

**PENINGKATAN KOMPETENSI LULUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
DENGAN PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS SIMULASI PRAKTIKUM
AKUNTANSI UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN INDUSTRI**

Sohidin*

***Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta**

Email korespondensi: Sohid7_007@yahoo.com

ABSTRAK

Tujuan dari penulisan artikel ilmiah ini adalah mengeksplorasi dan menelaah secara ilmiah tentang pola pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan kompetensi khususnya lulusan pendidikan akuntansi. Selama ini *bargaining power* yang dimiliki lulusan pendidikan akuntansi dalam persaingan kerja masih relatif kecil, sementara itu pihak industri juga masih relatif kecil memperhitungkan kompetensi yang melekat pada lulusan pendidikan akuntansi. Tentu saja pilihan industri lebih banyak diarahkan pada para lulusan sarjana ekonomi-akuntansi dikarenakan kompetensi yang dimiliki dianggap lebih banyak dan lebih baik. Anggapan semacam ini tentu saja tidak bisa dibiarkan begitu saja oleh para lulusan pendidikan akuntansi, dan menjadi perhatian khusus bagi prodi pendidikan akuntansi.

Rancangan pola pembelajaran yang dijadikan pedoman dalam pembelajaran simulasi telah disesuaikan dengan kebutuhan industri, sehingga materi pembelajaran dalam praktik akuntansi berbasis industri, dengan beberapa keunggulan diantaranya; pembentukan kompetensi yang lebih banyak pada lulusan pendidikan akuntansi, tidak semata-mata pada materi akuntansi semata, namun juga dilengkapi dengan materi karakter teknis akuntansi, yang mencakup ketelitian, kejujuran, kedisiplinan, kepribadian, ketekunan serta kecakapan komunikasi dalam dunia kerja.

Teknik pembelajaran dilakukan dengan pembelajaran berbasis simulasi dengan materi praktik akuntansi industri. Mahasiswa bermain peran pada berbagai bagian yang ada dalam industri dan juga dilengkapi dengan berbagai simulasi dokumen transaksi, serta kecakapan komunikasi dalam berbagai bagian di dunia kerja. Dengan demikian kecakapan yang dimiliki oleh lulusan pada akhirnya mencakup kompetensi di bidang pembelian, penjualan, kas-bank, keuangan, akuntansi, penggajian, personalia, pajak, bagian gudang serta kecakapan leadership dalam dunia kerja. Hasil semacam ini tidak akan tercapai kalau proses pembelajaran hanya berbasis kelas semata yang mengandalkan materi-materi akuntansi secara teoritis.

Hasil yang diperoleh dari penerapan pola pembelajaran berdampak sangat positif, bukan semata-mata mahasiswa paham terhadap praktik akuntansi di dunia kerja, namun lebih dari itu mahasiswa paham tentang bagaimana bisa bersikap, berkarakter, dan memiliki kecakapan komunikasi dalam dunia kerja. Disamping itu mahasiswa menjadi sangat paham tentang keberadaan dokumen dalam akuntansi dan bagaimana secara teknis perlakuan dokumen tersebut dalam kegiatan akuntansi yang luas seperti halnya praktik akuntansi di industri. Kesimpulan dari kajian pola pembelajaran model simulasi ini adalah bahwa pola pembelajaran berbasis simulasi sangat bermanfaat dan mampu membentuk kecakapan dan kompetensi kerja yang besar bagi mahasiswa pendidikan akuntansi.

ABSTRACT

The purpose of writing a scientific article is explore and examine scientifically about learning pattern matching to improve the competence, especially graduate accounting education. During this bargaining power possessed graduate accounting education in job

competition is still relatively small, while the industry is still relatively small taking into account the competence inherent in graduate accounting education. Of course the industry more choice imposed on the economic-accounting graduates because their competence is considered more and better. Such presumption is of course could not go unpunished by the graduate accounting education, and of particular concern to the department of accounting education.

The design of the learning patterns are used as guidelines in learning simulations have been adapted to the needs of industry, so that the learning materials in industry-based accounting practice, with several advantages including; the establishment of competence more on graduate accounting education, not solely on accounting material alone, but also comes with the character of material accounting technician, which includes rigor, honesty, discipline, personality, perseverance and communication proficiency in the working world.

Learning techniques performed with the simulation-based learning materials industry accounting practices. Students play the role of the various parts that exist in the industry and also be equipped with various simulated transaction documents, as well as communication skills in various parts of the world of work. Thus the skills possessed by graduates eventually include competence in the field of purchasing, sales, cash-banking, finance, accounting, payroll, personnel, taxes, warehouse and leadership skills in the workplace. Such results would not be achieved if only the class-based learning process that relies solely material theoretically accounting.

The results obtained from the application of a very positive impact on learning, not merely familiar to students of accounting practices in the workplace, but more than that the students understand how to behave, character, and have communication skills in the workplace. Besides, the students became very aware of the existence of documents in accounting treatment and how technical the document in a broad accounting activities as well as accounting practices in the industry. Conclusions from the study of the learning pattern simulation model is that the pattern of simulation-based learning is very useful and is able to develop skills and competencies jobs for accounting education students.

Kata kunci: pola pembelajaran berbasis simulasi, praktik akuntansi industri, kompetensi akuntansi, kecakapan komunikasi, dan karakter teknisi akuntansi.

PENDAHULUAN

Penelitian tentang inovasi dan pengembangan dalam pembelajaran akuntansi telah banyak dilakukan oleh para peneliti baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Namun demikian hasil akhir penelitian tersebut hanya semacam model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan semata, atau lebih bersifat pola pembelajaran yang sekedar memberikan semangat dan motivasi belajar bagi siswa maupun mahasiswa. Peneliti belum menemukan sebuah hasil penelitian yang berupa produk yakni sebuah model yang pada akhirnya dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa yang nantinya bisa dijadikan bekal oleh para lulusan pendidikan akuntansi pada saat berhubungan dengan dunia kerja.

Berikut adalah beberapa hasil penelitian yang penulis ambilkan dari beberapa jurnal penelitian yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran. Carol W. Springer and A.

Faye Borthick (2004) telah mengenalkan suatu metode baru untuk memudahkan mengenalkan materi akuntansi dasar dengan cara simulasi bisnis guna melatih mahasiswa untuk berpikir tingkat tinggi serta mampu mengimplementasi pemahaman akuntansi tersebut. Metode simulasi yang diperkenalkan kepada mahasiswa tersebut ternyata mampu meningkatkan pemahaman serta minat yang tinggi untuk belajar akuntansi.

