajaran *Instructional Development Model* yang dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu determinasi masalah (*problem determination*), desain (*design*) dan pengembangan (*development*). Hasil kegiatan pengembangan ini adalah terwujudnya suatu perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran kasus akuntansi berpendekatan *Problem Based Learning* dengan *MYOB Accounting* dan Modul Ajar yang terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa, meningkatkan hasil belajar, dan meningkatkan profesionalisme dosen dalam mengajar.

Kata kunci : *problem based learning*, *myob accounting* dan komputer akuntansi

ABSTRACT

This research was done to develop the learning tools making use of the approach *Problem Based Learning* with *MYOB Accounting*, in order to increase the quality of learning in accounting computer course. The design
-----*Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA, No. 1 Th. XXXXI Januari 2008*

that was used in this research was Instructional Development Model which consists of three steps, such as: Problem determination, design, and development. The outcome of this development was the realization of learning tools as learning media for accounting cases which are called Problem Based Learning with MYOB Accounting, and teaching module which was proven to be able to increase the students' activity in learning, the learning result, and the lecture's professionalism in teaching the course.

Key word : problem based learning, myob accounting and accounting computer

1. Pendahuluan

Sejalan dengan tuntutan era global yang bertumpu pada kemampuan profesional, aktivitas pembelajaran di lembaga-lembaga pendidikan tinggi tidak hanya difokuskan pada upaya mendapatkan pengetahuan secara teori sebanyak-banyaknya, tetapi juga harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran diharapkan dapat menciptakan kemampuan profesional di bidang tertentu yang sangat penting artinya bagi pelajar dan masa depannya. Para ahli pembelajaran umumnya sependapat bahwa kemampuan dasar profesi dalam batas-batas tertentu, dapat dibentuk dan dikembangkan melalui kegiatan belajar bidang studi dan disiplin ilmu yang diajarkan (Suharsono, 2001:124). Namun perkembangan teknologi yang semakin meningkat dari waktu ke waktu menuntut semakin kompleksnya akan pemahaman kombinasi dari bidang ilmu dan perkembangan teknologi yang menyertainya.

Tenaga profesional di bidang akuntansi yang merupakan lulusan dari Jurusan Akuntansi Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja juga memerlukan kemampuan profesional dalam pemanfaatan teknologi untuk dapat tetap eksis di dalam menghadapi tuntutan era global. Berbagai

-----*Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA, No. 1 TH. XXXXI Januari 2008*

perkembangan teknologi sudah selayaknya dapat dimanfaatkan guna meningkatkan kompetensi di bidang akuntansi. Salah satu mata kuliah yang mengkaji kombinasi bidang ilmu akuntansi dan perkembangan teknologi adalah mata kuliah Komputer Akuntansi. Penguasaan mahasiswa dalam mata kuliah ini ditujukan supaya mahasiswa dapat mengkombinasikan perkembangan teknologi dengan bidang ilmu akuntansi guna memecahkan berbagai siklus akuntansi pada berbagai jenis bidang usaha yang ada baik untuk perusahaan jasa, dagang maupun untuk perusahaan manufaktur.

Dalam kenyataan di lapangan selama proses pembelajaran berbagai permasalahan kompleks muncul di dalam upaya penguasaan mahasiswa terhadap pemahaman mata kuliah Komputer Akuntansi dalam menyelesaikan siklus akuntansi. Karakteristik mata kuliah yang menuntut kemampuan kompleks dari mahasiswa menyebabkan penguasaan akan ilmu tersebut menjadi agak sulit. Dalam mata kuliah Komputer Akuntansi proses transfer pengetahuan menjadi sangat kompleks mengingat bukan hanya tentang komputer saja yang dikaji namun berbagai pemahaman bidang akuntansi terlebih dahulu harus sudah dipahami termasuk sistem informasi akuntansi. Belum lagi permasalahan kemampuan penggunaan komputer yang menuntut pemahaman mahasiswa akan sistem komputer ditambah permasalahan klasik seperti keterbatasan waktu. Permasalahan ini dapat dibuktikan dengan pengalaman pembelajaran di tahun-tahun sebelumnya. Mahasiswa yang memperoleh nilai maksimal (A dengan rentang nilai antara 85 s.d. 100) tidak sampai 8% dari total peserta, bahkan di setiap semester ada saja yang tidak lulus ditambah lagi dengan kendala keterbatasan waktu menyebabkan waktu belajar menjadi kurang efektif sehingga dalam satu semester selalu terjadi penambahan waktu perkuliahan bahkan penambahan waktu tersebut sampai tiga kali pertemuan dalam satu semester.

