

**EDUCARE** adalah jurnal ilmiah yang terbit setiap tiga bulan sekali, bertujuan untuk meningkatkan apresiasi dan menyebarkan konsep-konsep pendidikan dan budaya.

**Pelindung:** Rektor UNLA.

**Penasehat:** Pembantu Rektor I UNLA, dan Ketua Penelitian dan Pengembangan UNLA.

**Penanggung Jawab:** Dekan FKIP UNLA.

**Tim Asistensi:** Pembantu Dekan I, Pembantu Dekan II, dan Pembantu Dekan III FKIP UNLA.

**Tim Ahli:** Prof. H.E.T. Ruseffendi, S.Pd., M.Sc., Ph.D.; H. Otoy Sutarman, Drs., M.Pd.; Dr. Hj. Erliany Syaodih, Dra., M.Pd.; Mumun Syaban, Drs., M.Si.; Eki Baihaki, Drs., M.Si.

**Pemimpin Redaksi:** Asep Hidayat, Drs., M.Pd.

**Sekretaris:** Hj. Elly Retnaningrum, Dra., M.Pd.

**Redaktur Khusus PIPS:** Ketua Jurusan PIPS FKIP UNLA; Hj. Rita Zahara, Dra.; Cucu Lisnawati, S.Pd.

**Redaktur Khusus PMIPA:** Ketua Jurusan PMIPA FKIP UNLA; Puji Budi Lestari, Dra., M.Pd.; Irmawan, S.Pd.

**Tata Usaha, Pimpinan:** B. Anantha Sritumini, Dra.; **Bendahara:** Tatang Sopari, S.Pd.;

**Sirkulasi:** Sumpena, Syaban Budiman.

**Penerbit:** Badan Penerbitan FKIP UNLA.

**Percetakan:** C.V. Sarana Cipta Usaha.

**Setting dan Layout:** 3Nur Studio

## DAFTAR ISI

### PENGANTAR REDAKSI

HAKIKAT PEMBELAJARAN  
Oleh: H. Erman S, Ar \_\_\_\_\_ 1

PENGEMBANGAN CDROM INTERAKTIF SEBAGAI BAHAN AJAR PRAKTIK AKUNTANSI II UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR MAHASISWA  
Oleh: Asep Hidayat \_\_\_\_\_ 12

STRATEGI PENGEMBANGAN ORGANISASI PERGURUAN TINGGI SWASTA  
Oleh: Ipong Dekawati \_\_\_\_\_ 26

PENDIDIKAN DAN KONFLIK SOSIAL  
Oleh: Elly Retnaningrum \_\_\_\_\_ 36

PENGERTIAN KETUHANAN YANG MAHA ESA DALAM PENDIDIKAN ISLAM  
Oleh: Tadjuddin Manshur \_\_\_\_\_ 41

ASPEK HUKUM PEMERIKSAAN KOPERASI  
Oleh: Ria Herdhiana \_\_\_\_\_ 57

ASPEK EKONOMI DALAM PENDIDIKAN  
Oleh: Cucu Lisnawati \_\_\_\_\_ 73

### LAMPIRAN

Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional RI Nomor 11/DIKTI/Kep./2006 tentang **Panduan Akreditasi Berkala Ilmiah** \_\_\_\_\_ 83

**Terbitan Pertama:** 02 Mei 2002

Redaksi menerima tulisan dengan panjang tulisan maksimal 6000 kata dan sudah ditulis dan dikemas dalam disket dengan format Microsoft Word. Isi tulisan ilmiah populer, hasil penelitian, atau gagasan orisinal pada bidang pendidikan dan budaya. Isi tulisan, secara yuridis formal menjadi tanggung jawab penulis. Naskah yang dikirim ke Redaksi menjadi milik redaksi Jurnal Educare.

### Alamat Penerbit dan Redaksi:

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Langlangbuana  
Jl. Karapitan No. 116 Bandung 40261, Telp. (022) 4215716.