Darlene Bay dan Sandra Felton (2012) memperkenalkan suatu metode dengan cara memutar film tentang fenomena bisnis untuk membangkitkan motivasi dan emosi mahasiswa dalam proses pemahaman materi akuntansi keuangan. Cara ini sekaligus juga digunakan oleh peneliti untuk mengeksplorasi konsep dan pengetahuan mahasiswa dalam pemahaman materi akuntansi.

Susan M. Moncada dan Thomas P. Moncada (2014) mencoba memperkenalkan model game dalam pembelajaran materi akuntansi. Hasilnya pemahaman mahasiswa tentang materi akuntansi keuangan dapat lebih cepat diperoleh, serta Adaptasi gamification dinamis populer permainan acara televisi di Hollywood Squares® dan permainan Milton Bradley, Connect Four® dirancang dengan PowerPoint membuat alternatif pembelajaran kolaboratif dan aktif untuk kuliah akuntansi.

D. Lee Warren and Marilyn N. Young, 2012 memperkenalkan pedagogi pembelajaran aktif, penekanan pada berpikir kritis, penggunaan simulasi, penggunaan artikel dari pers bisnis, dan mengurangi penekanan pada debit dan kredit. Hasilnya luar biasa menjadikan pemahaman yang lebih pada mahasiswa tentang materi akuntansi.

Pendidikan akuntansi memang masih banyak diwarnai dengan kurikulum pendidikan dan keguruan, namun bukan berarti mengabaikan kompetensi akuntansi itu sendiri. Dengan demikian lulusan pendidikan akuntansi diharapkan mampu menembus dunia kerja di bidang pendidikan maupun non pendidikan.

Beberapa fakta di akuntansi yang membuat lemah posisi tawar lulusan akuntansi terhadap kebutuhan industri yang sesuai kompetensinya antara lain:

1. Pembelajarannya semata mata berbasis kelas tidak berbasis laboratorium, padahal melatih seorang calon teknisi dibutuhkan laboratorium yang memadai. Maka dari itu keberadaan laboratorium khusus untuk akuntansi sangatlah mendesak dibutuhkan.

2. Materi pembelajaran semata-mata menyelesaikan soal-soal akuntansi dan bukan pekerjaan di bidang akuntansi, sehingga masih jauh dari harapan industri.
3. Pola pembelajaran semata-mata berbasis SIKLUS AKUNTANSI, yang hanya merupakan bagian kecil dari bidang akuntansi yang sangat luas.
4. Sikap mental para pendidik semata-mata adalah ASSESSOR dan bukan seorang MENTOR, sehingga hanya bisa menghasilkan lulusan yang memiliki nilai dan bukan memiliki kompetensi.
5. Uji kompetensi semata-mata mengacu pada pola-pola pembelajaran SIKLUS AKUNTANSI SEMATA yang tak pernah diketahui industri, sehingga kompetensinya tidak direspon industri.
6. Semangat tenaga pendidik dalam pembaharuan praktik akuntansi masih sangat minim, sehingga sangat menghambat perkembangan praktik dan teori akuntansi itu sendiri
7. Praktik pembelajaran belum sepenuhnya mengacu kepada perkembangan Standar Akuntansi dan perpajakan yang berlaku, sehingga selalu saja ada kesalahan dalam materi pembelajaran dan seolah ada pemisahan antara dunia akuntansi dan perpajakan.

Atas dasar fenomena dan fakta tersebut di atas, timbullah pemikiran dari kami untuk membuat perubahan yang besar pada pola pembelajaran akuntansi di program studi (prodi) pendidikan akuntansi. Perubahan tersebut perlu dilakukan secara revolusioner agar tercapai perubahan yang mendasar secara cepat dan berkesinambungan dalam praktik pembelajaran akuntansi.

Maksud dan tujuan penulisan ini adalah:

1. Untuk mengantisipasi penurunan minat mahasiswa dalam memahami materi akuntansi yang kian hari nampak semakin menurun motivasinya.
2. Untuk mengangkat derajat lulusan pendidikan akuntansi agar nantinya diperhitungkan oleh industri dan tidak sekedar diakui sebagai calon tenaga edikatif namun sebagai tenaga terampil dan profesional.

3. Untuk membuka wacana kepada mahasiswa tentang kebutuhan kompetensi akuntansi yang tidak hanya sebatas SIKLUS AKUNTANSI semata, yang hanya merupakan bagian kecil dalam dunia akuntansi yang lebih luas.
4. Untuk merubah pola-pola pembelajaran klasikal menuju pembelajaran berbasis industri sehingga pada akhirnya industri dapat menyerap kompetensi lulusan pendidikan akuntansi.
5. Untuk meningkatkan daya tawar lulusan pendidikan akuntansi secara kelembagaan terhadap industri.

Manfaat dari penulisan ini antara lain:

1. Meningkatkan kompetensi lulusan akuntansi menuju level **TEKNISI AKUNTANSI AHLI**
2. Meningkatkan kemampuan para dosen prodi pendidikan akuntansi dalam memahami perkembangan praktik akuntansi di industri
3. Meningkatkan daya tawar lulusan prodi pendidikan akuntansi
4. Meningkatkan citra lulusan prodi pendidikan akuntansi di mata industri
5. Memenuhi tuntutan kebutuhan kompetensi industri

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran dan Hasil Belajar

Belajar bukan merupakan suatu hasil atau tujuan tetapi suatu proses dan kegiatan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi mengalami, hasil belajar merupakan perubahan kelakuan bukan suatu penguasaan hasil latihan (Hamalik, 2008). Belajar merupakan suatu proses usaha seseorang untuk memperoleh perubahan suatu tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (William Burton dalam Hamalik, 2008). Dalam pengertian yang lebih luas, belajar diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam artian yang lebih sempit, belajar adalah usaha penguasaan materi ilmupengetahuan yang merupakan bagian menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (Sardiman, 2004).

Belajar merupakan proses yang berlangsung dalam diri seseorang yang mengubah tingkah laku, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap dan berbuat (Gulo,

2002). Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan tertentu dan perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar atau bisa di katakan belajar merupakan proses belajar dan hasil belajar.

Pandangan *konstruktivisme-kognitif* mendefinisikan belajar sebagai perubahan dalam struktur mental yang berisi informasi dan prosedur pengoperasian pada informasi tersebut (Koes, 2003). Pandangan konstruktivisme meyakini bahwa setiap pembelajar harus mengkonstruksi pengetahuan dan secara aktif mencari makna. Dalam hal ini, belajar yang terjadi adalah sesuatu yang dihubungkan dengan pengetahuan, pengalaman atau konseptualisasi yang telah ada pada individu.