Salah satu model pembelajaran yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar adalah pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Model ini juga dikenal dengan nama lain seperti *project based teaching*, *experienced based education*, dan *anchored instruction* (Ibrahim dan Nur, 2004). Pembelajaran ini membantu siswa belajar isi akademik dan keterampilan memecahkan masalah dengan melibatkan mereka pada situasi masalah kehidupan nyata. Pembelajaran berbasis masalah diturunkan dari teori bahwa belajar adalah proses pembelajar secara aktif mengkonstruksi pengetahuan (Gijsselaers, 1996). Psikologi kognitif modern menyatakan bahwa belajar terjadi dari aksi pembelajar, dan pengajaran hanya berperan dalam memfasilitasi terjadinya aktivitas konstruksi pengetahuan oleh pembelajar. Guru harus memusatkan perhatiannya untuk membantu pembelajar mencapai keterampilan *self directed learning*. *Problem based learning* sebagai suatu pendekatan yang dipandang dapat memenuhi keperluan ini (Schmidt, dalam Gijsselaers, 1996). Masalah-masalah disiapkan sebagai stimulus pembelajaran. Pembelajar dihadapkan pada situasi pemecahan masalah, dan guru hanya berperan memfasilitasi terjadinya proses belajar dan memonitor proses pemecahan masalah.

Dari berbagai uraian di atas, upaya yang dapat dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mata kuliah Komputer Akuntansi adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi terutama perkembangan *Information and Communication Technology* sebagai media pembelajaran dikombinasikan dengan pembahasan kasus-kasus akuntansi berbasis *Problem Based Learning*. Salah satu perkembangan teknologi tersebut adalah program *MYOB Accounting* yang merupakan sebuah program yang dibuat untuk olah data akuntansi secara terpadu (Johar Arifin, 2001). Program komputer ini membantu mengolah data keuangan untuk diolah menjadi berbagai informasi keuangan. Dengan keunggulan *system multi*
-----*Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA, No. 1 TH. XXXXI Januari 2008*

user access yang memungkinkan proses pembelajaran dalam sistem jaringan (LAN) sehingga proses transfer ilmu secara multimedia dapat dipenuhi. Sistem *multi User access* ini juga memungkinkan pekerjaan akuntansi dapat dibagi dalam kelompok kerja dengan beberapa komputer yang berhubungan sehingga pembagian beberapa divisi akuntansi dapat dilakukan. Proses pembelajaran seperti ini akan dapat menunjukkan kondisi real di dunia kerja (berbasis *Problem Based Learning*) dan kualitas pembelajaran diharapkan dapat ditingkatkan.

Proses pemanfaatan program komputer *MYOB Accounting* berbasis *Problem Based learning* diharapkan akan dapat sebagai wadah pembelajaran bagi mahasiswa di dalam mendalami ilmu komputer akuntansi. Disamping itu diharapkan juga pemanfaatan hasil pengembangan program komputer akuntansi terpadu (*MYOB Accounting*) dapat digunakan sebagai sarana alat bantu interaksi pembelajaran yang akan mengkombinasikan ilmu akuntansi dengan kemampuan skill komputer untuk menyelesaikan kasus-kasus akuntansi real di dunia kerja (berbasis *Problem Based learning*). Hasil pengembangan program komputer akuntansi terpadu ini juga dapat digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa guna lebih mendalami pemahaman akuntansi serta perkembangan teknologi. Selain hal tersebut, juga diharapkan akan dapat meningkatkan profesionalisme tenaga pengajar di dalam proses transfer pengetahuan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi akuntansi terkini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *Problem Based Learning* dengan *MYOB Accounting* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mata kuliah Komputer Akuntansi pada mahasiswa Jurusan Akuntansi Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Bila dirinci lebih mendalam tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah (1) untuk membuktikan bahwa pengembangan *Problem Based Learning* dengan

-----*Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA, No. 1 Th. XXXI Januari 2008*

MYOB Accounting dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa, (2) untuk membuktikan bahwa pengembangan *Problem Based Learning* dengan *MYOB Accounting* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa, (3) untuk membuktikan bahwa pengembangan *Problem Based Learning* dengan *MYOB Accounting* dapat meningkatkan profesionalisme dosen dalam proses belajar mengajar, (4) untuk mengetahui kendala-kendala yang ditemui dalam pengembangan *Problem Based Learning* dengan *MYOB Accounting*, dan (5) untuk memperoleh solusi-solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala-kendala yang ditemui sehingga pengembangan *Problem Based Learning* dengan *MYOB Accounting* dapat disempurnakan.