## **PENGANTAR REDAKSI**

Alhamdulillah, meskipun agak terlambat terbit, Educare Volume 4 Nomor 2 edisi Februari 2007 dapat diterbitkan. Pada edisi ini disajikan tujuh buah tulisan yang berkenaan dengan pembelajaran, manajemen pendidikan, masalah budaya dan agama serta masalah sosial.

Mulai tahun 2007 ini Redaksi Educare mencanangkan peningkatan kualitas dalam rangka akreditasi jurnal ini. Untuk itu, pada bagian akhir dari jurnal ini kami sajikan secara lengkap Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional RI Nomor 11/DIKTI/Kep./2006 tentang Panduan Akreditasi Berkala Ilmiah. Mudah-mudahan dengan dilampirkannya surat keputusan ini dapat memberikan pencerahan dan dorongan motivasi bagi para dosen untuk ikut serta mewujudkan akreditasi jurnal ini.

Terima kasih yang tak terhingga kami sampaikan pada seluruh penulis atas sumbangan karyanya. Untuk terbitan berikut, kami menunggu karya anda.

Bandung, 1 Februari 2007

Redaksi

# PENGEMBANGAN CDROM INTERAKTIF SEBAGAI BAHAN AJAR PRAKTIK AKUNTANSI II UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR MAHASISWA

Oleh: Asep Hidayat

---

*Drs. Asep Hidayat, M.Pd.* adalah dosen tetap Universitas Langlangbuana di Bandung

**Abstrak:** *CDROM Interaktif adalah bahan ajar yang dikemas dalam bentuk Compact Disc (CD) yang isinya tidak hanya berupa teks dan grafis saja melainkan dapat menggambarkan atau menunjukkan operasionalisasi langkah-langkah atau proses suatu kegiatan. Dengan bahan ajar ini aktivitas belajar yang berlangsung lebih didorong oleh kemauan sendiri, pilihan sendiri dan tanggung jawab sendiri dari belajar tanpa memerlukan arahan dan bimbingan langsung dari dosen, baik di dalam maupun di luar kelas atau laboratorium dalam rangka mencapai kompetensi yang telah ditentukan secara efektif dan efisien.*

**Kata Kunci:** *CDROM Interaktif, bahan ajar, belajar mandiri.*

## A. Pendahuluan

Praktik Akuntansi II merupakan mata kuliah praktik akuntansi dengan menggunakan software DacEasy Accounting for Windows atau cukup disebut dengan DacEasy. Software ini termasuk salah satu produk *mid-level accounting software* yang dapat digunakan untuk perusahaan kecil dan menengah. Dea memiliki kemampuan untuk menangani siklus akuntansi dagang dan manufaktur. Oleh karena itu, software ini menjadi pilihan utama program studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Langlangbuana (FKIP UNLA) dalam membelajarkan mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan akuntansi keuangan dengan menggunakan komputer. Matakuliah ini seringkali disebut juga dengan nama Komputer Akuntansi. Matakuliah prasyarat untuk mengikuti perkuliahan Praktik Akuntansi II adalah Mata Kuliah Praktik Akuntansi I dan Mata Kuliah Pengenalan dan Aplikasi Komputer. Matakuliah Praktik Akuntansi I merupakan aplikasi siklus akuntansi keuangan secara manual, sedangkan Pengenalan dan Aplikasi Komputer merupakan pengetahuan umum tentang

komputer khususnya dalam Microsoft Office.