Salah satu prinsip belajar adalah peserta didik yang belajar dengan melakukan sendiri dan diharapkan instruktur selalu ingat bahwa tugasnya adalah membelajarkan mahasiswa, dengan kata lain membuat mahasiswa dapat belajar untuk mencapai hasil optimal. Dosen berinteraksi dengan masing-masing mahasiswa untuk mengamati bagaimana ia memperoleh informasi baru, membantu peserta didik merekonstruksi pengetahuan secara benar, memotivasi serta membimbing peserta didik dalam memecahkan masalah. Informasi dan pengalaman baru pada akhirnya akan mengakibatkan rekonstruksi pengetahuan yang lama sehingga terbentuk pengetahuan baru (Darsono, 2000).

Belajar adalah perubahan menuju perkembangan ke arah yang lebih baik. Faktor internal (dari dalam individu) dan faktor eksternal (dari luar individu) akan mempengaruhi keberhasilan kegiatan belajar. Faktor internal di maksud adalah faktor fisiologis dan psikologis. Sedangkan faktor eksternal meliputi kondisi lingkungan sekitar mahasiswa (sosial dan non sosial) (Suryabrata, 2010).

Pembelajaran akuntansi yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Sains, pemberian pengalaman langsung lebih ditekankan untuk mengembangkan kompetensi, agar mahasiswa mampu menjelajahi dan memahami secara ilmiah. Pendidikan Sains diarahkan untuk “mencari tahu” dan “berbuat”. Dalam pembelajaran akuntansi diharapkan akan membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendasar tentang praktek akuntansi di bisnis riil.

Di sisi lain, mengajar pada dasarnya merupakan usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang kondusif dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar. Mengajar seringkali diartikan secara sempit yaitu

menyampaikan pengetahuan dan kebudayaan kepada anak didik. Sehingga konsekuensinya anak didik cenderung pasif karena pengajaran hanya sebatas pada penguasaan pengetahuan. Dalam hal ini dosen memegang posisi kunci dalam proses belajar mengajar di kelas karena pengajaran berpusat pada dosen (*teacher centered*). Secara luas mengajar adalah upaya menciptakan kondisi yang kondusif untuk berlangsungnya kegiatan belajar, sehingga mahasiswa harus bisa ikut terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Usaha menciptakan sistem belajar mengajar dengan melibatkan dan mengaktifkan semua komponen yang ada, bukan hanya proses penyampaian pengetahuan, tetapi merupakan kegiatan kompleks meliputi upaya yang mengarah pada pengertian membantu, membimbing, dan mendampingi mahasiswa dalam pengembangan ke arah perubahan yang positif.

Proses belajar dan mengajar selanjutnya di sebut pembelajaran. Pembelajaran di definisikan sebagai kegiatan mengatur dan mengorganisasikan lingkungan di sekitar mahasiswa untuk mendorong dan memudahkan mahasiswa melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran terdiri atas beberapa komponen yang saling berkaitan dan memiliki ketergantungan satu sama lain dan bekerja sama membentuk sebuah sistem agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya (Sudjana,2009). Mata pelajaran dan cara mengajar adalah dua hal yang menentukan daya tarik suatu pembelajaran.

Hasil belajar memiliki peran penting dalam pembelajaran. Penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi sampai sejauh mana keberhasilan seorang peserta didik dalam belajar. Selanjutnya, dari informasi tersebut dosen dapat memperbaiki dan menyusun kembali kegiatan belajar pembelajaran lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Benyamin Bloom (Munaf, 2001) mengklasifikasikan kemampuan belajar menjadi tiga kategori, yaitu: (1) Ranah kognitif, meliputi kemampuan intelektual yang terdiri dari pengetahuan/ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi, (2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan minat yang terdiri penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi (3) Ranah psikomotorik, mencakup yang berupa keterampilan fisik (motorik) dan kemampuan bertindak, yang terdiri atas gerakan reflek, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

2. Pembelajaran Akuntansi

a. Pengertian Mata Kuliah Akuntansi

Menurut Depdiknas (2003: 6), akuntansi merupakan bahan kajian mengenai suatu sistem untuk menghasilkan informasi berkenaan dengan transaksi keuangan. Informasi tersebut dapat digunakan dalam rangka pengambilan keputusan dan tanggungjawab di bidang keuangan baik oleh pelaku ekonomi swasta (akuntansi perusahaan), pemerintah (akuntansi pemerintah), ataupun organisasi masyarakat lainnya (akuntansi publik). Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar, pembelajaran lebih menekankan pada guru dalam upayanya untuk membuat siswa dapat belajar tidak hanya membuat adanya perubahan tingkah laku siswa (Sardiman, 2011: 20-21). Dapat disimpulkan pembelajaran akuntansi adalah proses membuat orang belajar atau rangkaian kejadian yang mempengaruhi siswa sehingga proses belajarnya dapat berlangsung mudah untuk menyampaikan sekumpulan materi bahan ajar berdasarkan landasan keilmuan akuntansi yang akan dibelajarkan kepada peserta didik sebagai beban belajar melalui metode dan pendekatan tertentu.

b. Ruang Lingkup Praktik Akuntansi

Ruang lingkup akuntansi dimulai dari dasar-dasar konseptual, struktur, dan siklus akuntansi. Adapun materi pokok praktik Akuntansi di perguruan tinggi adalah sebagai berikut:

- 1) Pemahaman Informasi Bisnis Perusahaan.
- 2) Kebijakan Akuntansi.
- 3) Dokumen Transaksi Akuntansi.
- 4) Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa.
- 5) Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.
- 6) Siklus Akuntansi Perusahaan Manufaktur.
- 7) Penyajian laporan bisnis per bagian.
- 8) Penyajian laporan keuangan

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (2009: 3), Penilaian Hasil Belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hasil Belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom (dalam Nana Sudjana 2009: 22-29), yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotoris. Dalam penelitian ini hanya melihat pada ranah kognitif. Tipe hasil belajar ranah kognitif dapat dilihat sebagai berikut:

1) Pengetahuan Hafalan

Pengetahuan hafalan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dari Bloom. Cakupan dalam pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang sifatnya faktual, di samping hal-hal yang perlu diingat kembali seperti batasan, peristilahan, pasal, hokum, bab, ayat, rumus, dan lain-lain.

2) Pemahaman (*comprehention*)

Tipe hasil belajar pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari tipe hasil belajar pengetahuan hafalan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Untuk itu diperlukan adanya hubungan atau pertautan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep tersebut.

3) Penerapan (aplikasi)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus, hokum dalam situasi yang baru. Misalnya, memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan. Jadi dalam aplikasi harus ada konsep, teori, hokum, rumus.

4) Analisis

Analisis adalah kesanggupan memecah, mengurai suatu integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti atau mempunyai tingkatan. Analisis merupakan tipe hasil belajar yang kompleks, yang

memanfaatkan unsur tipe hasil belajar sebelumnya, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi.