Manfaat penelitian ini adalah memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran terutama dapat dirasakan oleh (1) mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa dalam menyelesaikan kasus-kasus akuntansi real yang terjadi di dunia usaha disertai dengan peningkatan kemampuan memanfaatkan perkembangan teknologi, sehingga kemampuan mahasiswa dalam mengkombinasikan ilmu akuntansi dan teknologi dapat ditingkatkan, (2) dosen akan merasakan manfaat bagi peningkatan sikap inovatif dan profesionalisme dosen pengajar karena proses pembelajaran sudah diskenariokan secara sistematis berdasarkan pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) disertai media pembelajaran multi media dengan memanfaatkan ICT (*Information and cCommunication Technology*), (3) bagi Jurusan Akuntansi kegiatan ini dapat memperkaya koleksi jurusan akan model pembelajaran yang diterapkan termasuk perangkat-perangkat yang dihasilkan sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan kompetensi lulusan dalam menghadapi persaingan di dunia kerja.

2. Metode Penelitian

Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Akuntansi Program Diploma III yang Memprogram mata kuliah Komputer Akuntansi sebanyak 82 orang. Yang menjadi objek penelitian adalah *Problem Based Learning* dengan *MYOB Accounting* pada mata kuliah Komputer Akuntansi. Waktu kegiatan pengembangan ini adalah di semester genap tahun ajaran 2006/2007 yang mengambil lokasi di Laboratorium Komputer Akuntansi Jurusan Akuntansi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.

Jenis kegiatan penelitian yang dilakukan berupa pengembangan perangkat pembelajaran. Dalam kegiatan ini digunakan model pengembangan perangkat pembelajaran *Instructional Development Model (ID Model)* yang sering disebut model UNESCO (Arnyana, 2006). Model pengembangan perangkat pembelajaran ini merupakan model yang diusulkan oleh Logan (1982, dalam Knirk and Gustafon.1986) dan merupakan rekomendasi oleh UNESCO. Tahap kegiatan dari model ini dibagi menjadi : determinasi masalah (*problem determination*), desain (*Design*) dan pengembangan (*development*).

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Tahap Determinasi Masalah (*Problem Determination*)

Dalam tahap ini kegiatan dikelompokkan dalam beberapa langkah yang dapat didiskripsikan sebagai berikut.

Pertama, identifikasi masalah, dalam tahap ini dilakukan identifikasi masalah-masalah yang timbul dalam pelaksanaan perkuliahan Komputer Akuntansi. Identifikasi masalah ini dikumpulkan berdasarkan pengalaman pengajaran mata kuliah yang sama pada waktu sebelumnya (pengalaman mengajar sebelumnya). Selain itu identifikasi masalah ini juga

-----*Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA, No. 1 TH. XXXXI Januari 2008*

diperoleh dari mahasiswa yang sudah menempuh mata kuliah bersangkutan. Dalam tahap ini masalah dalam perkuliahan Komputer Akuntansi dapat dikelompokkan dalam dua masalah utama, yaitu (1) permasalahan teknis perkuliahan berupa penguasaan skill operasional komputer peserta didik yang tidak merata. Penguasaan skill komputer di sini dimaksudkan penguasaan akan operasional komputer, baik itu penguasaan *hardware* maupun *software*. Ada peserta didik yang memang sudah terbiasa menggunakan komputer dan menguasai perangkat komputer, namun banyak juga yang belum terbiasa menggunakan komputer; (2) permasalahan substansi perkuliahan yang dalam perkuliahan Komputer Akuntansi selayaknya mahasiswa sudah memahami semua substansi perkuliahan yang mendukung keilmuan akuntansi, seperti sistem akuntansi, akuntansi keuangan, akuntansi biaya, perpajakan, perbankan dan yang lainnya. Namun, realitanya dalam kurikulum saat ini mata kuliah komputer akuntansi muncul di semester empat sedangkan ada beberapa mata kuliah yang kebetulan persis sedang mereka tempuh di semester yang sama. Bahkan, ada yang sama sekali belum mereka peroleh karena baru bisa di tempuh di semester lima, seperti mata kuliah Sistem Akuntansi dan Perpajakan.