Pola pembelajaran Praktik Akuntansi II yang selama ini dilakukan berupa pembelajaran tatap muka, penugasan terstruktur dan mandiri. Pembelajaran tatap muka dilakukan di Laboratorium Komputer Akuntansi dengan kapasitas daya tampung 15 mahasiswa di mana satu komputer digunakan oleh satu mahasiswa. Satu sesi tatap muka dilaksanakan selama dua jam efektif yang ditangani oleh seorang dosen pengampu dibantu oleh seorang asisten dosen. Jumlah keseluruhan sesi dalam satu semester sebanyak 16 sesi termasuk Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester. Pada setiap sesi tatap muka, materi DacEasy disampaikan oleh dosen melalui komputer utama yang diproyeksikan menggunakan LCD Projector sebagai alat bantu utama, sehingga apa yang tampak pada layar proyeksi dapat diikuti oleh mahasiswa melalui layar monitor pada komputer masing-masing. Sementara itu, asisten dosen bertugas membantu setiap mahasiswa dalam mengikuti penjelasan dosen. Pada setiap sesi, mahasiswa menggunakan buku Panduan Praktikum Komputer Akuntansi sebagai bahan ajar utama. Buku ini berisi langkah-langkah penggunaan DacEasy dan sejumlah bukti transaksi yang harus di entri ke dalam DacEasy.

Pada setiap sesi diawali dengan kegiatan apersepsi untuk mengaitkan materi pada sesi sebelumnya dengan sesi yang akan diikuti, pada kegiatan inti selain penyajian materi juga disertai dengan evaluasi proses, sedangkan pada setiap akhir sesi dilakukan post test yang pada umumnya berbentuk tes tindakan. Selain post test, pada akhir sesi diberikan tugas terstruktur berupa latihan-latihan yang harus dikerjakan di luar jam pertemuan yang dilakukan baik secara individu maupun berkelompok di Laboratorium Komputer. Selain itu, para mahasiswa diberikan kesempatan untuk menggunakan Laboratorium Komputer untuk melakukan kegiatan mandiri, dengan diberikan kesempatan untuk konsultasi baik dengan dosen maupun asisten.

Berdasarkan pengalaman, dengan cakupan materi Praktik Akuntansi II

yang disajikan dalam 16 sesi yang mana dua sesi digunakan untuk Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester ternyata *tidak mampu memberikan kemampuan mahasiswa untuk transfer of learning dari apa yang telah dipelajarinya*. Hal ini tampak, tatkala diberikan Ujian dengan kasus yang berbeda dengan yang biasa disajikan pada saat sesi tatap muka dan penugasan terstruktur. Hal tersebut di atas kemungkinan disebabkan kurangnya mahasiswa menggunakan kesempatan belajar mandiri yang dilihat dari sedikitnya frekuensi kunjungan ke Laboratorium Komputer dan konsultasi dengan dosen maupun asisten dosen. Kurangnya frekuensi kunjungan ini tampaknya bukan disebabkan kemalasan mahasiswa untuk belajar, melainkan karena jauhnya tempat tinggal mahasiswa dari kampus dan terbatasnya waktu layanan Laboratorium Komputer yang hanya melayani sesuai dengan jam kerja yaitu 08.00 – 16.00.

Untuk mengatasi masalah tersebut, mahasiswa perlu difasilitasi dengan suatu bahan ajar yang memungkinkan mereka melakukan belajar mandiri di luar kampus, dengan menggunakan komputer baik di tempat tinggal maupun di tempat sewaan komputer. Bahan ajar tersebut harus dapat menayangkan informasi dalam bentuk teks dan grafik, interkatif dengan mahasiswa dan dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, bahan ajar tersebut harus mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaannya harus memenuhi karakteristik sebagai berikut:

1. Memiliki kemampuan membelajarkan diri sendiri mahasiswa, tidak tergantung pada pihak lain serta disesuaikan dengan kemampuan masing-masing mahasiswa.
2. Memberikan kesempatan mahasiswa mempelajari materi pembelajaran secara tuntas.
3. Tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
4. Memiliki daya menyesuaikan diri dengan perkembangan versi software, sehingga dapat digunakan sampai dengan kurun waktu tertentu.

