Jurnal Pendidikan Ekonomi & Akuntansi

Vol. 3, No. 1, Desember 2009 ISSN 1978-8770

1
Peningkatan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Stella Duce 2 Yogyakarta dengan Menggunakan Metoda Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*
Sebastianus Widanarto Prijowuntato & Yohanes Himawan Indaryanto

15
Korelasi Antara Kecerdasan Emosional dan Tes Bakat Umum dengan Penguasaan Akuntansi Keuangan
Cornelio Purwantini

23
Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer
Agustinus Heri Nugroho

37
Pengembangan Ilmu Akuntansi Pada Aspek Aksiologi Filsafat Ilmu
Natalina Premastuti Brataningrum

45
Pemetaan Profil Industri Kecil di Kabupaten Bantul dan Sleman Tahun 2007
Ignatius Bondan Suratno& Bambang Purnomo

61
Resensi Buku: The 5 Arrows of New Business Development
L. Saptono

J. PEA	Vol. 3	No.1	Halaman 1 - 64	Yogyakarta Desember 2009	ISSN 1978-8770

Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Akuntansi

Vol. 3, No. 1, Desember 2009 **ISSN 1978-8770**

Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Akuntansi (JPEA) merupakan wadah informasi bidang pendidikan ekonomi dan akuntansi berupa publikasi hasil karya penelitian, karya ilmiah lain yang relevan, dan studi kepustakaan.
Jurnal ini terbit pertama kali pada Bulan Desember 2007 dengan frekuensi penerbitan dua kali dalam setahun pada Bulan Juni dan Desember.

Dewan Redaksi

Pemimpin Umum	:	L. Saptono, S.Pd., M.Si.
Sekretaris Redaksi	:	B. Indah Nugraheni, S.I.P., M.Pd.
Anggota	:	S. Widanarto Prijowuntato, S.Pd., M.Si.
		E. Catur Rismiati, S.Pd., M.A.
		Drs. FX. Muhadi, M.Pd.
Redaktur Ahli	:	Dr. Fr. Ninik Yudianti, M.Acc. (Universitas Sanata Dharma Yogyakarta)
		Prof. Dr. Kisyani Laksono, M.Hum. (Universitas Negeri Surabaya)
		Prof. Dr. Augusty Ferdinand, M.B.A. (Universitas Diponegoro Semarang)
		Dr. C. Asri Budiningsih (Universitas Negeri Yogyakarta)
Tata letak	:	Ig. Bondan Suratno, S.Pd., M.Si.
Administrasi	:	Natalina Premastuti B., S.Pd., M.Pd.

Alamat Redaksi
Program Studi Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sanata Dharma
Jl. Affandi, Mrican, Tromol Pos 29 Yogyakarta 55002. Telp (0274) 513301 Ext. 1445 Faks. (0274) 562383

Berlangganan
Hubungi **Bagian Tata Usaha** Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat USD
Jl. Affandi, Mrican, Tromol Pos 29 Telp. (0274) 513301 Ext. 1527, Faks. (0274) 540793
E-mail: lemlit@staff.usd.ac.id.
Harga per exemplar Rp 20.000,-.

Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Akuntansi

Vol. 3, No. 1, Desember 2009 **ISSN 1978-8770**

DAFTAR ISI

Peningkatan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Stella Duce 2 Yogyakarta dengan Menggunakan Metoda Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* 1-14
Sebastianus Widanarto Prijowuntato & Yohanes Himawan Indaryanto

Korelasi Antara Kecerdasan Emosional dan Tes Bakat Umum dengan Penguasaan Akuntansi Keuangan 15-24
Cornelio Purwantini

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer..... 25-35
Agustinus Heri Nugroho

Pengembangan Ilmu Akuntansi Pada Aspek Aksiologi Filsafat Ilmu 37-44
Natalina Premastuti Brataningrum

Pemetaan Profil Industri Kecil di Kabupaten Bantul dan Sleman Tahun 2007 45-60
Ignatius Bondan Suratno& Bambang Purnomo

Resensi Buku: *The 5 Arrows of New Business Development* 61-64
L. Saptono

EDITORIAL

Pada terbitan Vol. 3, No. 1, Jurnal Pendidikan & Akuntansi (JPEA) menampilkan 6 (enam) karya ilmiah. Artikel pertama ditulis Sebastianus Widanarto P., S.Pd.,M.Si. dan Yohanes Himawan Wijanarko, S.Pd. Kedua penulis menampilkan hasil karya penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan PTK tersebut adalah memperbaiki hasil belajar pada mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Stella Duce 2. Model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran adalah *teams games tournaments* (TGT). Hasil penelitian kolaborasi ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran meningkatkan prestasi belajar siswa. Artikel kedua ditulis oleh Cornelio Purwantini, S.Pd.,M.SA. Artikel menampilkan hasil penelitian empirik tentang hubungan antara kecerdasan emosional dan tes bakat bakat umum dengan penguasaan akuntansi keuangan. Penelitian dilakukan dengan responden mahasiswa Program Studi Akuntansi dan Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Sanata Dharma. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kecerdasan emosional dan penguasaan materi akuntansi keuangan. Di sisi lainnya, hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang positif antara tes bakat umum dengan penguasaan materi akuntansi keuangan. Artikel ketiga ditulis oleh Agustinus Heri Nugroho, S.Pd.,M.Pd. Artikel yang ditampilkan adalah pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan komputer. Dalam pengembangan media, idealnya, didasarkan pada sebuah penelitian dan pengembangan. Hal demikian agar media yang dikembangkan menjadi jauh lebih efektif. Artikel keempat ditulis oleh Natalina Premastuti Bratiningrum, S.Pd.,M.Pd. Artikel yang disampaikan adalah pengembangan ilmu akuntansi pada aspek aksiologi filsafat ilmu. Aksiologi dalam filsafat memberikan hal yang penting dalam pengembangan ilmu, oleh sebab pengembangan ilmu seharusnya memberikan kemanfaatan bagi pengembangan aspek kemanusiaan. Karenanya, pengembangan ilmu (termasuk di dalamnya akuntansi) perlu lebih mengedepankan aspek nilai, moral, dan kemanusiaan. Artikel kelima ditulis oleh Ignatius Bondan Suratno, S.Pd.,M.Si. dan Drs. Bambang Purnomo, S.E.,M.Si. Keduanya menampilkan hasil pemetaan profil industri kecil di Kabupaten Bantul dan Sleman. Tujuan penelitian ini adalah memberikan gambaran secara deskriptif tentang karakteristik industri kecil kerajinan kulit (Bantul) dan kerajinan tenun (Sleman). Artikel keenam ditulis oleh L. Saptono, S.Pd.,M.Si. Artikel ini merupakan resensi buku "*The 5 Arrows of New Business Development*". Buku tersebut berisikan langkah-langkah konseptual strategik alternatif yang dapat diaplikasikan dalam pengembangan manajemen, pemasaran, penjualan, pelayanan, bisnis baru, dll.

Redaksi berharap kehadiran JPEA edisi ini terus semakin dapat mendorong para dosen, alumni, dan praktisi pendidikan lainnya baik dalam dan luar kampus untuk terus berkarya dalam menyebarkan ilmu pengetahuan secara luas kepada masyarakat. Akhir kata, selamat membaca.

Redaksi

Peningkatan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Stella Duce 2 Yogyakarta dengan Menggunakan Metoda Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Sebastianus Widanarto Prijowuntato*)
Yohanes Himawan Indaryanto**)

Abstract

The purpose of this study is to improve high school student achievement in accounting subject through action research. The research subject is the IPS 2 high school student at eleventh semester at Stella Duce 2 higher school Yogyakarta. The research is designed on two cycles which is consisted of four steps activities: planning, acting, observing, and reflecting. Data is obtained by interviews, documentation, and observation. The data is analyzed descriptively by applying data reduction, data description and conclusion. The result of this study show that cooperative learning can increase motivation and achievement of student at IPS 2 Stella Duce 2 high school .

Key words: classroom action research, cooperative learning, teams games tournament

A. Pendahuluan

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tahun 2006 (KTSP), mata pelajaran ekonomi membahas dua hal yang berbeda yaitu ekonomi dan akuntansi. Materi ekonomi dipelajari siswa pada kelas X semester gasal dan genap, Kelas XI semester gasal, kelas XII semester genap. Sementara materi akuntansi dipelajari siswa pada kelas XI semester genap, dan kelas XII semester gasal. Mata pelajaran ini merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam Ujian Nasional (Unas). Oleh karenanya siswa seharusnya dapat memahami materi mata pelajaran ini dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran ini, pada umumnya, lebih dari separuh siswa kurang dapat memahami materi akuntansi (berkisar antara 5 – 10 siswi atau 14,76% - 29,41%). Pengecekan indikator dilakukan oleh guru setelah guru selesai menjelaskan satu kompetensi dasar atau satu indikator. Pemberian ulangan ini tergantung pada keluasan materi yang dituntut dalam kurikulum.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dituntut oleh SMA Stella Duce 2 rata rata adalah 65. Nilai rata rata tersebut diperoleh dari nilai ketuntasan masing-masing indikator yang penyusunannya sesuai dengan panduan yang ada di KTSP. Namun demikian, nilai ini masih di bawah nilai yang disyaratkan oleh Diknas yaitu 75.