5) Sintesis

Sintesis adalah lawan analisis. Bila pada analisis tekanan pada kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna, pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas.

6) Evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai suatu berdasarkan *judgment* yang dimilikinya, dan kriteria yang dipakainya.

Berdasarkan dari pengertian di atas maka dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan dan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

b. Tujuan dan Fungsi Penilaian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (2009: 3-4) tujuan dan fungsi penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut:

1) Tujuan:

- a) Mendeskripsikan kecakapan belajar para peserta didik sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya.
- b) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di bangku kuliah.
- c) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya.
- d) Memberikan pertanggungjawaban dari pihak perguruan tinggi kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

2) Fungsi:

- a) Alat untuk mengetahui tercapai-tidaknya tujuan intruksional, fungsi ini maka penilaian harus mengacu kepada rumusan-rumusan tujuan intruksional.

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN AKUNTANSI DAN KEUANGAN

“Pengembangan Pendidikan Akuntansi dan Keuangan yang Berkelanjutan”

- b) Umpan balik bagi perbaikan proses belajar-mengajar.
- c) Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan intruksional, kegiatan belajar siswa, strategi mengajar dosen, dll.
- d) Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar mahasiswa kepada para orang tuanya.

c. Prinsip-prinsip dan Prosedur Penilaian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (2009: 8-9), prinsip-prinsip dan prosedur penilaian hasil belajar, yaitu:

- 1) Dalam menilai hasil belajar hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga jelas kabilitas yang harus dinilai, materi penilaian, alat penilaian dan intepretasi penilaian. Sebagai patokan atau rambu-rambu dalam merancang penilaian hasil belajar adalah kurikulum yang berlaku dan buku kuliah yang digunakan.
- 2) Penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar.
- 3) Agar diperoleh hasil belajar yang objektif dalam pengertian menggambarkan prestasi dan kemampuan siswa sebagaimana adanya, penilaian harus menggunakan berbagai alat penilaian dan sifatnya komprehensif.
- 4) Penilaian hasil belajar hendaknya diikuti dengan tindak lanjutnya.

d. Langkah-langkah Penilaian Hasil Belajar.

Menurut Nana Sudjana (2009: 9-10), langkah-langkah dalam melaksanakan proses penilaian hasil belajar, antara lain:

- 1) Merumuskan atau mempertegas tujuan-tujuan pengajaran.
- 2) Mengaji kembali materi pengajaran berdasarkan kurikulum dan silabus mata kuliah.
- 3) Menyusun alat-alat penilaian.
- 4) Menggunakan hasil-hasil penilaian sesuai dengan tujuan penilaian tersebut.

e. Hasil Belajar Akuntansi

Hasil adalah akibat kesudahan dari suatu ujian dan sebagainya. Reber (dalam buku Psikologi Pendidikan, 2007: 74) mendefinisikan bahwa “Belajar dapat didefinisikan dalam 2 pengertian, pertama belajar sebagai proses memperoleh

pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat”. Menurut Agus Suprijono (2011: 4-5) ”belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil belajar, belajar merupakan proses dan belajar merupakan bentuk pengalaman”. Menurut Nana Sudjana (2010: 28) “Belajar bukan menghafal dan bukan pula mengingat, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”.

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi pada diri mahasiswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibanding dengan sebelumnya, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya. Menurut Gagne (dalam Agus Suprijono, 2011: 5-6) “Hasil belajar berupa informasi verbal, ketrampilan intelektual, strategi kognitif, ketrampilan motorik, dan sikap”.

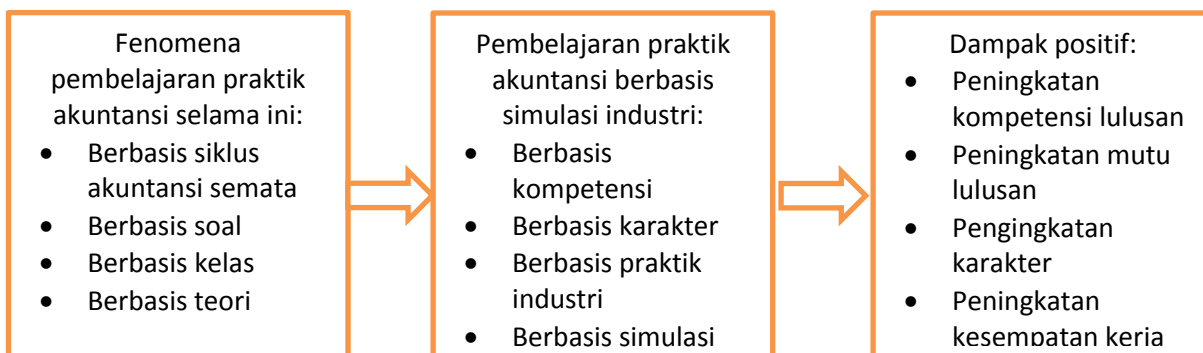
Mata kuliah akuntansi mengembangkan teori untuk menjelaskan fakta secara rasional. Menurut *AICPA* (dalam Kardiman dkk, 2009: 2), akuntansi adalah seni dari pencatatan, penggolongan, dan peringkasan dengan suatu cara tertentu dan dalam nilai uang terhadap kejadian atau transaksi yang paling sedikit atau sebagian bersifat keuangan dan penafsiran terhadap hasil-hasilnya. Jadi Hasil Belajar Akuntansi adalah akibat dari suatu aktivitas yang dapat diketahui perubahannya dan pengembangannya mengarah ke lebih baik dalam pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis setelah melalui suatu ujian dalam bidang akuntansi.

Berdasarkan kajian teori diatas, penulis menyusun pengembangan hipotesis sebagai berikut:

H1= Implementasi Model Pembelajaran Praktik Akuntansi Berbasis simulasi industri dapat meningkatkan Keaktifan belajar para mahasiswa.

H2. Implementasi Model Pembelajaran Praktik Akuntansi Berbasis simulasi industri dapat dapat meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi mahasiswa

Gambaran tentang bagaimana dampak signifikan dan berkelanjutan dari model pembelajaran berbasis simulasi dapat penulis gambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran Penelitian

METODE PENELITIAN

Studi mengenai model pembelajaran akuntansi dengan pengembangan paket pembelajaran praktikum akuntansi ini termasuk kategori penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang bersifat *longitudinal (multi years)* dengan data dari proses perkuliahan. Masalah yang akan dipecahkan atau obyek dalam penelitian ini adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif mengembangkan paket pembelajaran praktikum sebagai metode pembelajaran ideal untuk mendukung pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah akuntansi keuangan dan akuntansi pajak, yang pada akhirnya meningkatkan prestasi mahasiswa dan berdampak pada peningkatan kompetensi mahasiswa dalam mengaplikasikan akuntansi di dunia industri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penulisan ini penulis sajikan secara urut, rinci dan sistematis sesuai dengan kondisi belajar dan pembelajaran dalam lingkungan akademik di kampus.