5. Memiliki tampilan bersahabat/akrab dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

Berdasarkan hal tersebut di atas, bahan ajar yang memenuhi kriteria di atas tampak seperti bahan ajar modul tercetak, tetapi dia tidak hanya menyajikan teks dan grafis saja melainkan mampu menunjukkan langkah-langkah atau proses penggunaan software yang dapat diikuti secara interaktif oleh mahasiswa. Dengan demikian, bahan ajar dikemas secara digital dalam sebuah CDROM yang dapat dioperasikan pada komputer dengan spesifikasi standar yang pada umumnya dipakai oleh mahasiswa dan/atau di persewaan komputer. Bahan ajar ini selanjutnya akan disebut sebagai CDROM Interaktif Bahan Ajar Praktik Akuntansi II, yang cukup disebut CDROM Interaktif. CDROM Interaktif ini menjadi bahan ajar mahasiswa yang digunakan secara mandiri dalam pembelajaran individual.

Berdasarkan latar belakang di atas, dirumuskan masalah sebagai berikut:

*Apakah bahan ajar CDROM Interaktif dapat meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa dalam pembelajaran Praktik Akuntansi II?*

## **B. Kajian Tiori**

### **1. Kemandirian dalam Belajar.**

Telah disebutkan di atas bahwa belajar sebenarnya merupakan kegiatan individual dan berlanjutan. Di mata mahasiswa, proses belajar mengajar yang sekarang berjalan pada umumnya belum dipandang sebagai proses belajar mandiri. Hal ini ditunjukkan dengan adanya ketidakmampuan mahasiswa dalam mengungkapkan gagasan dan menemukan suatu gagasan atau masalah untuk bahan penulisan skripsi atau tulisan lainnya. Hal ini mungkin disebabkan proses belajar di kelas sampai tingkat akhir terlalu banyak ditekankan pada aspek doing tetapi kurang penekanan pada aspek thinking/reasoning. Apa yang diajarkan di kelas lebih banyak berkaitan dengan masalah diketahui-hitung-hitungan atau berkaitan dengan

bagaimana mengerjakan sesuatu tetapi bukan mengapa demikian dan apa implikasinya.

Dalam banyak hal, dosen bahkan cenderung mengisolasi (tidak memberitahu) hasil penelitian atau gagasan-gagasan alternatif yang berbeda (apalagi yang kontroversial) dengan apa yang diajarkan atau dipraktikkan (berlaku) dengan dalih agar mahasiswa tidak bingung dalam praktik tetapi sementara itu dosen menuntut mahasiswa agar berpikir kreatif dan inovatif (dan suka bertanya). Dalam kondisi yang kontradiktif yang mengarah ke isolasi ini (analogi dengan pemasangan kaca mata kuda), mahasiswa akan cenderung untuk mengoptimalkan dirinya dengan menerima saja apa yang diajarkan. Akibatnya fiksasi fungsional tertanam dalam diri mahasiswa yang pada gilirannya akan menumbuhkan sikap resistensi yang tinggi terhadap perubahan.

Kemandirian belajar sering juga menjadi terhambat karena aspek berpikir dan bernalar banyak diambil alih oleh dosen, baik pada tahun pertama maupun tahun-tahun berikutnya sampai tingkat akhir. Banyak kegiatan yang sebenarnya merupakan kegiatan mandiri (baik thinking maupun doing) diambil alih oleh instruktur/dosen. Ibarat memakan buah apel, dosen mengunyahkan buah tersebut sampai siap ditelan dan mahasiswa tinggal menelannya. Proses semacam ini sebenarnya merupakan proses pembebalan dan bukan proses penajaman pikiran. Mahasiswa yang sudah terbiasa menelan pengetahuan yang telah dikunyahkan dosen tanpa masalah dan kontroversi (kebetulan dosen juga senang demikian) tiba-tiba pada tahun terakhir (akhir tahun keempat) mahasiswa harus mengunyah sendiri pengetahuan dan mengajukan masalah untuk karya tulisnya. Jelas dapat dibayangkan apa yang akan terjadi. Mahasiswa tidak mampu mengidentifikasi masalah yang menjadi perhatiannya yang pantas untuk diangkat menjadi judul skripsi. Akhirnya mahasiswa mempunyai kesan yang keliru bahwa yang namanya masalah untuk penulisan skripsi adalah