Refleksi yang dilakukan oleh guru menunjukkan beberapa kemungkinan penyebab kekurangpahaman siswa terhadap materi Akuntansi, yaitu:

1. Materi akuntansi merupakan materi yang cukup abstrak.
2. Logika siswa kurang dilatih dengan baik.
3. Siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran.
4. Siswa kurang mendapat kesempatan untuk mengekspresikan pengetahuannya.
5. Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran akuntansi.

Untuk memecahkan masalah kurangnya

****) Sebastianus Widanarto Prijowuntato*** *adalah pengajar Program Studi Pendidikan Akuntansi USD*
*****)Yohanes Himawan Indaryanto*** *adalah pengajar SMA Stella Duce 2 Yogyakarta*

pemahaman siswa terhadap materi akuntansi, maka perlu dicari akar permasalahan yang ada. Dari hasil diskusi dengan guru, akar permasalahan yang mungkin menjadi penyebab kurangnya pemahaman siswa adalah keaktifan siswa dalam pembelajaran rendah. Oleh karenanya, guru perlu mencoba memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai metoda pembelajaran yang variatif dan menuntut keterlibatan siswa yang tinggi sehingga siswa aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.

T*eam* peneliti memilih model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk memecahkan permasalahan utama yang sesuai dengan akar permasalahan yang ada. Mengingat penyebab utama adalah keaktifan siswa dalam pembelajaran rendah, maka diduga model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Penelitian ini dirancang untuk menjawab masalah penelitian: Apakah *teams games tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar Akuntansi siswa kelas XI IPS 2 SMA Stella Duce 2?

B. Kerangka Teoritik

1. Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian oleh sekelompok guru untuk dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu (Wiriaatmadja, 2007:13). Sedangkan Aqib (2007:12) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas atau yang disebut *classroom action research* mengandung tiga pengertian yaitu penelitian, tindakan dan kelas.

Pendapat lain dikemukakan oleh Susento (2007:1) bahwa penelitian tindakan kelas merupakan bentuk khusus dari penelitian tindakan. Kekhususannya terletak pada: (1) situasi sosial yang dimaksud adalah situasi kelas, dan (2) tindakan atau praktIk yang dimaksud adalah pembelajaran dalam kelas tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa konsep penelitian tindakan kelas ditujukan untuk memperbaiki suatu proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, sesuai dengan kurikulum yang ada saat ini.

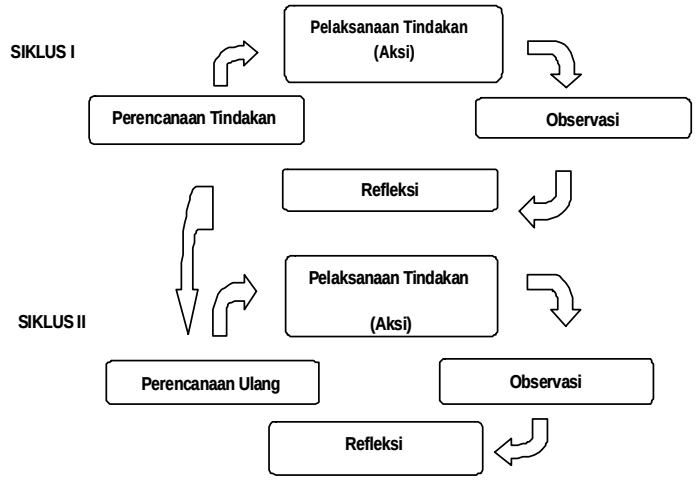
Dilakukannya sebuah penelitian dikarenakan terdapat suatu problema yang harus dipecahkan dan bukan tidak mungkin tidak ada manfaat yang dapat diperoleh. Begitu juga dengan penelitian tindakan kelas. Dalam Website PPPG (Susento, 2007:3), penelitian tindakan kelas bermanfaat sebagai:

a. Inovasi pembelajaran
b. Pengembangan kurikulum di sekolah dan di kelas
c. Peningkatan profesionalisme guru

Dalam tahap PTK dilakukan kegiatan-kegiatan yang membentuk siklus. Tiap-tiap siklus terdiri dari empat langkah sebagai

Gambar 1:

Model Penelitiaan Tindakan Kelas



berikut (Susento, 2007:5):

a. Perencanaan tindakan
b. Pelaksanaan tindakan
c. Observasi tindakan
d. Refleksi terhadap tindakan

2. Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin (Solihatin dan Raharjo, 2007:4) *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Sedangkan menurut Lie (2007:12), "pembelajaran gotong-royong" atau *cooperative learning* merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Dalam sistem ini, guru bertindak sebagai fasilitator. Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok. *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok (Solihatin dan Raharjo, 2007:4). Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil terdiri dari dua orang atau lebih yang anggotanya bersifat heterogen, dan saling bekerja sama.

Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong royong harus diterapkan yaitu a. saling ketergantungan positif, b. tanggung jawab perseorangan, c. tatap muka, d. komunikasi antar anggota, e. evaluasi proses kelompok (Lie, 2007:31-35).

Menurut Slavin (1995:5-7) ada lima macam pembelajaran kooperatif, yaitu:

a. Student Teams Achievment Division (STAD)

STAD merupakan tipe pembelajaran kooperatif dimana pelajar berkelompok mengerjakan soal latihan dalam lembar kerja. Tiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 orang, yang terdiri dari seorang yang berkemampuan rendah, seorang berkemampuan tinggi, dan sisanya berkemampuan sedang. Setelah semua kelompok selesai bekerja, pengajar memberi kunci jawaban soal dan meminta mereka memeriksa hasil kerja. Kemudian pengajar mengadakan kuis.

b. Teams Games Tournament (TGT) :

Dalam *TGT*, siswa dikelompokkan secara heterogen, setiap kelompoknya terdiri dari 4 sampai 5 orang. Guru memulai dengan mempresentasikan sebuah pelajaran kemudian siswa bekerja di dalam kelompok-kelompok untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok menuntaskan pelajaran tersebut. Kuis dalam TGT dilakukan dalam bentuk turnamen. Dalam turnamen ini siswa bertanding dengan anggota kelompok lain yang mempunyai kemampuan serupa. Dari turnamen, tiap anggota kelompok akan mendapat skor yang akan disumbangkan pada kelompoknya.

c. Jigsaw

Dalam *Jigsaw*, kelompok dibentuk secara heterogen yang terdiri dari 5-6 orang, tiap-tiap pelajar mempelajari satu bagian materi pelajaran dan kemudian menjelaskan bagian itu kepada semua anggota kelompok. Kemudian pengajar mengadakan ulangan/ kuis.

d. Learning Together

Dalam tipe *learning together*, pelajar melakukan presentasi bahan kuliah. Setelah itu pelajar dalam kelompok heterogen terdiri dari 4 sampai 5 orang mengerjakan satu lembar kerja. Pengajar menilai hasil kerja kelompok. Pelajar kemudian secara individual mengerjakan kuis yang dinilai oleh pengajar sebagai hasil kerja individual.

e. Group Investigation

Dalam tipe *group investigation*, tiap-tiap kelompok mempelajari satu bagian materi pelajaran dan kemudian menjelaskan materi itu kepada semua pelajar di kelas. Pelajar diharapkan menerima tanggung jawab yang besar untuk menentukan apa yang akan dipelajari.

3. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Menurut Saco (dalam Suhadi, 2008:1), dalam *TGT* siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). Suherman (2008:1), menyatakan bahwa penerapan model *TGT* adalah dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (*games*) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, dan santun. Setelah selesai kerja kelompok, sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas.

Komponen dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat digolongkan menjadi lima yaitu (Slavin 1995:84-88):

a. Presentasi Kelas
b. Kelompok (*Teams*)
c. Permainan (*Games*)
d. Turnament (*Tournament)*
e. Penghargaan Kelompok

4. Pemahaman Akuntansi Siswa

Materi Akuntansi merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran Ekonomi yang diberikan di SMA. Materi Akuntansi ini diberikan pada siswa kelas XI semester II dan kelas XII semester I. Pada semester II, kelas XI para siswa mempelajari siklus akuntansi perusahaan jasa. Sementara pada semester gasal kelas XII, siswa diajarkan materi yang berkaitan dengan penyusunan siklus akuntansi perusahaan dagang dan penutupan siklus akuntansi perusahaan dagang.