Kedua, menelaah masukan peserta didik, yaitu menentukan peserta didik yang akan mengikuti perkuliahan yang akan digunakan sampel dalam penelitian ini. Masukan di sini mencakup kemampuan akademis peserta, mata kuliah prasyarat, dan lain-lain. Sesuai dengan pertimbangan tersebut, yang menjadi peserta didik adalah mahasiswa semester IV yang sedang memprogram mata kuliah Komputer Akuntansi yang terbagi dalam dua kelas yaitu kelas A dan kelas B dengan total jumlah mahasiswa sebanyak 82 orang. Setelah menelaah masukan peserta didik, dilakukan identifikasi tujuan umum pembelajaran. Dalam tahap ini ditentukan tujuan umum

-----*Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA, No. 1 TH. XXXXI Januari 2008*

pembelajaran, termasuk kompetensi yang akan dimiliki mahasiswa setelah lulus mata kuliah Komputer Akuntansi. Tujuan umum pembelajaran mata kuliah Komputer Akuntansi ditentukan sesuai dengan kebijakan jurusan, yaitu setelah menempuh mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu menerapkan program komputer akuntansi untuk menyelesaikan berbagai kasus akuntansi, baik untuk perusahaan jasa, dagang maupun manufaktur. Kegiatan terakhir dalam tahapan ini adalah organisasi manajemen, yaitu dilakukan perencanaan dan pengorganisasian segala sumber daya yang akan digunakan seperti sumber daya manusia, waktu, dan dana.

3.2 Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil tahap determinasi masalah dalam tahap desain ini dirancang perangkat pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang telah ditemui dalam perkuliahan Komputer Akuntansi. Dalam tahap ini kegiatan dibagi menjadi beberapa langkah yang meliputi (1) pengembangan tujuan-tujuan pembelajaran. Pada tahap ini ditetapkan tujuan-tujuan spesifik dari proses pembelajaran mata kuliah Komputer Akuntansi, (2) langkah berikutnya adalah penetapan strategi pembelajaran yang diterapkan berdasarkan pendekatan PBL (*Problem Based Learning*). Pada tahap ini disusun skenario pembelajaran /skenario pelaksanaan perkuliahan (dengan karakteristik utama berupa pengajuan pertanyaan atau masalah, berfokus pada keterkaitan antardisiplin, penyelidikan autentik, menghasilkan karya serta mempresentasikannya, dan kerja sama).

3.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan/penyempurnaan perangkat pembelajaran yang telah didesain. Penyempurnaan ini dilakukan dengan analisis hasil yang melibatkan rekan seprofesi serta rekan ahli. Peran rekan
-----*Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA, No. 1 TH. XXXXI Januari 2008*

seprofesi sesama dosen Jurusan Akuntansi di sini adalah memberikan masukan atas substansi perkuliahan mulai dari penyusunan kasus- kasus akuntansi sehingga bisa mendekati kondisi real di lapangan, bagaimana kasus akuntansi yang disusun bisa lebih komprehensif saling terkait dengan bidang lainnya seperti: asuransi, perbankan, bisnis dan perpajakan. Keterlibatan rekan seprofesi juga ikut memberikan masukan dalam mengemas sistem akuntansi, baik untuk perusahaan jasa, dagang maupun perusahaan manufaktur sehingga dapat mengembangkan pola pikir kritis mahasiswa. Sementara itu rekan ahli yang digunakan perannya dalam penelitian ini adalah rekan-rekan ahli pembelajaran, terutama ahli pembelajaran di bidang ekonomi termasuk juga dalam bidang evaluasi pendidikan. Peran rekan ahli di sini adalah ikut dalam menyempurnakan perangkat pembelajaran mulai dari Silabus Mata Kuliah, Satuan Acara Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Analisis Instruksional, Assesment sampai dengan alat bantu pembelajaran berupa media kasus akuntansi berbasis *Problem Based Learning* dengan *MYOB Accounting* dan Modul Ajarinya. Berdasarkan analisis hasil tersebut, diperoleh berbagai masukan yang digunakan sebagai bahan penyempurnaan model pembelajaran dan perangkat pembelajaran sehingga produk tersebut siap untuk diimplementasikan.