suatu bab dalam sebuah buku teks yang tidak dikuasai dengan baik dan belum dipelajari dengan semestinya semasa kuliah. Masalah dalam skripsi adalah masalah dirinya dalam mempelajari topik dan bukan masalah umum. Akibatnya, banyak judul dan isi skripsi yang sama dengan judul dan isi sebuah bab dalam buku teks tetapi dikemas dalam format skripsi. Dengan demikian, skripsi tidak lebih dari sebuah medium untuk belajar suatu bab dalam buku teks yang kalau mahasiswa telah mempelajari bab tersebut dengan baik, mestinya mahasiswa merasa tidak perlu menulis bab tersebut dalam bentuk skripsi. Bukan berarti hal tersebut merupakan sesuatu yang jelek. Kalau memang hal itu yang menjadi tujuan penulisan skripsi, memang itulah yang dapat dicapai.

Kalau proses belajar tersebut menjadi pola dan berjalan terus, kemandirian hanya akan menjadi slogan saja dan tidak akan pernah terwujud dalam sikap dan perilaku mahasiswa. Sayangnya, hal seperti ini justru yang sering menjadi harapan atau yang disukai mahasiswa. Dalam angket evaluasi dosen, dosen yang skornya tinggi kadang-kadang justru dosen yang dapat menyampaikan materi secara sistematis dan dapat menghasilkan catatan yang rapi bagi mahasiswa walaupun catatan tersebut akhirnya sama dengan apa yang terdapat dalam buku yang tidak pernah dibaca mahasiswa. Seandainya mahasiswa telah membaca dan memahami (walaupun tidak secara penuh) materi yang dijelaskan secara runtut dan rinci tersebut mungkin mahasiswa akan berpikir bahwa yang dibahas di kelas tidak menambah pengetahuannya sehingga mahasiswa dapat menuntut lebih banyak dari dosen. Hal ini akan mendorong dosen untuk selalu meningkatkan kemampuan dan pengetahuannya. Dengan demikian pengetahuan juga akan menjadi berkembang dan lembaga pendidikan tinggi tidak sekedar berfungsi untuk menyebarkan pengetahuan tetapi juga mengembangkan pengetahuan. Hal ini pulalah yang membedakan perguruan tinggi dengan kursus.

Kemandirian belajar adalah hasil suatu proses dan pengalaman belajar itu sendiri. Kalau proses belajar tidak memberi pengalaman bahwa belajar merupakan suatu kegiatan individual maka perilaku mandiri dalam belajar akan tetap merupakan impian. Masalahnya adalah kapan pengalaman kemandirian harus ditanamkan kepada peserta didik atau mahasiswa. Kapan mahasiswa harus mempunyai kesan yang benar bahwa belajar di perguruan tinggi sangat berbeda dengan belajar di sekolah menengah atau lembaga kursus.

Kemandirian belajar harus dimulai sejak pertama kali mahasiswa memasuki perguruan tinggi. Hal ini dimungkinkan kalau terdapat buku pegangan yang memadai yang dapat dijadikan pegangan bersama antara dosen dan mahasiswa. Sekali lagi, perilaku mandiri akan terbentuk kalau kelas tidak diisi dengan hal-hal yang sebenarnya mahasiswa mampu untuk melakukan sendiri dengan petunjuk seperlunya dari dosen. Di samping itu, mahasiswa harus punya keyakinan bahwa dosen bukan sumber pengetahuan utama. Sumber pengetahuan utama tersedia di perpustakaan dan di media cetak atau audio-visual lainnya. Kemandirian merupakan sikap yang terbentuk akibat rancangan proses belajar yang cermat. Sikap/perilaku mandiri merupakan sikap yang sengaja dibentuk dan bukan sesuatu yang datang dengan sendirinya.