Dalam mempelajari siklus akuntansi perusahaan jasa, siswa dituntut untuk memiliki kompetensi dasar sebagai berikut:

1. mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi
2. Menafsirkan persamaan akuntansi
3. Mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit dan kredit
4. Mencatat transaksi/dokumen ke dalam jurnal umum
5. Melakukan *posting* dari jurnal ke buku besar
6. Membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa
7. Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa

Sementara itu, dalam mempelajari siklus akuntansi perusahaan dagang, siswa diharapkan dapat memiliki kompetensi dasar sebagai berikut:

1. Mencatat transaksi/dokumen ke dalam jurnal khusus
2. Melakukan *posting* dari jurnal khusus ke buku besar
3. Menghitung harga pokok penjualan
4. Membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan dagang
5. Menyusun laporan keuangan perusahaan dagang

Siswa dikatakan sudah memiliki kompetensi dasar untuk materi penutupan siklus akuntansi perusahaan dagang apabila siswa sudah dapat:

1. Membuat jurnal penutupan
2. Melakukan *posting* jurnal penutupan ke buku besar
3. Membuat neraca saldo setelah penutupan buku

Nugroho dan Budhayanto (2004), mengatakan bahwa tingkat pemahaman akuntansi siswa dinyatakan dengan seberapa mengerti seorang siswa terhadap apa yang sudah dipelajari dalam kelas. Tanda seorang siswa memahami akuntansi tidak hanya ditunjukkan dari nilai-nilai yang didapatkannya dalam mata pelajaran, tetapi juga bila siswa tersebut mengerti dan dapat menguasai konsep-konsep yang terkait. Penguasaan akuntansi siswa perlu diukur dengan alat ukur tertentu.

Suwardjono (1991) menyatakan ukuran

pemahaman atau keberhasilan siswa dalam mempelajari materi mata pelajaran dilihat dari nilai yang diperoleh siswa. Menurut Arikunto (1991) ada beberapa skala penilaian yang dapat mengukur pemahaman atau keberhasilan siswa dalam mempelajari materi mata pelajaran, yaitu skala bebas, skala 0-10, skala 0 – 100, skala huruf.

5. Hipotesis

Berdasarkan penjelasan di atas, maka diturunkan hipotesis sebagai berikut "Penerapan metode *teams games tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar auntansi siswa"

C. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Ebbut (Wiriaatmadja, 2007:12), menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut. Dalam penelitian ini yang akan ditekankan adalah pada peningkatan minat belajar siswa sehingga peserta didik lebih terlibat aktif dalam proses belajar mengajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament.*

Setting penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMA Stella Duce 2, Jl. Dr. Sutomo 16, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2009. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA Stella Duce 2 Yogyakarta. Sementara objek penelitian ini adalah peningkatan prestasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran akuntansi.

1. Prosedur Penelitian

Secara operasional penelitian tindakan kelas yang diterapkan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

a. Siklus pertama

Kegiatan yang dilakukan dalam siklus pertama dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

1) Perencanaan.

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan rencana tindakan berupa penyiapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, yaitu:

a) Peneliti dan guru menggali data awal karakteristik siswa untuk memetakan para siswa berdasar kemampuannya dan membagi siswa secara heterogen. Kelompok ini biasanya terdiri dari 4-5 siswa yang heterogen dilihat dari prestasi akademik, ras, atau etnik. Beberapa perangkat yang disiapkan dalam tahap ini adalah: rencana pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, materi presentasi, latihan soal, lembar jawab siswa, meja turnamen dan hadiah sebagai penghargaan.

b) Peneliti menyusun instrumen pengumpulan data, meliputi:

(1) kriteria keberhasilan penerapan proses pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap peningkatan minat belajar siswa berdasarkan pelaksanaan tindakan. Kriteria keberhasilan PTK dapat ditetapkan antara lain dengan menggunakan prinsip belajar tuntas, dalam penelitian ini, keberhasilan PTK ditetapkan apabila ketuntasan belajar mencapai 60% dari jumlah siswa yang mendapat nilai di atas 6,00. Apabila tingkat perbaikan yang diharapkan dalam hal ini minat belajar siswa tercapai minimal 40%, maka pencapaian itu dapat dikatakan memenuhi kriteria. Di samping itu, keberhasilan ini juga ditunjukkan oleh peningkatan jumlah siswa yang aktif di dalam kelas.

(2) instrumen untuk mengobservasi kegiatan guru di kelas

(3) instrumen observasi ketertarikan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas.

(4) instrumen observasi keterlibatan siswa dalam kegiatan kelompok

kooperatif

2) Tindakan.

Pada tahap ini, dilaksanakan implementasi pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* sesuai dengan rencana tindakan, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Presentasi kelas
Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pelajaran dalam presentasi kelas, baik dengan metode ceramah maupun diskusi. Selama guru menyampaikan materi, siswa diharapkan untuk memperhatikan dengan tujuan untuk membantu siswa dalam kerja kelompok.

b) Membagi siswa dalam kelompok
Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen, dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau etnik.

c) Permainan (*games*)
Permainan ini berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi sewaktu guru menyajikan materi dan latihan kelompok.

d) Turnamen
Turnamen dilakukan pada akhir siklus. Setiap kelompok akan bertanding dalam meja turnamen dan akan dipertandingkan kemampuan untuk mendapat skor.

e) Penghargaan kelompok
Berdasarkan skor yang diperoleh dalam turnamen, guru akan mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat penghargaan sesuai skor yang didapatkan.

3) Observasi.

Tahap ini dilaksanakan bersamaan waktunya dengan tahap tindakan. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan atas hasil atau dampak pelaksanaan tindakan, yaitu meliputi: pengamatan terhadap guru, pengamatan terhadap siswa, dan pengamatan terhadap kelas. Pengamatan juga dilakukan menggunakan perekaman dengan *video camcorder*.

4) Refleksi.

Pada tahap ini, dilaksanakan analisis, pemaknaan, dan penyimpulan hasil observasi terhadap minat belajar siswa. Ada dua macam refleksi yang dilakukan, yaitu:

a) Refleksi segera setelah suatu pertemuan berakhir, yaitu untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung.

b) Refleksi pada akhir siklus pertama, digunakan untuk mengetahui apakah target yang ditetapkan sesuai indikator keberhasilan tindakan telah tercapai.

b. Siklus kedua

Tahap-tahap dan kegiatan-kegiatan pada siklus kedua pada dasarnya sama dengan siklus pertama, hanya tindakannya yang berbeda.

2. Instrumen Penelitian

Ada beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Instrumen-instrumen tersebut adalah:

a. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan dilakukan penyusunan rencana tindakan berupa persiapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam RPP ini peneliti menetapkan langkah-langkah apa saja yang akan dilakukan guru dalam pembelajaran serta kegiatan-kegiatan apa saja yang harus dilakukan siswa dalam rangka implementasi tindakan perbaikan yang direncanakan.

Sebelum pembelajaran dimulai, siswa akan diberi *pretest*. Tujuan pemberian *pretest* ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman akuntansi siswa.

b. Tindakan

Tindakan ini merupakan implementasi pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang telah direncanakan. Instrumen yang diperlukan meliputi: kuesioner pemahaman belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *TGT,* yaitu dilihat dari *pretest*, keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, persiapan siswa sebelum kegiatan belajar

Tabel 1:
Pembagian Tugas Pengumpulan Data

No	Kegiatan	Petugas	Output
1.	Pengembangan rencana pembelajaran	Peneliti dan guru	▪ Rencana Pembelajaran dengan model TGT
2.	Pengajaran di kelas	Guru	▪ Data keaktifan siswa bertanya ▪ Interaksi siswa dalam kelompok ▪ Interaksi guru dan siswa ▪ Minat siswa ▪ Dinamika kelompok berdasarkan RP yang dibuat
3.	Evaluasi	Dosen dan Guru	▪ Tingkat pemahaman materi akuntansi siswa ▪ Skor masing-masing siswa ▪ Ketuntasan belajar
4.	Refleksi	Dosen dan Guru	▪ Rancangan pelaksanaan siklus kedua

mengajar dimulai, hubungan antara guru dan siswa, diskusi, dan minat.

1) Observasi. Pada bagian observasi, dilakukan perekaman data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan.
2) Refleksi. Dalam tahap ini, dilaksanakan analisis, pemaknaan dan pembuatan kesimpulan hasil observasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar refleksi guru dan lembar refleksi siswa.

3. Pengumpulan dan Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data penelitian disesuaikan dengan jenis data yang diperoleh, yaitu:

a. Pengumpulan data.

   Pengumpulan data dilakukan dengan tiga cara yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi

b. Proses pengumpulan Data dan Pembagian Tugas

c. Analisis deskriptif

   Data hasil observasi dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif yaitu dengan pemaparan (deskripsi) data/ informasi tentang suatu gejala yang diamati dalam proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan tingkat keberhasilan dari metode kooperatif tipe *TGT* sebagaimana adanya dalam bentuk paparan naratif maupun tabel.

d. Analisis pemahaman belajar siswa

   Untuk mengukur pemahaman belajar siswa digunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian disajikan dalam tiga bagian yaitu siklus I, siklus II, dan prestasi siswa.

1. Siklus Pertama

a. Perencanaan

Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan guru membicarakan materi yang akan diberikan di dalam kelas. Materi yang akan diberikan adalah jurnal penyesuaian. Sejalan dengan materi tersebut peneliti menyiapkan media pembelajaran yaitu kertas soal dan jawaban sebanyak 42 buah, kartu skor, stick sebanyak 7 buah, kartu refleksi sebanyak 7 bendel, lembar jawaban sebanyak 1 buah, lembar refleksi 1 buah, meja sebanyak 7 buah, viewer 1 buah, papan untuk lembar jawaban, laptop 1 buah, serta hadiah untuk juara 1, 2 dan 3. Selanjutnya peneliti menyusun RPP.