1. Identifikasi Masalah Pembelajaran

a. Pembelajaran mata kuliah prasyarat

Dalam kurikulum yang di terapkan yang merupakan mata kuliah prasyarat adalah mata kuliah pengantar akuntansi dan akuntansi keuangan. Peneliti melakukan pengujian sederhana terkait minat dan motivasi mahasiswa terhadap ke dua mata kuliah tersebut. Hasil pengujian menunjukkan minat dan motivasi meskipun tidak sempurna untuk ke dua mata kuliah tersebut mencapai di atas 90% dari 60 mahasiswa yang di jadikan sampel penelitian. Hal ini di mungkinkan karena mata kuliah akuntansi seringkali menjadi tidak menarik bagi sebagian mahasiswa karena memang di butuhkan

ketrampilan lebih di banding mata kuliah lainnya. Untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah praktikum akuntansi, tentunya pembelajaran mata kuliah prasyarat ini juga harus di perhatikan.

b. Pembelajaran Praktik Akuntansi

Tahap pra penelitian dilakukan melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi untuk identifikasi masalah dengan observasi awal untuk mengetahui bagaimana keadaan sebenarnya pada saat pembelajaran praktikum akuntansi berlangsung. Hal ini penting untuk dilakukan agar model pembelajaran yang disusun sesuai dengan kebutuhan. Hasil identifikasi permasalahan dalam pembelajaran praktikum akuntansi di FKIP UNS Surakarta adalah ditinjau dari segi paket pembelajaran jika dapat dilihat dalam pembelajaran praktikum akuntansi menggunakan buku praktek yang sudah tersedia. Selama ini yang digunakan adalah buku praktikum akuntansi dari salah satu penerbit ternama di Jogjakarta. Setelah di lakukan pengamatan peneliti buku praktikum akuntansi dari Yogyakarta terdiri dari 2 paket yaitu praktek akuntansi perusahaan dagang dan praktek akuntansi perusahaan manufaktur, yang biasanya di sajikan dalam 2 (dua) semester. Untuk praktek perpajakan di sajikan tersendiri dalam 1 (satu)semester.

Sedangkan di prodi Akuntansi FKIP UNS Praktikum akuntansi hanya 1 (satu) semester dan tidak ada praktek perpajakan. Sementara kemampuan mahasiswa menguasai praktek akuntansi dan perpajakan sangat di butuhkan oleh dunia industri. Disamping itu, dalam kurikulum yang di terapkan oleh prodi pendidikan Akuntansi FKIP UNS mata kuliah Praktikum Akuntansi hanya di sajikan dalam 1 (satu) semester. Sedangkan praktek perpajakan di sajikan melekat pada mata kuliah perpajakan.

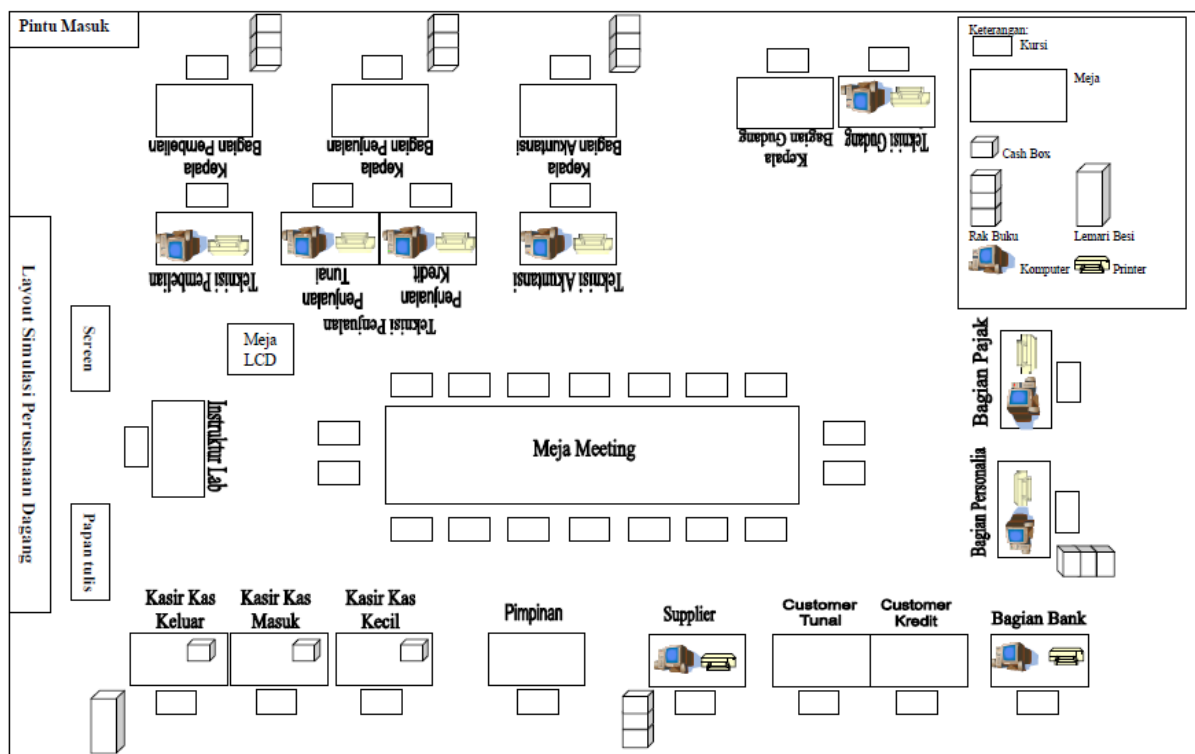
Sedangkan paket pembelajaran praktikum akuntansi yang selama ini diterapkan dari hasil pengamatan menunjukkan jika ditinjau dari segi mahasiswa, didapat indikasi ditinjau dari segi mahasiswa sebagian mahasiswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran praktikum akuntansi.