3.4 Pelaksanaan Uji Coba di kelas

Pertemuan awal perkuliahan merupakan sesi awal/pengenalan mata kuliah dan pemantapan dasar prasyarat perkuliahan. Pertama dilakukan pengenalan mata kuliah termasuk juga kontrak kuliah berupa penjelasan Silabus Mata Kuliah dan Satuan Acara Pembelajaran. Dalam sesion ini dijelaskan secara detail standar kompetensi mata kuliah, tujuan pembelajaran, materi-materi yang akan dibahas, metode pengajaran

-----*Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA, No. 1 TH. XXXXI Januari 2008*

termasuk rencana pembelajaran per pertemuan dan bagaimana metode penilaian yang akan dilakukan. Selain itu juga, dilakukan diskusi mengenai bagaimana proses belajar mengajar yang diharapkan mahasiswa disesuaikan dengan perencanaan yang sebelumnya telah disusun. Tahap berikutnya adalah pemantapan dasar prasyarat perkuliahan dengan dimulainya materi pembelajaran pertama berupa pembahasan mengenai siklus akuntansi manual. Materi siklus akuntansi manual ini sebenarnya merupakan materi dalam mata kuliah Pengantar Akuntansi I yang telah mahasiswa peroleh di semester I. Dalam sesi ini diulang kembali dengan harapan peserta kuliah dapat menghangatkan kembali materi yang sebelumnya telah mereka peroleh namun khusus dikaitkan dengan mata kuliah Komputer Akuntansi. Sesi terakhir dalam pertemuan pertama ini adalah pemantapan dasar penggunaan komputer. Dalam sesi terakhir ini akan dilakukan pengkajian kembali kemampuan dasar komputer peserta perkuliahan ditambahkan dengan materi pemanfaatan jaringan (LAN) dalam perkuliahan sebagai dasar pemanfaatan ICT. Dari pertemuan awal perkuliahan ini akan diketahui bagaimana kemampuan dasar mahasiswa sebagai bekal awal dalam mengikuti perkuliahan Komputer Akuntansi.

Pertemuan kedua masih merupakan tahap persiapan dalam mata kuliah Komputer Akuntansi. Materi dalam perkuliahan ini masih seputar teori komputer akuntansi yang dimulai dengan definisi program komputer akuntansi, perbedaan akuntansi manual dengan komputer akuntansi, pengenalan *software-software* akuntansi dan gambaran umum mengenai *MYOB Accounting*. Pertemuan ketiga sampai dengan pertemuan terakhir merupakan pertemuan inti pembelajaran Komputer Akuntansi berbasis *Problem Based Learning* dengan *MYOB Accounting*. Pada setiap perkuliahan selalu dimulai dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, rangkuman, dan penutup.

Materi pembelajaran yang telah dipersiapkan dikelompokkan ke dalam tiga kelompok materi yang sesuai dengan pengelompokan jenis usaha, yaitu komputer akuntansi untuk perusahaan jasa, dagang dan manufaktur, dengan masing masing kelompok materi memerlukan sekitar 4 kali pertemuan. Sitematika perkuliahan selalu diawali dengan penguasaan materi secara praktik individu untuk satu kasus, setelah praktek individu tuntas baru dilanjutkan dengan kegiatan kelompok. Dalam kegiatan kelompok ini komputerisasi akuntansi diskenariokan seperti di dunia kerja dengan pembagian masing-masing departemen akuntansi yang menjalankan fungsinya sesuai dengan sistem akuntansi. Pembagian departemen tersebut meliputi departemen umum yang mengurus transaksi-transaksi umum perusahaan, seperti penyetoran modal, asuransi, dan kredit usaha. Departemen berikutnya adalah departemen penjualan yang mengurus berbagai transaksi penjualan barang dagangan baik tunai maupun kredit. Departemen pembelian mengurus berbagai transaksi pembelian barang dagangan, baik secara tunai maupun kredit. Departemen persediaan mengurus berbagai aktivitas yang menyangkut mutasi persediaan dan departemen penggajian yang mengurus transaksi penggajian termasuk perpajakannya.