Tim peneliti melakukan pemetaan prestasi siswa mata pelajaran akuntansi. Pemetaan bertujuan untuk membagi siswa dalam kelompok beranggotakan 6-7. Pembagian kelompok tersebut didasarkan pada hasil ulangan yang telah dilakukan sebelumnya dan tingkat keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Masing-masing kelompok beranggotakan siswa yang heterogen, baik

dari prestasi (tinggi, sedang dan rendah).

Selain itu, tim peneliti juga membuat soal untuk *pre test* yang terdiri dari 6 soal. Sebelum melakukan tindakan, tim peneliti juga menyiapkan 4 kaset rekaman dan video *record*er.

Mengingat materi yang akan dipelajari sulit, maka untuk penyampaian materi ini akan dilakukan 4 kali pertemuan (8 X 45 menit). Waktu tersebut sudah termasuk penyampaian materi dan pelaksanaan kuis.

1) Tindakan dan observasi

a) Pertemuan 1

Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kondisi awal kelas tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam pembelajarannya, guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi.

Sebelum kegiatan belajar mengajar di mulai, guru menginformasikan kepada siswa bahwa pada pertemuan hari ini dan beberapa pertemuan mendatang akan didampingi oleh tim peneliti yang akan melakukan penelitian di bidang pembelajaran. Guru juga menjelaskan bahwa pada pertemuan-pertemuan yang akan datang, model pembelajaran yang akan digunakan andalah *team games tournament.*

Setelah guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang keberadaan tim peneliti, guru memulai pelajaraan dengan kegiatan apersepsi. Pada awal pembelajaran, guru mengulangi materi pertemuan sebelumnya. Guru memberikan catatan ringkas kepada siswa. Selanjutnya, guru menyampaikan SK, KD, indikator dari materi yang akan disampaikan.

Guru memulai pembelajaran dengan mengemukakan pertanyaan dan siswa tidak berusaha menjawab pertanyaan guru. Tampak hanya ada beberapa siswa yang berkonsentrasi pada pertanyaan guru, sementara siswa yang lainnya tidak. Siswa merespon guru hanya pada saat guru bercanda, namun ketika diberi pertanyaan, siswa kurang antusias.

Ketika guru menjelaskan materi, aktivitas siswa sangat beragam. Ada siswa yang hanya diam, ada siswa yang mendengarkan materi dengan serius, ada yang sibuk sendiri, ada yang berbicara dengan temannya, bahkan ada siswa yang tiduran di bangku.

Pada saat guru memberikan pertanyaan, siswa memilih untuk diam. Tidak ada siswa yang mempunyai inisiatif untuk menjawab pertanyaan guru. Bahkan setelah beberapa saat pertanyaan diberikan, guru menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan.

Diskusi kecil dilakukan oleh guru. Diskusi tersebut beranggotakan 2-4 orang. Siswa yang duduknya berdekatan dijadikan satu kelompok. Guru memberikan pertanyaan untuk didiskusikan di dalam kelas. Aktivitas siswa pada saat diskusi hampir sama dengan aktivitas yang dilakukan siswa ketika guru memberikan materi. Perbedaannya, pada saat diskusi ada beberapa kelompok yang tampak aktif mengikuti diskusi, namun ada beberapa kelompok yang pasif dan sibuk sendiri. Ada siswa yang berasal dari kelompok yang aktif berani bertanya pada guru.

b) Pertemuan 2

Pada pertemuan kedua, tim peneliti melakukan *pre test*. Tujuan dilakukan *pre test* ini adalah untuk mengukur prestasi dan pemahaman siswa pada awal siswa penelitian.

Pada awalnya, suasana kelas sangat ramai. Tetapi setelah dijelaskan oleh guru, suasana kelas menjadi tenang. Beberapa menit setelah guru membagikan lembar soal, ada beberapa siswa yang belum sama sekali menyentuh soal tersebut dan nampaknya mereka bingung. Namun siswa yang bingung tersebut akhirnya mengerjakan soal.

Suasana kelas, pada pertemuan kedua ini, tidak kondusif. Siswi merasa tidak siap untuk mengikuti *pre test*. Hal tersebut mengakibatkan kebanyakan siswi kurang antusias dalam mengerjakan soal. Ketidakpercayaan pada diri sendiri muncul pada sebagian siswa pada saat dilakukan *pre test.*

c) Pertemuan 3

Seperti yang telah dijelaskan pada awal pertemuan pertama, guru menginformasikan kepada siswa bahwa pembelajaran akan dilakukan berdasarkan model TGT. Guru menjelaskan bagaimana cara belajar sambil bertanding dengan sesama anggota kelas

dalam kelompok. Guru juga menjelaskan bagaimana prestasi kelompok ditentukan pada setiap akhir penyampaian materi. Hal ini dilakukan agar siswa dalam anggota terlibat secara aktif dalam kelompok. Setelah menerangkan hal tersebut, guru menyampaikan materi yang dipelajari. Penyampaian materi dilakukan guru dengan mengkombinasikan metode ceramah dengan metode tanya jawab.

Saat masuk ke dalam materi pembelajaran, guru bertanya kepada para siswa tentang jurnal penyesuaian. Hal ini dilakukan guru untuk membimbing siswa mengenal jurnal penyesuaian, menciptakan kondisi dan kesiapan belajar siswa, serta mengantarkan siswa memasuki materi yang akan dipelajari.

Pengenalan dan penyajian materi oleh guru menghabiskan waktu 1 x @ 45 menit. Setelah selesai memberikan materi guru membagi siswa dalam kelompok dan meminta masing-masing kelompok untuk menunjuk salah satu anggota. Guru kemudian membagikan soal kepada masing-masing kelompok untuk dikerjakan sampai jam pelajaran berakhir.

Aturan permainannya sebagai berikut: Siswa yang mendapatkan *stick* yang pertama mengambil kartu soal 1 dan kartu skor, siswa yang mengambil kartu soal 1 diberi kesempatan untuk mengerjakan soal. Apabila siswa tersebut tidak bisa mengerjakan soal, siswa tersebut dapat meminta teman lain untuk menjawab dengan memberikan *stick* pada anggota kelompok yang ditunjuk. Jika siswa sudah mengerjakan soal, maka guru akan memberikan skor atas jawabannya dengan memberikan kartu skor pada siswa tersebut. Permainan dilanjutkan pada kartu soal 2 pada siswa yang berbeda, begitu seterusnya.

Turnamen diawali dengan pembagian kelompok, saat pembagian kelompok suasana kelas menjadi ramai, banyak siswa yang berbicara sendiri dan pakaian siswa tidak rapi. Ketika turnamen dimulai, siswa merasa bingung karena belum mengerti apa yang harus mereka lakukan. Tetapi setelah dijelaskan kembali aturan mainnya, akhirnya siswa bisa mengerti meskipun suasana kelas masih ramai.

Pada setiap kelompok, rata-rata semua siswa mengerjakan soal secara bergantian Saat teman mereka mengerjakan soal, mereka tidak membuat kekacauan ataupun keributan di dalam kelompok, tetapi mereka mendiskusikan soal yang diberikan. Ketika salah seorang anggota kelompok tidak dapat mengerjakan soal, tampak anggota yang lain merasa kecewa.

Model pembelajaran ini mengubah antusiasme siswa pada pelajaran akuntansi. Pada awalnya, siswa kurang antusias, tidak senang dan benci mengikuti pelajaran akuntansi dan ada juga siswa yang berpindah tempat duduk. Namun, dengan model pembelajaran turnamen, mereka senang karena suasana pembelajarannya sangat berbeda dengan yang mereka alami selama ini.

Beberapa kejadian tercatat selama pembelajaran berlangsung terkait dengan antusiasme siswa dalam pelajaran akuntansi adalah sebagai berikut. Saat pelajaran dimulai, ada beberapa siswa yang mendengarkan dan mencatat apa yang dijelaskan guru, tetapi ada juga siswa yang ngobrol, melihat keluar kelas, melihat ke depan tapi pikirannya ke tempat lain, mainan kaca mata, menata rambut. Ketika guru bertanya, "apakah ada yang tidak jelas atau mau ditanyakan?" Tidak ada satupun siswa yang menjawab. Ketika guru mengajukan pertanyaan atau meminta siswa menjelaskan sesuatu sebagai bentuk penguatan, mereka tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut.

Suasana tersebut berbeda dengan setelah guru mengganti metoda pembelajaran yaitu siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa yang merasa tidak bisa mengerjakan (menjawab) pertanyaan mempersilakan teman yang lain untuk mengerjakan dan dia terlibat diskusi dengan teman yang lain dalam kelompoknya. Ketidakjelasan jawaban dijelaskan oleh teman lain dalam kelompoknya. Bahkan teman yang tidak mendapat giliran mengerjakan soal memberikan semangat pada teman yang sedang mengerjakan soal.

2) Evaluasi dan Refleksi

Setelah siklus pertama diselesaikan, tim

peneliti bersama-sama melakukan evaluasi. Hasil evaluasi menunjukkan pada siklus pertama tampak bahwa beberapa siswa masih mengalami kebingungan. Pada saat guru menggunakan metode ceramah baik pada saat menyampaikan materi maupun membahas soal, siswa pasif dan banyak siswa yang tidak memperhatikan guru. Keadaan seperti ini tidak ditunjukkan pada saat guru menggunakan model turnamen.