Sebagian mahasiswa kurang percaya dengan kemampuan diri sendiri sehingga cenderung pasif dalam mengerjakan sajian kasus dan sebagian mahasiswa kurang aktif atau partisipatif dalam proses pembelajaran. Sedangkan ditinjau dari segi dosen: model pembelajaran yang digunakan oleh dosen kurang mampu meningkatkan minat, motivasi dan partisipasi mahasiswa terhadap mata kuliah praktikum akuntansi dan prestasi

belajar yang tercermin dari hasil belajar mahasiswa belum menunjukkan hasil yang maksimal.

c. Tahap Penyusunan Model Pembelajaran Praktikum Akuntansi

Salah satu permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran akuntansi di Prodi pendidikan Akuntansi FKIP UNS Surakarta adalah dosen belum memberlakukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, motivasi dan pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah praktikum akuntansi. Perhatian dan antusiasme mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran sangat kurang. Banyak mahasiswa yang menghindari mengerjakan tugas dan tidak fokus mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman mereka rendah dan prestasi belajar mereka kurang optimal. Hal ini menyebabkan dosen menghadapi masalah dalam membangkitkan minat, motivasi dan meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah praktikum akuntansi. Model pembelajaran simulasi dalam pembelajaran Praktikum Akuntansi adalah yang paling tepat untuk diterapkan karena model ini sesuai dengan praktik nyata di industri. Cara penyajian yang menarik dan kasus yang mendekati dunia industri diberikan kepada mahasiswa. Model konseptual simulasi dalam pembelajaran praktik akuntansi dapat kami gambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Model pembelajaran berbasis simulasi

Gambaran Sarana Dan Prasarana Yang Dibutuhkan

Gambaran mengenai kebutuhan sarana dan prasarana untuk menunjang keberhasilan pembelajaran simulasi dengan sejumlah bagian-bagian yang ada antara lain:

A. Bagian-Bagian Yang Ada:

1. Supplier (1 Orang)
2. Customer tunai (1 orang)
3. Customer kredit (1 orang)
4. Pimpinan (1 Orang)
5. Kepala Bagian Gudang (1 Orang)
6. Teknisi gudang (1 orang)
7. Kepala Bagian Pembelian (1 orang)
8. Teknisi pembelian dagang dan jasa (1 orang)
9. Teknisi pembelian manufaktur (1 orang)
10. Kepala Bagian Akuntansi (1 orang)
11. Teknisi akuntansi perush dagang dan jasa (1 orang)
12. Teknisi Akuntansi biaya perusahaan manufaktur (1 orang)
13. Kasir Kas Keluar (Bag Pengeluaran Cek, 1 orang)
14. Kasir Kas Kecil (Bag Kas Kecil, 1 orang)
15. Bagian Pajak (1 Orang)
16. Kepala bagian penjualan (1 orang)
17. Teknisi Penjualan Kredit (1 Orang)
18. Teknisi Penjualan Tunai (1 Orang)
19. Kasir Kas Masuk (1 Orang)
20. Bagian Bank (1 Orang)
21. Bagian Personalia (1 Orang)
22. Instruktur (1 Orang)

B. Daftar Kebutuhan Fisik Sarana dan Prasarana

Meja-Kursi:

1. 2 Meja Dan 2 Kursi Untuk Supplier
2. 1 Buah Meja Dan 1 Buah Kursi Pimpinan
3. 2 Buah Meja Kursi Untuk Bagian Gudang
4. 1 Buah Meja Dan Kursi Kabag Pembelian, Dan 2 Buah Meja Kursi Staf

**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN AKUNTANSI DAN KEUANGAN
“Pengembangan Pendidikan Akuntansi dan Keuangan yang Berkelanjutan”**

5. 1 Buah Meja Kursi Kabag Akuntansi, Dan 2 Buah Meja Kursi Staf)
6. 2 Buah Meja Kursi Untuk Bagian Kasir Pengeluaran Kas
7. 1 Buah Meja Kursi Untuk Bagian Pajak
8. 2 Buah Meja Kursi Untuk Bag Penjualan Kredit
9. 1 Buah Meja Kursi Untuk Bagian Penjualan Tunai
10. 1 Buah Meja Kursi Penerimaan Kas
11. 1 Buah Meja Kursi Bagian Bank
12. 1 Buah Meja Kursi Bagian Personalia
13. 1 Buah Meja Kursi Instruktur
14. 1 Buah Meja Meeting Ukuran Besar 2 X 3 Meter
15. 10 Buah Kursi Meeting

Komputer Dan Printer:

1. 1 Buah Komputer Dan Printer Untuk Supplier
2. 1 Buah Komputer Dan Printer Untuk Bag Gudang
3. 1 Buah Komputer Dan Printer Untuk Bag Pembelian
4. 1 Buah Komputer Dan Printer Untuk Bag Akuntansi
5. 1 Buah Komputer Untuk Bagian Pajak
6. 1 Buah Komputer Dan Printer Untuk Bag Penjualan Kredit
7. 1 Buah Komputer Dan Printer Dan Printer Untuk Bag Penjualan Tunai
8. 1 Buah Komputer Dan Printer Untuk Bagian Bank
9. 1 Buah Komputer Dan Printer Untuk Bagian Personalia

LCD Dan Screen

1. 1 Buah LCD
2. 1 Buah Screen

Cash Box:

1. 1 Buah Cash Box Untuk Kasir Kas Keluar
2. 1 Buah Cash Box Untuk Kasir Kas Masuk
3. 1 Buah Cash Box Untuk Kasir Kas Kecil

Peralatan ATK Kertas

1. 1 Dos Kertas Continues Form Rangkap 2 Untuk Supplier

PROSIDING
SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN AKUNTANSI DAN KEUANGAN
“Pengembangan Pendidikan Akuntansi dan Keuangan yang Berkelanjutan”

2. 1 Rim Kertas Hvs Folio Untuk Bagian Gudang
3. 1 Rim Kertas Hvs Folio Dan Kwarto Untuk Bag Pembelian
4. 1 Rim Kertas Hvs Folio Dan Kwarto Untuk Bag Akuntansi
5. 1 Rim Kertas Hvs Folio Dan Kwarto Untuk Bag Pajak
6. 1 Dos Kertas Continues Form Rangkap 3 Untuk Bag Penjualan Kredit
7. 1 Bendel Nota Untuk Bagian Penjualan Tunai
8. 1 Dos Kertas Continues Form Rangkap 2 Untuk Bank
9. 1 Rim Kertas Hvs Folio Dan Kwarto Untuk Bag Personalialia

Peralatan ATK Lainnya

1. 5 Buah Penggaris
2. 5 Buah Kalkulator
3. 10 Buah Bolpoint Staf
4. 2 Buah Bolpoint Pimpinan
5. 5 Buah Penghapus
6. 5 Buah Pelubang Kertas
7. 5 Buah Streples
8. 10 Buah Osdner Staf
9. 2 Buah Ordner Pimpinan
10. 1 Buah Papan Tulis Ukuran Besar
11. 16 plat nama setiap bagian

Almari/Rak:

1. 1 Buah Rak Kayu Untuk Supplier
2. 1 Buah Rak Kayu Untuk Bagian Pembelian
3. 1 Buah Rak Kayu Untuk Bagian Akuntansi
4. 1 Buah Lemari Besi Untuk Bagian Kasir
5. 1 Buah Rak Kayu Untuk Bagian Penjualan
6. 1 Buah Rak Kayu Untuk Bagian Personalialia

Dengan penerapan *simulasi* dalam pembelajaran praktik akuntansi diharapkan:
(1) Meningkatkan minat mahasiswa. Melalui model Paket Pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan di dunia industri oleh dosen, mahasiswa dituntun untuk menggali

fokus kebermaknaan dan kemampuan bisnis sehingga mahasiswa lebih antusias dalam mengikuti kuliah Praktikum Akuntansi. (2) Motivasi mahasiswa meningkat. Model ini menekankan pada pembelajaran kelompok untuk menumbuhkan *sikap self-motivated*. Memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk bereksplorasi bersama mahasiswa lain dalam bimbingan dosen. Ini merupakan proses pembelajaran yang disenangi mahasiswa, sehingga mahasiswa akan dengan sendirinya termotivasi untuk belajar terus.