Agar kemandirian dapat terbentuk, tugas dosen adalah mengarahkan, memotivasi, memperlancar dan mengevaluasi proses belajar mandiri mahasiswa sehingga temu kelas akan diisi dengan hal-hal yang bersifat konseptual dan temu kelas akan merupakan ajang konfirmasi pemahaman mahasiswa terhadap materi dan tugas yang harus dikerjakan di luar jam temu kelas. Di lain pihak, mahasiswa dituntut untuk mengerjakan sendiri hal-hal yang sebenarnya mereka mampu untuk mengerjakan dengan petunjuk seperlunya dari dosen/instruktur. Dengan demikian, dosen akan banyak dapat menyampaikan kearifan (*wisdom*) daripada sekedar masalah

teknis sehingga temu kelas akan mempunyai nilai tambah yang tinggi.

## **2. Perancangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia**

### **a. Penerapan Aplikasi Multimedia dalam Bidang Pendidikan**

Aplikasi multimedia pendidikan antara lain sebagai perangkat lunak pengajaran, memberikan fasilitas untuk mahasiswa atau siswa untuk belajar belajar jarak jauh. Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan efisiensi, meingkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar berpusat pada siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik.

Siswa dapat mengambil keuntungan dari multimedia, keuntungan yang diperoleh antara lain, dapat belajar multimedia untuk penggunaan publikasi elektronik, game elektronik, program pelatihan, penggunaan teks, grafik, animasi, audio, video dalam pembuatan iklan, film dan presentasi, serta penggunaan multimedia online.

### **b. Langkah – langkah dalam pembuatan proyek Multimedia**

Menurut Vaughn umumnya proyek multimedia dan web harus dikerjakan dalam urutan langkah langkah. Beberapa langkah harus diselesaikan sebelum langkah yang lain dimulai, dan beberapa langkah dapat dilompati ataupun dikombinasikan (6:22). Berikut ini merupakan 4(empat) langkah dasar dalam sebuah proyek multimedia:

- 1) Perencanaan dan Perhitungan biaya. Sebuah proyek selalu diawali dengan gagasan ataupun kebutuhan sesuai dengan pesan dan sasaran yang diinginkan. Sebelum pembuatan, rencanakan kemampuan menulis, seni grafis, musik, video dan keahlian multimedia lainnya yang dibutuhkan. Kembangkan pula tampilan dari grafis, sebaik struktur dan system navigasi yang akan membuat pengguna mengerti pesan yang disampaikan.

- 2) Desain dan Produksi. Laksanakan semua tugas yang sudah direncanakan untuk menciptakan suatu produk jadi.
- 3) Pengujian. Selalu uji program yang telah dibuat untuk memastikan semuanya tepat sasaran dengan proyek, semuanya bekerja dengan baik pada semua platform yang dikehendaki dan semuanya memenuhi kebutuhan pengguna.
- 4) Penyampaian/Penyerahan. Proyek siap diserahkan kepada pengguna terakhir.

c. Interaksi Manusia dan Komputer

Interaksi manusia dan komputer adalah suatu hubungan timbal balik yg terjadi antara manusia dan komputer, dimana satu sama lain saling membutuhkan. Suatu komputer tidak akan berfungsi apabila tidak ada seseorang yang mengoperasikannya. Begitu pula dengan manusia, manusia sangat membutuhkan komputer untuk berbagai keperluan, seperti mendapatkan informasi yang tidak mungkin didapat dari buku (8:10 Oktober 2006).

Interaksi manusia dan komputer atau dalam kata lain interaksi manusia mesin merupakan studi mengenai interaksi antara manusia (sebagai user) dan komputer. Interaksi antara user dan komputer terjadi pada user interface (antarmuka pemakai), dimana meliputi perangkat lunak dan perangkat keras. Interaksi manusia dan komputer berhubungan dengan perancangan, evaluasi, dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan manusia, serta studi fenomena-fenomena besar yang berhubungan dengannya.(10:10 Oktober 2006)

Sasaran dasar dari interaksi manusia dan komputer adalah untuk meningkatkan interaksi antara pemakai dan komputer dengan membuat komputer menjadi lebih user friendly dan mudah menerima apa yang diinginkan pemakai. Kriteria dari user friendly adalah mudah dimengerti oleh pengguna (user), tampilannya tidak rumit dan mudah digunakan

oleh pengguna (user), contohnya adalah tampilan pada sistem windows. Secara pastinya, Interaksi manusia dan komputer terkait dengan:

- 1) metodologi dan proses untuk merancang antarmuka yaitu dengan memberikan tugas dan kelas untuk pemakai, merancang antarmuka yang paling memungkinkan dengan memberikan batasan, mengoptimalkan properti yang diinginkan seperti kemampuan belajar atau efisiensi berguna.
  - 2) metoda untuk menerapkan antarmuka
  - 3) teknik untuk mengevaluasi dan membandingkan antarmuka
  - 4) mengembangkan antarmuka dan teknik interaksi baru
  - 5) mengembangkan teori dan model interaksi yang bersifat prediksi dan deskriptif
- d. Aturan Yang Harus Diperhatikan Dalam Merancang Sistem IMK

Terdapat delapan aturan yang harus diperhatikan dalam merancang sistem interaksi manusia dan komputer, yaitu:

- 1) Konsisten.
- 2) Memungkinkan user lebih sering menggunakan jalan pintas (tombol khusus, dan sebagainya).
- 3) Umpan balik yang interaktif untuk setiap aksi.
- 4) Merancang dialog yang menghasilkan keadaan akhir(sukses/selesai).
- 5) Memberikan pencegahan kesalahan dan penanganan kesalahan sederhana.
- 6) Memperbolehkan user mengulangi atau memperbaiki suatu aksi.
- 7) Mendukung internal focus of control.
- 8) Mengurangi penghafalan sehingga perancangan pun harus sederhana.

## **C. Pemecahan Masalah**

### **1. Prosedur Penelitian**

Penelitian dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Melakukan pengamatan kelas, diskusi dengan tim dosen Praktik Akuntansi II, Praktik Akuntansi I, Akuntansi Keuangan, dan Pengenalan dan Aplikasi Komputer untuk mengumpulkan informasi dan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik mahasiswa.
- b. Mengkaji materi/silbus Praktika Akuntansi II bersama-sama tim dosen praktik Akuntansi II, Praktik Akuntansi I, dan Akuntansi Keuangan untuk menetapkan pokok-pokok bahasan yang akan dijadikan sumber materi dalam pengembangan CDROM Interaktif Praktik Akuntansi II.
- c. Mengembangkan produk awal CDROM Interaktif Praktik Akuntansi II.
- d. Melakukan tahap evaluasi dan revisi sebagai berikut:
  - 1) Telaah oleh ahli materi: Ahli materi atau Rekan Sejawat, dengan objek validitas keilmuan dan ketepatan cakupan
  - 2) Uji Coba Satu-satu: Salah seorang mahasiswa atau calon mahasiswa sasaran, dengan objek identifikasi kesukaran yang dihadapi mahasiswa tersebut, serta komentar mahasiswa terhadap keterbacaan, bahasa, ilustrasi, perwajahan, dan tingkat kesukaran bahan ajar.
  - 3) Uji Coba Kelompok Kecil: Beberapa orang mahasiswa yang akan menjadi sasaran utama, dengan objek identifikasi kesukaran yang dihadapi mahasiswa tersebut, serta komentar mahasiswa terhadap keterbacaan, bahasa, ilustrasi, perwajahan, dan tingkat kesukaran bahan ajar.
  - 4) Uji Coba Lapangan: Sekelompok mahasiswa atau satu kelas, dengan objek identifikasi ketercapaian tujuan pembelajaran, persepsi positif mahasiswa terhadap bahan ajar, kecukupan materi, dan validitas evaluasi.
- e. Produksi akhir CDROM Interaktif Praktik Akuntansi II.