Pada saat menggunakan metoda TGT, suasana pada saat pembelajaran berlangsung ramai. Siswa dalam kelompok berusaha untuk memenangkan turnamen tersebut. Sebagian anggota kelompok yang lain bersorak-sorak memberikan semangat pada rekannya yang maju. Sementara yang lain diam dan memperhatikan teman yang maju maupun menunggu giliran untuk mengerjakan soal. Pada saat turnamen berlangsung, kebanyakan siswa yang maju fokus pada pengerjaan soal dengan benar karena ketidakberhasilan dalam menjawab soal akan mengakibatkan teman dalam kelompok "mencemooh"-nya. Secara positif, hal tersebut merupakan dorongan bagi teman yang maju mengerjakan soal agar siswa berhati-hati dalam mengerjakan dan benar.

Berkenaan dengan kesesuaian materi dengan model pembelajaran dan serta media pembelajaran, refleksi tim peneliti menunjukkan bahwa model serta media pembelajaran sudah sesuai dengan materi yang dipelajari. Hal tersebut membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Pada siklus pertama ini siswa terlihat antusias walaupun masih ada beberapa siswa yang terlihat tidak antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament*, selain siswa menjadi aktif dalam mengikuti pelajaran, ada nilai-nilai lain yang tidak sengaja ditemukan. Kesetiakawanan dalam kelompok terjalin, siswa berani untuk mendiskusikan soal dengan teman yang lain, siswa yang lebih pandai mau mengajari temannya yang tidak bisa mengerjakan soal, siswa berani mengungkapkan perasaannya secara spontan.

Refleksi kelompok dilakukan segera setelah proses pembelajaran berakhir. Refleksi kelompok ini digambarkan dengan lima warna yaitu: warna merah untuk mewakili perasaan gembira, warna kuning untuk mewakili perasaan senang, warna ungu untuk mewakili perasaan biasa, warna orange untuk mewakili perasaan bingung, dan warna hijau untuk mewakili perasaan sedih. Dari enam kelompok yang ada, lima kelompok menyatakan senang dan gembira dengan pembelajaran yang dilakukan dan satu kelompok menyatakan biasa. Masih ada siswi yang mendominasi dalam diskusi kelompok.

Refleksi tim peneliti kemudian merujuk pada hasil refleksi yang dilakukan oleh kelompok. Dari enam kelompok yang ada, ada satu kelompok yang berefleksi merasa biasa atas pembelajaran yang diterima (16,67%). Tim peneliti menyadari bahwa pembiasaan untuk belajar dengan rasa senang dan gembira tidak dapat diwujudkan hanya dengan sesaat. Namun harus dilakukan terus menerus. Peneliti juga menyadari bahwa apabila siswi belajar dengan rasa senang dan gembira akan berdampak pada prestasi yang baik. Oleh karena itu, tim peneliti sepakat untuk melakukan siklus yang kedua. Tujuan dari siklus yang kedua ini adalah untuk memantapkan kesimpulan yang ada pada siklus pertama.

2. Siklus Kedua

1. Perencanaan

Sebelum melakukan tindakan, tim peneliti membicarakan materi yang akan diberikan di dalam kelas. Materi yang akan diberikan adalah jurnal penyesuaian. Sejalan dengan materi tersebut tim peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan dipergunakan saat penelitian yaitu menyiapkan kertas soal dan jawaban sebanyak 32 buah, kartu refleksi sebanyak 8 bendel, kartu skor, lembar refleksi 1 buah, meja sebanyak 8 buah, papan untuk lembar jawaban, serta hadiah untuk juara 1, 2 dan 3.

Setelah itu, tim peneliti bersama-sama melakukan pemetaan prestasi siswa. Pada siklus kedua, kelas dibagi menjadi delapan kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Pembagian kelompok tersebut didasarkan pada tingkat keaktifan siswa

selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas, dan prestasi.

1) Tindakan dan observasi

Siklus yang kedua dilaksanakan pada hari selasa, 10 Pebruari 2009. Waktu yang digunakan dalam siklus kedua ini adalah 45 menit (1 x 45 menit). Jumlah siswi yang hadir ada 32 siswi.

Untuk pertemuan kedua ini semua jam pelajaran digunakan untuk turnamen. Setelah dibagi dalam kelompok, siswa diminta masuk ke dalam kelompok untuk menyelesaikan soal yang akan diberikan. Anggota kelompok ini berbeda dengan sebelumnya. Jumlah siswa dalam kelompok ada empat siswa yang heterogen baik dari kepandaian maupun dalam keaktifannya. Tujuannya adalah agar diskusi dalam kelompok menjadi hidup dan siswi yang pasif tergerak untuk terlibat dalam kelompok.

Dalam diskusi kelompok kali ini nampak adanya perbedaan, siswa yang tadinya bingung mulai menjadi lebih bersemangat dan jelas. Dalam diskusi tersebut, semua siswa mencari penyelesaian dari soal yang diberikan. Hal ini menyebabkan peran guru semakin berkurang. Hampir semua siswa mengerjakan semua soal yang diberikan dalam turnamen.

Dalam membahas soal, guru menggunakan kombinasi metode ceramah dengan metode tanya jawab. Dinamika siswa dalam kelompok pada pertemuan kali ini lebih baik dari pada pertemuan sebelumnya. Setelah pengerjaan dan pembahasan soal, siswa diberi waktu untuk menempelkan kartu refleksi pada lembar refleksi.

2) Refleksi

Setelah proses pembelajaran selesai, tim peneliti langsung mengadakan refleksi atas proses pembelajaran yang baru saja berlangsung. Pada siklus kedua, diskusi sudah berjalan lebih baik dari pada siklus sebelumnya. Siswa yang tadinya kurang serius dalam mengerjakan soal dalam kelompok sudah mulai aktif. Semua siswa benar-benar terlibat secara langsung dalam pengerjaan tugas kelompok dan siswa mulai mampu bekerjasama dengan anggota kelompoknya. Pada siklus ini peran guru sudah tidak mendominasi kegiatan pembelajaran.

Tabel 2:
Prestasi Siswa Sebelum Turnamen

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
81-100	0	0%	Sangat Baik
66-80,99	0	0%	Baik
56-65,99	1	3,13%	Cukup Baik
46-55,99	8	25%	Tidak Baik
< 46	23	71,87%	Sangat Tidak Baik
Jumlah	32	100%	

3. Prestasi Siswa

a. Sebelum Turnamen

Berdasarkan data hasil penelitian, skor tertinggi untuk variabel prestasi siswa adalah 100 dan skor terendah adalah 0. Berdasarkan data tersebut berikut ini disajikan tabel distribusi frekuensinya berdasarkan Penilaian Acuan Patokan II sebagai berikut:

Dari tabel di atas diketahui bahwa jumlah siswa yang prestasinya dikategorikan sangat baik adalah 0 (0%); siswa yang prestasi siswa dikategorikan baik 0 (0%); siswa yang prestasinya dikategorikan cukup baik adalah 1 (3,13%); siswa yang prestasinya siswa dikategorikan tidak baik adalah 8 (25%); siswa yang prestasinya siswa dikategorikan sangat tidak baik adalah 23 (71,87%). Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa prestasi siswa sebelum turnamen dikategorikan sangat tidak baik.

b. Sesudah Turnamen

Berikut ini disajikan tabel distribusi frekuensi data penelitian berdasarkan Penilaian Acuan Patokan II:

Dari tabel di atas diketahui bahwa jumlah siswa yang prestasinya dikategorikan sangat baik adalah 7 (21,88%); siswa yang

Tabel 5.3
Prestasi Siswa Sesudah Turnamen

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori Kecenderungan Variabel
81-100	7	21,88%	Sangat Baik
66-80,99	4	12,5%	Baik
56-65,99	11	34,37%	Cukup Baik
46-55,99	2	6,25%	Tidak Baik
< 46	8	25%	Sangat Tidak Baik
Jumlah	32	100%	

prestasinya dikategorikan baik adalah 4 (12,5%); siswa yang prestasinya dikategorikan cukup baik adalah 11 (34,37%); siswa yang prestasinya dikategorikan tidak baik adalah 2 (6,25%); siswa yang prestasinya dikategorikan sangat tidak baik adalah 8 (25%). Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa prestasi siswa sesudah turnamen dikategorikan cukup baik.

D. Pembahasan

Guru tidak dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara instan. Peningkatan kualitas pendidikan harus diupayakan secara terus menerus, tidak hanya oleh guru, namun juga oleh pihak pemangku kepentingan. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan oleh guru melalui meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Sementara pemangku kepentingan seperti sekolah, Kanwil dan jajaran Departemen Pendidikan dan Pengajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui kebijakan-kebijakan yang dibuat.