Diharapkan dengan basis simulasi ini keaktifan serta partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran akan meningkat. (3) Partisipasi mahasiswa meningkat. Mahasiswa dilatih mengembangkan keterampilan interpersonal dan dinamika kelompok dengan tujuan meningkatkan ketelitian dan ketepatan mahasiswa dalam menyelesaikan persoalan/kasus. Diharapkan dengan peningkatan partisipasi maka pemahaman mahasiswa meningkat. Selanjutnya akan meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam menerapkan akuntansi di dunia industri.

d. Tahap Penyusunan Model Paket Pembelajaran Praktikum Akuntansi

Dalam penyusunan model paket pembelajaran praktikum akuntansi ini, peneliti melakukan kerjasama dengan beberapa praktisi akuntansi di Surakarta. Dari hasil diskusi secara intensif dengan pihak praktisi sebagai perwakilan dari pengguna lulusan, bahwa kompetensi yang dibutuhkan lulusan akuntansi adalah selain harus menguasai akuntansi juga harus menguasai aspek perpajakan. Karena dalam praktek dunia industri praktek akuntansi tidak bisa dipisahkan dengan praktek perpajakan. Sehingga mata kuliah perpajakan seharusnya juga menjadi prasyarat dalam mahasiswa mengambil mata kuliah Praktikum Akuntansi. Sehingga di harapkan model paket pembelajaran yang akan di susun bisa mengkolaborasikannya dan dapat meningkatkan skill mahasiswa ketika berprofesi sebagai staf akuntansi setelah lulus nantinya. Dalam menyusun model paket pembelajaran praktikum akuntansi, peneliti juga melakukan penelitian dokumentasi literatur terkait model paket paket pembelajaran yang sudah ada. Dengan *research and development* peneliti melakukan penyusunan paket pembelajaran praktikum akuntansi yang sesuai untuk di terapkan di Prodi Akuntansi FKIP UNS Surakarta dan sesuai dengan tuntutan dari *stakeholder*.

Prosedur pengembangan mengikuti Model Pengembangan Instruksional (MPI). Bahan praktikum akuntansi disusun berdasarkan analisis instruksional dengan maksud

untuk memberikan gambaran praktis siklus akuntansi manufaktur bagi mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah Akuntansi Keuangan, Akuntansi Biaya dan Perpajakan. Bahan praktikum disusun dengan memberikan gambaran secara utuh tentang akuntansi manufaktur beserta aspek pajak yang terkait dengan transaksi-transaksinya.

2. Pengembangan Kurikulum

Paket pembelajaran Praktikum Akuntansi ini merupakan penelitian pengembangan dari produk paket pembelajaran praktikum akuntansi yang sudah ada. Hal ini sangat dibutuhkan oleh Prodi Akuntansi FKIP UNS Surakarta dalam menyesuaikan materi praktikum yang sesuai dengan kurikulum yang diberlakukan. Penelitian ini dilakukan dengan metode analisa kualitatif. Dalam kurikulum yang diberlakukan sekarang praktek akuntansi terdiri dari 2 (dua) yaitu Praktikum Akuntansi I (merupakan praktek akuntansi keuangan perusahaan jasa dan dagang) dan Praktikum Akuntansi II (merupakan praktek akuntansi manufaktur).

Penggunaan bahan praktikum yang sudah tersedia selama ini mendapat kendala ketika diterapkan di prodi pendidikan Akuntansi karena dengan *setting* pertemuan 2 (dua) semester. Selain tu bahan praktikum tersebut belum memasukkan aspek perpajakan. Sementara aspek perpajakan ini sangat penting sebagai pemahaman mahasiswa ketika terjun di dunia praktek.

Hasil pengembangan yang penulis lakukan yaitu berupa paket pembelajaran Praktikum Akuntansi selanjutnya akan digunakan sebagai percontohan model dan metode pembelajaran yang luar biasa. Dengan menyederhanakan kasus dan menambahkan aspek perpajakan diharapkan paket pembelajaran praktikum akuntansi keuangan ini bisa mengatasi kendala tersebut. Penelitian ini masih diperlukan penelitian lanjutan terkait dengan pengujian, yang meliputi uji coba ahli isi mata kuliah, uji coba ahli desain pembelajarn, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Selanjutnya dari hasil penilaian/tanggapan dari masing-masing tahap pengujian digunakan sebagai masukan proses penyempurnaan paket pembelajaran. Perbandingan produk ini dengan produk yang sudah ada dan selama ini digunakan di prodi pendidikan Akuntansi FKIP UNS adalah telah memasukkan potensi pajak atas transaksi-transaksi perusahaan. Sehingga bisa lebih menggambarkan kondisi riil praktek akuntansi yang tidak bisa dilepaskan dari aspek perpajakan.

3. Pola Pembelajaran

Pola pembelajaran yang akan diterapkan pada kelas simulasi akuntansi ini adalah sebagai berikut:

1. *Accounting active learning*, siswa secara aktif dan kreatif melakukan pembelajaran akuntansi berbasis praktik industri.
2. *Profesional training*, dilakukan secara profesional dengan model pendampingan oleh para praktisi profesional
3. *Entrepreneurship based*, dikembangkan model entrepreneur agar menjamin keberlangsungan nasib siswa yang lebih baik.
4. *Real business project*, pembelajaran dikembangkan berbasis proyek bisnis sehingga bisa dihasilkan kemampuan siswa dalam memahami dunia bisnis secara menyeluruh.
5. *Real accounting project*, pembelajaran dikembangkan berbasis proyek sehingga bisa dihasilkan produk-produk akuntansi yang bisa dikomersialkan
6. *Mentoring system*, proses pembelajaran didampingi oleh praktisi, konsultan dan profesional.
7. *Student center learning*, pembelajaran sepenuhnya berpusat pada kreativitas mahasiswa