Setelah kegiatan kelompok tuntas dilakukan kegiatan mandiri. Maksud kegiatan mandiri ini adalah mahasiswa diharapkan dapat membuat sistem akuntansi sendiri dengan program komputer akuntansi. Dalam kegiatan ini mahasiswa melakukan survei langsung ke lapangan di dunia usaha sesuai dengan minat mereka. Dari hasil survei ini mereka akan merancang sendiri program akuntansinya, kemudian mereka mengimplementasikan dalam komputer akuntansi pada pertemuan di kelas yang diiringi dengan presentasi dan diskusi.

Dalam pelaksanaan perkuliahan aktivitas mahasiswa diamati terutama dalam hal penguasaan skill komputer dan keaktifan dalam sesi diskusi serta kemampuan mempresentasikan hasil belajar termasuk dalam hal kehadiran mahasiswa. Penilaian untuk aktivitas mahasiswa ini dikelompokkan ke dalam tiga sesi, yaitu sesi komputer akuntansi untuk perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur.

Hasil belajar menunjukkan aktivitas belajar mahasiswa mengalami perubahan di setiap sesi perkuliahan. Pada tahap awal masa perkuliahan atau pada saat materi komputer akuntansi untuk perusahaan jasa tampak adanya jumlah mahasiswa yang cukup besar atau sekitar 11% dalam rentang nilai dengan kategori cukup, sekitar 47,6% dalam rentang nilai dengan kategori baik, dan sebesar 41,5% dalam rentang nilai dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan aktivitas atau keaktifan mahasiswa dalam mengikuti tahap-tahap awal perkuliahan masih tersebar cukup banyak dalam kategori baik. artinya masih ada mahasiswa yang belum sepenuhnya dapat berperan aktif dalam proses belajar mengajar, yaitu sebesar 11%. Hal ini disebabkan masih diperlukannya adaptasi mahasiswa di dalam mengkombinasikan kemampuan komputer dengan bidang ilmu akuntansi. Namun, sudah banyak juga yang mulai sangat aktif dan sudah dapat menyerap materi dalam perkuliahan yang ditunjukkan dengan 41,5% mahasiswa dalam kategori sangat baik. Secara general, dalam materi Komputer Akuntansi untuk perusahaan jasa keaktifan mahasiswa ini cenderung menyebar dalam kategori baik.

Menginjak materi komputer akuntansi untuk perusahaan dagang aktivitas mahasiswa dalam perkuliahan sudah cenderung mengarah kategori sangat baik, yang ditunjukkan dengan persentase yang makin besar dalam kategori ini yaitu sebesar 51,2%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah lebih dapat mengikuti tuntutan aktivitas dalam perkuliahan. Namun

masih ada juga mahasiswa yang cenderung dalam kategori cukup yang persentasenya sudah menurun dibandingkan sebelumnya.

Dalam materi selanjutnya, yaitu komputer akuntansi untuk perusahaan manufaktur konsentrasi keaktifan mahasiswa sudah sebagian besar pada katogori sangat baik yaitu sebanyak 57,3%, sebanyak 39% dalam kategori baik dan hanya 3,7 % dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa sudah sebagian besar mahasiswa aktif dalam mengikuti perkuliahan.

Dari uraian diatas maka dapat kita simpulkan bahwa aktivitas belajar mahasiswa secara keseluruhan adalah meningkat yang dapat ditunjukkan dengan tidak adanya mahasiswa dalam kategori kurang apalagi kurang sekali dan konsentrasi aktivitas mahasiswa dalam belajar berada dalam kategori baik dan sangat baik.

Selain aktivitas belajar keberhasilan pengembangan perangkat pembelajaran ini, juga dapat kita cermati hasil belajar secara keseluruhan. Hasil belajar final diperoleh dari hasil penggabungan ketiga nilai yaitu : nilai dari aktivitas belajar, nilai tugas dan nilai tes praktik dengan bobot masing-masing yaitu : 35%, 35%, dan 30%. Berdasarkan indikator kinerja yang sebelumnya sudah disusun, yaitu tingkat ketuntasan perkuliahan adalah 100% mahasiswa lulus dengan 40% kategori sangat baik dan sisanya 60% dengan kategori baik, ternyata dapat terpenuhi dengan realisasi 45,1% dalam kategori sangat baik dan sisanya 54,8% dalam kategori baik.