Peningkatan kualitas proses pembelajaran dilakukan oleh guru dengan cara mengubah paradigma pembelajaran di kelas. Dari pembelajaran yang berorientasi pada guru ke pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Proses pembelajaran yang berorientasi pada siswa memiliki ciri-ciri:

a. Guru memberi informasi sebanyak-banyaknya. Proses ini diibaratkan bagaikan seseorang yang mengisi sebuah teko sampai penuh dengan air.
b. Siswa diharapkan menguasai atau menghafal semua informasi yang diberikan oleh guru.
c. Guru memandang bahwa siswa memiliki kecerdasan, pengetahuan awal yang sama. Dengan demikian guru memberikan pengetahuan kepada siswa dengan cara yang sama tanpa memperhatikan keragaman siswa.
d. Informasi yang didapat siswa terbatas pada apa yang diberikan guru dan buku paket.
e. Siswa dilatih untuk terampil dalam melakukan sesuatu.

Kegiatan belajar seperti dicirikan di atas, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara optimal. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Ada siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik, auditif, dan visual. Guru dapat mengetahui gaya belajar siswa dengan cara melakukan pendekatan dan berkomunikasi dengan siswa.

Gaya belajar siswa yang berbeda berimplikasi pada proses pembelajaran di kelas. Guru perlu menerapkan model-model pembelajaran yang bervariatif agar siswa, dengan gaya belajar yang berbeda, dapat memahami materi dengan baik. Kreativitas dan penguasaan guru dalam menggunakan berbagai model pembelajaran akan mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran yang berfokus pada siswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran dalam hal ini diukur dengan menggunakan capaian nilai siswa. Ada perbedaan capaian nilai siswa apabila dilihat dari PAP tipe II. Sebelum turnamen nilai siswa dikategorikan sangat tidak baik (71,87%), sedangkan sesudah turnamen dikategorikan cukup baik (34,37%). Apabila diuji dengan menggunakan uji beda (*paired sample t-test*) perbedaan tersebut

signifikan pada taraf signifikansi 5% (0,000 < 0,05).

Dengan penggunaan model *team games tournament*, suasana pembelajaran menjadi lebih santai. Siswa diajak bermain dan berkompetisi secara berkelompok. Siswa lebih fokus mempelajari materi. Materi yang disampaikan oleh guru dapat diserap oleh siswa dengan mudah karena penyampaian materi dilakukan oleh guru dengan santai.

Peningkatan kualitas proses pembelajaran berdampak pada prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa ditunjukkan dengan nilai ulangan untuk topik tersebut. Hal ini berimplikasi pada upaya guru dalam meningkatkan prestasi siswa. Siswa akan lebih menyerap pengetahuan yang disampaikan oleh guru apabila siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Keaktifan siswa ini akan membantu siswa dalam mengingat pengetahuan lebih lama dan lebih mendalam.

E. Kesimpulan, Keterbatasan Penelitian, dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Stella Duce 2 Yogyakarta.

2. Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

a. Penelitian ini tidak mengukur secara khusus motivasi belajar siswa.
b. Dalam penelitian, peneliti sudah melakukan pengamatan pada setiap kelompok namun pengamatan tersebut tidak secara mendetail dari awal hingga akhir proses pembelajaran.
c. Refleksi yang dilakukan adalah refleksi kelompok bukan refleksi individu.

3. Saran

Berdasarkan pembahasan di atas, ada beberapa saran yang perlu dipertimbangkan untuk penelitian berikutnya:

a. Peneliti perlu melakukan pengamatan secara mendetail pada setiap kelompok dari awal pembelajaran sampai akhir. Hal ini perlu dilakukan untuk mengetahui keterlibatan masing-masing siswa dalam kelompok secara lebih mendalam.
b. Peneliti berikutnya perlu mengukur minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kuesioner minat dan motivasi siswa perlu dirancang dengan baik dan diberikan kepada siswa sebelum dan setelah penelitian dilakukan.

Penelitian berikutnya dapat dilakukan pada subjek dan model pembelajaran yang berbeda.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 1991. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aqib, Zaenal. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.

Lie, Anita. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia.

Nugroho, Paskah Ika., dan Budhayanto. 2004. Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi. Jurnal Ekonomi dan Bisnis. Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga.

Slavin, R. E. 1995. *Cooperative Learning: Theory Research, and Practice (2nd. Ed.* Boston: Allyn and Bacon.

Solihatin, Etin dan Raharjo. 2007. *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Suhadi. 2008. *Model Pembelajaran Kooperatife Tipe TGT (Teams Games Tournament*)(On-line). Tersedia: http:// suhadinet.wordpress.com (28 Maret 2008)

Suherman, Erman. 2008. *Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Siswa.* (On-line). Tersedia: http://educare.e-fkipunla.net

Susento, 2007, "Konsep Penelitian Tindakan Kelas". Makalah disajikan dalam *Seminar Pendidikan.* Program Studi Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 16 Mei 2007

Suwardjono, 1991, Perilaku Belajar di Perguruan Tinggi, Jurnal Akuntansi dan Manajemen, STIE YKPN, Yogyakarta

Wiriaatmadja, Rochiati. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Korelasi Antara Kecerdasan Emosional dan Tes Bakat Umum dengan Penguasaan Akuntansi Keuangan

Cornelio Purwantini

Abstract

This research aims to analyze 1) the correlation between students emotional intelligence and the mastery of financial accounting, 2) the correlation between students general aptitude test and the mastery of Financial Accounting. Both Studies were conducted at Accounting Study Program and Accounting Education Study Program of Sanata Dharma University.

The size of the population is 611 students, which consist of 386 students of Accounting Study Program and 225 student of Accounting Education Studies Program. The sample (153 students from Accounting Study Program and 89 student from Accounting Education Study Program) was drawn by using proportional random sampling technique and the data was collected by using questionnaire and document observation. Furthermore, the Product Moment Correlation was applied to data analysis.

The result shows that 1) There is no correlation between students emotional intelligence and the mastery of financial accounting, 2) There is positive correlation between students general aptitude test of the mastery of Financial Accounting. These results are confirm with Bradberry and Greaves conclusion which shows that emotional intelligence has stronger effect to person behaviour at work rather than students behaviour during his/her study.

Key words: emotional intelligence, mastery of financial accounting, test general aptitude.

A. Pendahuluan

Dalam Program Studi (Prodi) Akuntansi dan Pendidikan Akuntansi, mata kuliah akuntansi dipandang mempunyai tingkat kesulitan yang tinggi. Menurut Suwardjono (2003: XI), kesulitan yang dirasakan para mahasiswa dalam mempelajari akuntansi karena adanya beberapa hambatan yang berasal dari mahasiswa, materi akuntansi, dan pengajarnya. Hambatan yang berasal dari mahasiswa adalah: 1) ketidakmampuan mahasiswa mengungkapkan landasan konseptual akuntansi; 2) kekurangmampuan mahasiswa dalam mengaitkan subjek yang satu dengan yang lainnya dalam suatu rerangka yang utuh dan menyeluruh yang membentuk disiplin akuntansi. Hambatan yang berasal dari materi akuntansi adalah: 1) proses belajar akuntansi di tingkat pengantar lebih banyak membahas masalah 'bagaimana' dibandingkan menekankan aspek 'mengapa'; 2) akuntansi diartikan dalam konteks yang sangat sempit (aspek teknis dan prosedural); 3) akuntansi sering didefinisikan sebagai proses pencatatan bukan sebagai suatu disiplin perekayasaan penyediaan informasi dalam suatu negara. Di samping hambatan-hambatan tersebut, kesulitan mempelajari akuntansi dikarenakan pengajar mata kuliah Akuntansi Pengantar jarang sekali dapat menyelesaikan seluruh topik sehingga tidak dapat menjadikan mahasiswa mempunyai rerangka pikir yang utuh tentang akuntansi.

Kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa berakibat pada prestasi yang dicapai mahasiswa. Dilihat dari sisi persentase kelulusan, mahasiswa yang mencapai nilai cukup (C), kurang baik (D), dan sangat kurang baik (E) jauh lebih banyak

***) Cornelio Purwantini** adalah pengajar Program Studi Pendidikan Akuntansi USD*

dibandingkan dengan yang mencapai nilai sangat baik (A) dan baik (B). Kesulitan/ kegagalan mempelajari akuntansi disebabkan faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kecerdasan fisik, kecerdasan intelektual, kecerdasan sosial, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual, motivasi, minat dan faktor eksternal meliputi materi akuntansi, proses pembelajaran yang kurang tepat, strategi pembelajaran guru atau dosen, dll. Dalam penelitian ini faktor internal akan menjadi fokus pembahasan khususnya mengenai kecerdasan emosional dan kemampuan bakat yang dimiliki mahasiswa.

Kecerdasan emosional menunjukkan seberapa baik seseorang menggunakan keterampilan-keterampilan yang dimilikinya termasuk keterampilan intelektual. Sedangkan tes bakat umum lebih dimaksudkan untuk mengungkap bakat dalam lingkup lebih luas terutama dalam hubungannya dengan tugas-tugas atau pekerjaan kuliah.