Pola pembelajaran tersebut di atas dilaksanakan dengan pola pembelajaran berbasis laboratorium (75%) dan berbasis teori (25%), sehingga memungkinkan bagi mahasiswa pada akhir masa studi diperoleh kompetensi sebagai berikut:

1. Kompetensi dibidang administrasi akuntansi
2. Kompetensi di bidang administrasi keuangan
3. Kompetensi di bidang administrasi penjualan
4. Kompetensi dibidang administrasi pembelian
5. Kompetensi dibidang administrasi perpajakan
6. Kompetensi dibidang administrasi gudang
7. Kompetensi dibidang administrasi penggajian
8. Kompetensi dibidang teknologi informasi akuntansi
9. Kompetensi dibidang sikap mental, etika kerja dan kepribadian profesi teknisi akuntansi

10. Kompetensi dibidang english accounting
11. Kompetensi dibidang komunikasi bisnis
12. Kompetensi dalam dunia ekonomi dan bisnis

SIMPULAN DAN SARAN

Model pembelajaran Praktikum Akuntansi yang sesuai menggunakan model simulasi dan menggunakan contoh kasus riil sehingga lebih bisa memberikan gambaran yang nyata kepada mahasiswa. Proses pengembangan paket pembelajaran Praktikum Akuntansi mengikuti model dan prosedur simulasi. Model tersebut dipilih karena cocok digunakan untuk mengembangkan satu mata mata kuliah atau pelatihan secara sistematis dan memiliki kesederhaan konsep, prinsip, dan prosedur yang mudah untuk diikuti. Produk pengembangan yang dihasilkan berupa paket pembelajaran Praktikum Akuntansi dengan kasus perusahaan, jasa, dagang dan manufaktur. Perbedaan dengan yang telah ada dan digunakan sebelumnya di Prodi Pendidikan Akuntansi FKIP UNS Surakarta adalah telah dikembangkan dengan memasukkan prosedur akuntansi atas potensi pajak perusahaan. Disamping itu simulasi akan menuntut setiap mahasiswa harus bisa bermain peran pada semua bagian yang ada dalam setting pembelajaran.

Produk hasil pengembangan ini masih memungkinkan untuk dapat dikembangkan kembali baik dari sisi materi ataupun periode transaksi. Perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan melakukan evaluasi formatif, agar selanjutnya bisa di uji cobakan lapangan terbatas. Dan selanjutnya bisa dilakukan evaluasi kembali untuk kemudian di uji cobakan pada lingkungan yang lebih luas untuk pengembangan ilmu akuntansi. Penggunaan model simulasi dalam penelitian dan pengembangan hendaknya dilakukan dengan cermat karena memungkinkan adanya revisi pada tiap-tiap langkah yang telah dilalui apabila diketahui dari hasil evaluasi formatif masih terdapat kekurangan-kekurangan.

Pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang disusun sesuai dengan desain instruksional sangat baik dalam upaya meningkatkan kemampuan mahasiswa. Oleh karena itu, perlu bagi para pengembang materi untuk bisa memahami dan menerapkan desain pembelajaran dalam proses pengembangan paket pembelajaran khususnya praktikum akuntansi. Dalam penyusunan paket pembelajaran akan lebih meningkatkan kompetensi mahasiswa dengan pembelajaran berbasis masalah yang

bersumber dari praktek di industri. Prodi pendidikan akuntansi dalam pengembangan kurikulum yang akan di laksanakan sebaiknya memasukkan aspek perpajakan dalam materi Akuntansi I sehingga mahasiswa mendapatkan gambaran riil aktivitas akuntansi di dunia industri. Model konseptual paket pembelajaran ini disusun berdasarkan karakteristik mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi FKIP UNS Surakarta, sehingga keberadaannya sesuai dengan karakteristik mahasiswa UNS Surakarta. Saran yang bisa penulis berikan untuk pengembangan adalah hendaknya segera mungkin pihak pengelola prodi akuntansi FKIP UNS untuk memikirkan kelengkapan sarana dan prasarana belajarnya yang berupa laboratorium akuntansi agar kajian dan wacana pembelajaran simulasi praktik akuntansi berbasis industri ini bisa direalisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Boud, David & Feletti, Grahame I. 1997. *The Challenge of Problem Based Learning*. London: Kogan Page Limited.
- Budiyono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta. UNS Press.
- Consolacion Fajardo*, BEST PRACTICES FOR TEACHING ACCOUNTING COURSES ONLINE, *Journal of Business and Educational Leadership*, Vol 5, No 1; Fall 2014
- Carol W. Springer and A. Faye Borthick, Business Simulation to Stage Critical Thinking in Introductory Accounting: Rationale, Design, and Implementation. *Isuess in accounting Education*, Vol 19 No.3, Agustus 2004.
- D. Lee Warren and Marilyn N. Young, 2012. *Integrated Accounting Principles: A Best Practices Course for Introductory Accounting*, *ISSUES IN ACCOUNTING EDUCATION*, Vol. 27, No. 1, 2012. pp. 247–266
- Darlene Bay, Sandra Felton, Using Popular Film As A Teaching Resource In Accounting Classes, *American Journal Of Business Education – March/April 2012, Volume 5, Number 2*
- Susan M. Moncada, Thomas P. Moncada, Gamification of Learning in Accounting Education, *Journal of Higher Education Theory and Practice* vol. 14(3) 2014
- Darsono, Max. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang
- Gulo, W. 2002. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Grasindo

- Hamalik, Oemar. 2008. *Belajar dan Teori Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jurnal Buletin Studi Ekonomi, Vol. 18, 134 No. 2, Agustus 2013*
- Koes, Supriyono. 2003. *Strategi Pembelajaran Fisika*. Malang: JICA
- Nurhadi. 2004. *Kurikulum 2004 Pertanyaan dan Jawaban*. Jakarta: Grasindo
- Rusmiyati, Arie. 2007. *Pengembangan Model Pengajaran dengan Problem Based Instruction pada Pokok Bahasan Fluida untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains*. MIPA UNNES.
- Sardiman A. M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Rosdakarya : Bandung, Penerbit Remaja.
- Sumarsono, Gathot. 2006. *Penerapan Problem Based Instruction Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar*. FMIPA. UNNES.
- Sugiyanto. 2008. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi.
- Suryabrata, Sumadi. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tim Pelatih Proyek PGSM. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Jakarta : Depdikbud
- Tim Peneliti Program Pascasarjana UNY. 2003. *Pedoman Penilaian Afektif*. Jakarta: Depdiknas
- Wahyuningsih. 2005. *Meningkatkan Logika Berpikir Pokok Bahasan Suhu Melalui Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI)*. FMIPA UNNES.