Hasil pengembangan perangkat pembelajaran ini ternyata juga dapat dilihat keberhasilannya dalam peningkatan profesionalisme dosen dalam proses belajar- mengajar. Hal ini ditunjukkan dengan : adanya perencanaan perkuliahan yang matang yang tersusun dalam Satuan Acara Perkuliahan, kesiapan substansi perkuliahan yang terancang ke dalam analisis instruksional, strategi perkuliahan dan bahan ajar berupa modul dan media

-----*Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA, No. 1 TH. XXXXI Januari 2008*

pembelajaran berupa kasus-kasus akuntansi real di dunia kerja. Kelancaran perkuliahan juga sudah didukung oleh penguasaan dosen dalam memanfaatkan media pembelajaran berupa *MYOB Accounting* dengan keunggulan *multi user access* yang telah memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran. Metode asesmen juga telah dirancang sedemikian rupa sehingga akan diperoleh gambaran penguasaan mahasiswa terhadap materi yang diterima berupa penilaian aktivitas, tugas-tugas baik mandiri maupun kelompok, termasuk tugas perancangan sistem komputer akuntansi secara mandiri, dan juga tagihan berupa tes praktik.

Dalam upaya pengembangan *Problem Based Learning* dengan *MYOB Accounting* tidak selamanya berjalan lancar tetapi ada juga kendala yang dihadapi. Hanya kendala tersebut tidaklah menghambat tercapainya tujuan penelitian ini. Kendala yang dihadapi dapat dikelompokkan dalam dua masalah utama, yaitu (1) permasalahan teknis perkuliahan berupa penguasaan skill operasional komputer peserta didik yang tidak merata. Penguasaan skill komputer di sini dimaksudkan penguasaan operasional komputer, baik itu penguasaan *hardware* maupun *software*. Ada peserta didik yang memang sudah terbiasa menggunakan komputer dan menguasai perangkat komputer, namun banyak juga yang belum terbiasa menggunakan komputer, (2) permasalahan substansi perkuliahan. Dalam perkuliahan komputer akuntansi selayaknya mahasiswa sudah memahami semua substansi perkuliahan yang mendukung keilmuan akuntansi, seperti sistem akuntansi, akuntansi keuangan, akuntansi biaya, perpajakan, perbankan dan yang lainnya. Namun realitanya saat ini mata kuliah komputer akuntansi muncul di semester empat. Ada beberapa mata kuliah yang kebetulan persis sedang mereka tempuh di semester yang sama bahkan ada yang sama sekali belum mereka peroleh karena baru bisa

ditempuh di semester lima, seperti mata kuliah Sistem Akuntansi dan Perpajakan.

Kendala-kendala yang muncul tersebut tidaklah mengganggu proses pengembangan perangkat pembelajaran, namun diperlukan solusi-solusi yang harus dilakukan dalam menghadapi kendala yang muncul tersebut. Dalam permasalahan teknis perkuliahan ternyata penguasaan skill operasional komputer peserta didik tidak merata. Upaya yang dilakukan adalah pembelajaran yang tepat, yang mampu mengakomodasi seperti dalam tahap awal diperlukan pendampingan ke arah personal mahasiswa yang kurang mampu dalam penguasaan keterampilan komputer Dengan demikian mahasiswa lebih terbiasa dengan penguasaan perkembangan teknologi termasuk operasionalisasi perkembangan *Information and Communication Technology* terutama dalam sistem jaringan (LAN). Kendala mengenai substansi perkuliahan yang sangat terkait dengan semua substansi perkuliahan yang mendukung keilmuan akuntansi, seperti sistem akuntansi, akuntansi keuangan, akuntansi biaya, perpajakan, perbankan, dan yang lainnya dengan realita sebagian ilmu tersebut belum mahasiswa peroleh adalah pengaplikasian *Problem Based Learning* dengan skenario pembelajaran yang berkarakteristik utama berupa pengajuan pertanyaan atau masalah, berfokus pada keterkaitan antardisiplin, penyelidikan autentik, menghasilkan karya serta mempresentasikannya, dan kerja sama. Secara garis besar prinsip yang digunakan adalah melibatkan mahasiswa bekerja pada masalah (kasus-kasus akuntansi) dalam kelompok kecil. Masalah disiapkan sebagai konteks pembelajaran baru. Analisis dan penyelesaian terhadap masalah itu menghasilkan perolehan pengetahuan dan keterampilan pemecahan masalah. Permasalahan dihadapkan sebelum semua pengetahuan relevan diperoleh dan tidak hanya setelah membaca teks atau mendengar ceramah tentang materi subjek yang melatarbelakangi