Dalam proses pembelajaran akuntansi khususnya akuntansi keuangan tampak bahwa sebagian mahasiswa kurang menunjukkan sikap dan perilaku yang positif. Mereka kurang memiliki ketekunan dalam menganalisis bukti transaksi, pencatatan ke dalam jurnal sampai pembuatan laporan keuangan. Akibatnya, mereka tidak mempunyai penguasaan yang tuntas. Penguasaan yang kurang ini menyebabkan mereka akan kesulitan dalam menguasai materi akuntansi keuangan menengah dan akuntansi keuangan lanjutan. Faktor yang diduga kuat menyebabkan hal tersebut adalah kecerdasan emosional para mahasiswa yang rendah dan kecakapan potensial yang tidak memadai yang di ukur dengan tes bakat umum pada awal masuk sebagai calon mahasiswa baru.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penting dilakukan penyelidikan/penelitian. Penelitian ini mengambil judul "Hubungan Hasil Tes Bakat Umum dan Kecerdasan Emosional dengan Penguasaan Akuntansi Keuangan". Studi Kasus: Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada korelasi antara tingkat kecerdasan emosional mahasiswa dan penguasaan materi akuntansi keuangan?
2. Apakah ada korelasi antara hasil tes bakat umum mahasiswa dan penguasaan materi akuntansi keuangan?

Tujuan

Penelitian ini bertujuan :

1. Menganalisis korelasi antara kecerdasan emosional mahasiswa dan penguasaan materi akuntansi keuangan.
2. Menganalisis korelasi antara hasil tes bakat umum mahasiswa dan penguasaan materi akuntansi keuangan.

Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Dosen Pengampu mata kuliah Akuntansi: untuk meningkatkan penguasaan mahasiswa Fakultas Ekonomi Jurusan Akuntansi dan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi Pendidikan Akuntansi terhadap mata kuliah Akuntansi dengan tetap memperhatikan keseimbangan antara kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional mahasiswa. Di samping itu, dosen dapat memanfaatkan informasi dari penelitian ini untuk meningkatkan penguasaan materi akuntansi
2. Bagi Para Mahasiswa: memberi pemahaman bahwa untuk berhasil dalam menempuh mata kuliah akuntansi keuangan diperlukan kecerdasan emosional dan pengasahan bakat yang dimilikinya.
3. Bagi Fakultas Ekonomi Program Studi Akuntansi dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Akuntansi: memberi masukan bagi Fakultas Ekonomi dan FKIP – PAK tentang pentingnya mengasah bakat yang diperoleh dari hasil tes dan kecerdasan emosional agar mahasiswa

berhasil dalam memahami akuntansi.

4. Bagi Perguruan Tinggi yang memiliki Program Studi Akuntansi: memberikan gambaran sekaligus masukan dalam rangka pembinaan dan penentuan kebijakan berkaitan dengan mata kuliah Akuntansi.

B. Tinjauan Pustaka

Pengertian Kecerdasan Emosional

Kecerdasan emosional merupakan kemampuan untuk memahami perasaan diri sendiri, untuk berempati terhadap perasaan orang lain dan untuk mengatur emosi yang secara bersama-sama berperan dalam meningkatkan taraf hidup seseorang. Menurut Goleman (2005), kecerdasan emosional merupakan suatu kemampuan mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain, memotivasi diri sendiri dan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain. Lebih lanjut Cooper dan Sawaf (Agustian, 2004a : 44) menyebutkan kecerdasan emosional sebagai kemampuan merasakan, memahami, dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi, informasi, dan pengaruh yang manusiawi. Dengan demikian, kecerdasan emosional merupakan kesadaran diri yang memandu seseorang untuk mengenali, mengakui, mengelola dan menghargai perasaan diri sendiri dan orang lain, serta menerapkan secara efektif dalam perilaku dengan lingkungan sekitarnya.

Komponen Kecerdasan Emosional

Steiner (Kukila, 2001) menyatakan bahwa kecerdasan emosional mencakup lima komponen yaitu : a) mengetahui perasaan sendiri, b) memiliki empati, c) belajar mengontrol emosi-emosi sendiri, d) memperbaiki kerusakan emosional, e) interaktivitas emosional.

Sedangkan Cooper dan Sawaf (Bulo, 2002) merumuskan kecerdasan emosional sebagai sebuah titik awal empat batu penjuru, yang terdiri dari:

a) Kesadaran emosi yang bertujuan untuk membangun rasa percaya diri melalui pengenalan terhadap emosi yang dialami dan kejujuran terhadap emosi yang dirasakan baik terhadap diri sendiri maupun orang lain sekaligus kemampuan mengelola emosi yang sudah dikenalnya membuat seseorang dapat menyalurkan emosinya ke reaksi yang tepat dan konstruktif,
b) Kebugaran emosi yang bertujuan untuk mempertegas antusiasme dan ketangguhan dalam menghadapi tantangan dan perubahan dengan cara mempercayai orang lain, menampilkan diri apa adanya, menghargai ketidakpuasan diri sendiri dan orang lain, serta mengelola konflik dan kekecewaan dengan cara yang paling konstruktif,
c) Kedalaman emosi yang mencakup komitmen berupa rasa tanggung jawab untuk menyelaraskan hidup dengan potensi serta bakat unik yang dimiliki,
d) Alkimia emosi yaitu kemampuan kreatif untuk mengalir bersama masalah-masalah dan tekanan tanpa larut di dalamnya meliputi keterampilan untuk bersaing dengan lebih peka terhadap kemungkinan solusi yang masih tersembunyi dan peluang yang masih terbuka, untuk mengevaluasi masa lalu, menghadapi masa kini, dan menciptakan masa depan.

Dengan mengadaptasi model Salovey-Mayer, Goleman (2005:39) membagi kecerdasan emosional ke dalam lima unsur yaitu: a) kesadaran diri, b) pengaturan diri, c) motivasi, d) empati, dan e) kemampuan sosial. Kelima unsur di atas dikelompokkan ke dalam dua kecakapan, yaitu :

a) Kecakapan pribadi terdiri dari kesadaran diri, pengaturan diri, dan motivasi.
b) Kecakapan sosial terdiri dari empati dan ketrampilan sosial.

Cara untuk Mengembangkan Kecerdasan Emosional

Untuk mengembangkan keterampilan kecerdasan emosional kita, pakar psikologi Salovey (Goleman, 2005) memberikan beberapa arahan agar kita dapat mengenali dan mengembangkan kecerdasan emosi, kita perlu: a) mengenali emosi diri, b) mengelola

emosi, c) memotivasi diri, d) memahami emosi orang lain, e) membina hubungan, dan f) berkomunikasi dengan jiwa.

Tes Kemampuan Belajar dan Tes Bakat Umum

Tes Bakat menurut Higard (Masidjo, 1995:45) adalah tes untuk mengukur kapasitas, meramalkan apa yang dapat dicapai seseorang pada masa datang. Tes bakat dibagi dua yaitu tes bakat umum dan tes bakat khusus. Tes bakat umum lebih dimaksudkan untuk mengungkap bakat dalam lingkup lebih luas terutama dalam hubungannya dengan tugas-tugas sekolah. Tes bakat khusus lebih mengungkap bakat dalam lingkup lebih khusus.

Tes bakat umum memiliki kekuatan dan kelemahan. Kekuatan tes bakat umum adalah dapat mengadaptasi warna kepribadian bangsa dan budaya nasional pada taraf reliabilitas dan taraf validitas yang dapat dipertanggungjawabkan. Sedangkan kelemahan tes bakat umum adalah tidak dapat mengukur seluruh aspek kemampuan siswa. Selain itu, jangkauan penggunaannya sangat terbatas karena sangat terikat pada konteks kebudayaan dan warna kepribadian bangsa di mana tes disusun (Masidjo, 1995: 41).

Faktor – faktor yang Menghambat Keberhasilan Mahasiswa Menguasai Akuntansi.

Suwardjono (2003) menyatakan bahwa akuntansi merupakan seperangkat pengetahuan yang luas dan kompleks. Akuntansi sering diartikan terlalu sempit sebagai proses pencatatan yang bersifat teknis dan prosedural, dan bukan sebagai perangkat pengetahuan yang melibatkan penalaran dalam menciptakan prinsip, prosedur, teknis, dan metoda tertentu. Atas dasar definisi yang diajukan para ahli atau badan autoritatif antara lain Grady (1965) dan *Accounting Principles Board* (1970) (Suwardjono, 2003), menyatakan definisi Akuntansi dapat dipandang dari dua sudut, yaitu: sebagai perangkat pengetahuan dan sebagai proses atau praktik.

Baik sebagai pengetahuan maupun sebagai proses atau praktik, mahasiswa sulit memahami akuntansi secara baik. Menurut Suwardjono (2003: XI), kesulitan yang dirasakan oleh para mahasiswa dalam mempelajari akuntansi dikarenakan adanya beberapa hambatan yaitu:

a. Ketidakmampuan mahasiswa untuk mengungkapkan landasan konseptual di balik akuntansi. Mahasiswa hanya menguasai pengetahuan teknis tetapi sangat kurang dalam penalaran dan pengetahuan konseptual.
b. Mahasiswa mengartikan akuntansi dalam konteks yang sangat sempit (aspek teknis dan prosedural) khususnya mereka yang tidak mengambil jurusan akuntansi.
c. Mahasiswa kurang mampu mengaitkan subjek yang satu dengan yang lainnya dalam suatu rerangka yang utuh dan menyeluruh yang membentuk disiplin akuntansi. Hal ini menyebabkan kurangnya apresiasi terhadap akuntansi sebagai suatu disiplin pengetahuan (*a body of knowledge*).
d. Proses belajar akuntansi di tingkat pengantar lebih banyak membahas masalah 'bagaimana' tetapi kurang menekankan aspek 'mengapa'. Dalam pendekatan belajar-mengajar di kelas pada umumnya, aspek '*doing*' lebih ditekankan daripada aspek '*thinking*' dan '*reasoning*'. Acapkali, penalaran tidak menjadi basis pemahaman.
e. Akuntansi sering didefinisikan secara sempit sebagai proses pencatatan tetapi bukan sebagai suatu suatu disiplin perekayasaan penyediaan informasi dalam suatu negara.
f. Dosen pengampu mata kuliah Akuntansi Pengantar jarang sekali dapat menyelesaikan seluruh topik dalam buku acuan secara penuh sehingga mahasiswa mempunyai pengetahuan yang parsial dan tidak mempunyai rerangka pikir yang utuh mengenai akuntansi walaupun pada tingkat pengantar.