## **2. Hasil Penelitian**

CDROM Interaktif Praktik Akuntansi II sebagai bahan ajar yang

berkualitas dapat mengkondisikan mahasiswa untuk meningkatkan kemandirian belajar Praktik Akuntansi II secara tuntas, dengan indikator sebagai berikut:

- a. Mahasiswa akan melakukan kegiatan pembelajaran di dalam atau di luar laboratorium komputer secara terarah dan tertib baik ada dosen maupun tidak ada.
- b. Mahasiswa mengikuti petunjuk yang terdapat dalam CDROM Interaktif secara seksama, sehingga mereka belajar secara sistematis sesuai dengan kemampuan masing-masing.
- c. Mahasiswa memilih bagian atau unit dari materi CDROM Interaktif sesuai dengan kebutuhannya.
- d. Mahasiswa mengukur pencapaian kompetensi atau kemajuan belajarnya secara mandiri dengan mengerjakan soal latihan dan soal tes pada setiap bagian atau unit materi CDROM Interaktif.
- e. Sebagian besar mahasiswa atau 80% mahasiswa dapat menguasai sekurang-kurangnya 75% dari kompetensi yang ditentukan.

## **D. Penutup**

### **1. Kesimpulan**

- a. *CDROM Interaktif* adalah bahan ajar Praktik Akuntansi II yang dikemas dalam bentuk Compact Disc (CD) yang isinya tidak hanya berupa teks dan grafis saja melainkan dapat menggambarkan atau menunjukkan operasionalisasi langkah-langkah atau proses penggunaan software akuntansi.
- b. *Kemandirian Belajar* adalah aktivitas belajar yang berlangsung lebih didorong oleh kemauan sendiri, pilihan sendiri dan tanggung jawab sendiri dari belajar tanpa memerlukan arahan dan bimbingan langsung dari dosen, baik di dalam maupun di luar kelas atau laboratorium dalam rangka mencapai kompetensi yang telah ditentukan secara efektif dan efisien.

## 2. Implikasi

Hasil pengembangan ini akan memberikan implikasi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Praktik Akuntansi II baik bagi mahasiswa, dosen maupun Program Studi Pendidikan Akuntansi.

- a. Implikasi bagi mahasiswa. Terbukanya kesempatan untuk melatih kemampuan belajar mandiri dan lebih jujur atas kemampuan dirinya sendiri karena unit mana yang harus atau tidak perlu dipelajari ditentukan oleh diri sendiri.
- b. Implikasi bagi dosen. Membantu dosen dalam memanfaatkan alokasi waktu pembelajaran yang tersedia secara lebih efektif dan efisien, sehingga seluruh materi dapat tersampaikan dengan berkualitas.
- c. Implikasi bagi program studi. Membantu pimpinan program studi dalam mengorganisasikan Laboratorium Komputer Akuntansi secara lebih efektif dan efisien dalam upaya memfasilitasi mahasiswa belajar mandiri.

### Daftar Pustaka

- Anderson, L.W., (1990). *The Effective Teacher*, New York: McGraw-Hill Book Com-pany.
- Bloom, B. S., (1956). *Taxonomy of Educational Objective*, David McKay Co. Inc.
- Bruner, Jerome, (1978). *The Process of Education*, USA.: The President and Fellows of Harvard College.
- Ellington, H & Race, P., (1993). *Producing Teaching Materials*. London: Kogan Page.
- Futrell Mynga K., Geisert Paul G.,(1995). *Teachers, Computer and Curriculum, Microcomputers in the classroom*, Boston: Allyn and Bacon.
- Gerlach, V. S., dkk. (1980). *Teching and Media, A Systematic Approach*, Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc.

- Hartanto, Bernard & Wijaya, Ferdianto. (2005). "The Magic of Flash MX 2004", Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.
- Heinich, Molenda, Russell, Smaldino, (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning, fifth ed.* New Jersey: Prentice Hall, Engle Wood Cliffs.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russel, J.D. (1989). *Instructional Media and Technologies for Learning.* NewYork: Mc. Millan.
- Joyce, B., dkk., (1985), *Models of Teaching*, Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Kemp, J.E. & Dayton, D. K. (1980). *Planning & Producing Instructional Medium (Fifth Ed.)*. New York: Harper & Row.
- Weil, Masha dan Bruce Joyce, (1978). *Information Processing Models of Teaching, Ex-panding Your Teaching Repertoire*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall Inc.