-----*Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA, No. 1 TH. XXXXI Januari 2008*

masalah tersebut. Hasil dari proses pemecahan masalah itu adalah mahasiswa membangun pertanyaan-pertanyaan (isu pembelajaran) tentang jenis pengetahuan apa yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Setelah itu, mahasiswa melakukan pengkajian pada isu-isu pembelajaran yang telah diidentifikasi dengan menggunakan berbagai sumber. Setelah proses belajar-mengajar selesai secara tidak langsung mahasiswa akhirnya juga akan menguasai materi pendukung lainnya.

4. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik simpulan, bahwa pengembangan perangkat pembelajaran *Problem Based learning* dengan *MYOB Accounting* pada mata kuliah Komputer Akuntansi (1) memanfaatkan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah Komputer Akuntansi yang dibagi menjadi dua, yaitu kasus-kasus akuntansi yang dibuat nyata nyatanya dengan yang terjadi di dunia kerja, atau berbasis *Problem Based learning* dan program komputer akuntansi yaitu *MYOB Accounting* yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyelesaian kasus dan media untuk menerangkan sistem dan siklus akuntansi, baik untuk perusahaan jasa, dagang maupun manufaktur, (2) terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa secara keseluruhan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan tidak adanya aktivitas belajar mahasiswa dalam kategori kurang apalagi kurang sekali dan konsentrasi terbesar aktivitas belajar mahasiswa berada dalam kategori baik dan sangat baik, (3) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa yang secara keseluruhan terbukti dengan realisasi hasil belajar mahasiswa yang melebihi target dari indikator yang sebelumnya telah ditetapkan, (4) ditemui juga kendala-kendala baik berupa kendala dalam teknis perkuliahan dan kendala dalam substansi perkuliahan, namun

-----*Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA, No. 1 Th. XXXXI Januari 2008*

sudah ditemukan juga solusi-solusi yang dapat diterapkan dalam mengatasi kendala yang muncul tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang peneliti ajukan sebagai berikut (1) berbagai kendala yang ditemui di dalam pengembangan perangkat pembelajaran janganlah menjadi faktor penghambat tetapi hendaknya dapat dijadikan motivator sehingga tujuan peningkatan kualitas pembelajaran dapat tercapai, (2) pengembangan perangkat pembelajaran dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran dalam mata kuliah yang merupakan kombinasi ilmu pengetahuan dan teknologi seperti mata kuliah Komputer Akuntansi haruslah terus dilakukan mengingat ilmu pengetahuan dan teknologi yang selalu berkembang. Dalam pelaksanaannya hendaknya selalu mencermati perkembangan-perkembangan yang terjadi baik dalam hal perkembangan substansi keilmuan, implementasi di dunia kerja maupun teknologi yang selalu mengalami perkembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnyana, (2006), *Model- model Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, Makalah yang disampaikan dalam Lokakaraya Model-model pembelajaran Unit P3AI IKIP Negeri Singaraja
- Gijselaers, W.H. (1996). *Connecting Problem-Based Practices with Educational Theory*. New Direction for Teaching and Learning. No.68.
- Ibrahim, M. (2001). *Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menurut Kemp & Thiagarajan*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya

ISSN 0215 - 8250

Ibrahim, M. dan Nur, Moh. (2004). *Pengajaran Berbasis Masalah*.
Surabaya: University Press.

Johar Arifin. (2000). *M.Y.O.B Accounting Plus 9.x dan V.10*. Jakarta: Elex
Media Komputindo

Johar Arifin (2001). *Mengupas tuntas MYOB Accounting Multi Currency*.
Jakarta : Elex Media Komputindo

Knirk, F.G and Gustafon, K.L. (1986). *Instructional Technology : A
Systematic Approach To Education*. New York : CBS College Publishing

Suharsono, Naswan (2001). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Direktorat
Pembinaan Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat. Dirjen
Pendidikan Tinggi.