Kerangka Berpikir

Kecerdasan emosional merupakan suatu kemampuan mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain, memotivasi diri sendiri dan mengelola emosi dengan baik pada diri

sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain (Goleman, 2005). Kecerdasan emosional menunjukkan kemampuan seseorang untuk mengenali, mengakui, mengelola dan menghargai perasaan diri sendiri dan orang lain, serta menerapkan secara efektif dalam perilaku dengan lingkungan sekitarnya. Kecerdasan ini diyakini sangat besar porsinya dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Denny C (1997) menyampaikan bahwa keberhasilan dalam Ujian Masuk Perguruan Tinggi Negeri (UMPTN) ditentukan oleh *emotional intelligence*.

Peranan kecerdasan emosional dalam pencapaian kesuksesan seseorang sangat besar. Beberapa peneliti telah membuktikan bahwa kecerdasan ini berpengaruh pada keberhasilan orang dalam bekerja maupun belajar (Goleman, 2000:44). Namun, ada perbedaan dengan hasil penelitian Trisnawati dan Suryaningrum (2003) yang menyatakan tidak ada pengaruh antara kecerdasan emosional terhadap pemahaman akuntansi. Kecerdasan emosional juga tidak berpengaruh terhadap sikap etis mahasiswa akuntansi (Tikollah, 2005). Meskipun hasil-hasil penelitian ini menunjukkan pertentangan dengan teori yang disampaikan oleh Goleman, namun peneliti mendukung apa yang disampaikan oleh Goleman bahwa kecerdasan emosional berpengaruh pada hasil belajar seseorang yang menunjukkan penguasaan seseorang terhadap materi tertentu. Hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada materi akuntansi keuangan.

Selain kecerdasan emosional, faktor yang berpengaruh besar terhadap proses dan hasil belajar seseorang adalah bakat. Sunarto dan Hartono (1999:119), dalam Djamarah, (2002:162-163) mendefinisikan bakat sebagai kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau latihan. Untuk mengetahui bakat seseorang perlu dilakukan tes bakat. Higard dalam Masidjo (1995:45) menyampaikan bahwa tes bakat untuk mengukur kapasitas, meramalkan apa yang dapat dicapai seseorang pada masa datang. Tes bakat dibagi dua yaitu tes bakat umum dan tes bakat khusus. Tes bakat umum lebih dimaksudkan untuk mengungkap bakat dalam lingkup lebih luas terutama dalam hubungannya dengan tugas-tugas sekolah. Tes bakat khusus lebih mengungkap bakat dalam lingkup lebih spesifik.

Kecerdasan emosional yang tinggi dipadukan dengan bakat yang dimiliki oleh seseorang tentu akan semakin membuat seseorang semakin mudah mencapai keberhasilan dalam belajar. Seseorang yang mampu mengoptimalkan seluruh kecerdasan yang dimilikinya akan dapat mencapai kesuksesan termasuk kesuksesan dalam belajar. Demikian pula, mahasiswa yang terus menerus mengasah kecerdasan emosional dan bakat yang dimilikinya akan dapat mengatasi kesulitan belajar akuntansi keuangan.

Hipotesis

Berdasarkan kerangka teoritis yang telah diuraikan di atas dapat disusun hipotesis penelitian berikut ini:

H_{a1}: Ada korelasi positif antara kecerdasan emosional dan penguasaan materi akuntansi keuangan.

H_{a2}: Ada korelasi positif antara hasil tes bakat umum dan penguasaan materi akuntansi keuangan.

C. Metodologi Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian studi kasus, artinya penelitian ini dilakukan terhadap subyek tertentu yang hanya terbatas pada usaha mengungkapkan suatu masalah dan keadaan sebagaimana adanya, sehingga hanya sekedar mengungkapkan fakta. Kesimpulan yang diperoleh hanya berlaku terbatas pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Waktu, Tempat, Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada bulan September 2007 ini mempergunakan subjek yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP dan mahasiswa Program Studi Akuntansi FE Universitas Sanata Dharma

Yogyakarta. Objek penelitian ini adalah hasil tes bakat umum, kecerdasan emosional, dan penguasaan akuntansi keuangan yang ditunjukkan dari nilai Akuntansi Keuangan Dasar 1 dan 2, Akuntansi Keuangan Menengah 1 dan 2, dan Akuntansi Keuangan Lanjutan 1 dan 2 mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Populasi, Sampel, dan Penarikan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP dan Program Studi Akuntansi FE Universitas Sanata Dharma yang sudah mengambil mata kuliah Akuntansi Dasar, Akuntansi Keuangan Menengah dan Akuntansi Keuangan Lanjutan mulai dari angkatan 1998 s.d 2003. Jumlah populasi sebesar 611 orang terdiri dari 386 orang dari Prodi Akuntansi FE dan 225 orang dari Prodi pendidikan Akuntansi FKIP. Besarnya sampel yang diambil ditentukan dengan rumus Slavin sebanyak 242 orang yang diambil menggunakan teknik *proportional random sampling* dengan proporsi 153 mahasiswa Prodi Akuntansi FE dan Prodi Pendidikan Akuntansi (FKIP) sebanyak 89 mahasiswa.

Variabel Penelitian dan Pengukurannya

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari: 1) hasil tes bakat umum, 2) kecerdasan emosional, dan 3) penguasaan akuntansi keuangan. Tes Bakat Umum menggunakan hasil tes TPA Plus yang dipakai untuk tes masuk calon mahasiswa Universitas Sanata Dharma. Hasil tes yang digunakan adalah skor rata-rata dari lima subtes TPA Plus. Jadi *proxi* tes bakat umum menggunakan hasil tes masuk Universitas Sanata Dharma

Penguasaan akuntansi keuangan dalam penelitian ini digunakan untuk menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam memahami mata kuliah akuntansi keuangan yang meliputi Akuntansi Keuangan Dasar 1 dan 2, Akuntansi Keuangan Menengah 1 dan 2, dan Akuntansi Keuangan Lanjutan 1 dan 2 yang didasarkan pada rata-rata nilai final keenam mata kuliah tersebut. Alasan pemilihan terhadap penguasaan akuntansi keuangan adalah mata kuliah ini menjadi dasar pemahaman terhadap mata kuliah Akuntansi Biaya, Akuntansi Manajemen, Akuntasi Sektor Publik, dan sebagainya. *Proxi* penguasaan akuntansi keuangan memakai rata-rata nilai Akuntansi Keuangan Dasar, Menengah, dan Lanjutan.

Kecerdasan emosional yang dimaksudkan adalah kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa yang meliputi a) kesadaran diri, b) pengaturan diri, c) motivasi, d) empati, dan e) kemampuan sosial. Pengukuran variabel kecerdasan emosional menggunakan skala *Likert* skala lima.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan kuesioner. Dokumentasi untuk mengumpulkan data-data hasil tes potensi akademik, nilai mata kuliah akuntansi keuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi serta Program Studi Akuntansi, sedangkan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data kecerdasan emosional.

Instrumen Penelitian dan Pengujiannya.

Kecerdasan emosional diukur dengan mengidentifikasi dimensi-dimensinya yang meliputi: 1) pengenalan diri; 2) pengendalian diri; 3) motivasi; 4) empati; dan 5) keterampilan sosial. Kelima dimensi dioperasionalisasikan ke dalam 21 pernyataan positif dan 19 pernyataan negatif.

Instrumen yang digunakan diuji validitasa baik secara validitas logis maupun empiris. Uji validitas logis yang dilakukan adalah validitas isi dan konstruksi. Validitas empiris telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya seperti pada tabel 1 di bawah ini.

Instrumen yang digunakan juga telah diuji reliabilitasnya oleh Trisnawati dan Suryaningrum (2003). Hasil uji menunjukkan *Cronbach Alpha* (α) sebesar 0,7357 yang berarti kuesioner cukup andal.

Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis yang dilakukan

Tabel 1:
Hasil Uji Validitas

Variabel Kecerdasan Emosional	Signifikansi
Pengenalan diri	0,00 – 0,017
Pengendalian diri	0,00 – 0,017
Motivasi	0.00 – 0,013
Empati	0,00 – 0,027
Keterampilan sosial	0,00 – 0,033

adalah normalitas. Uji normalitas ini menggunakan uji satu sampel *Kolmogorov-Smirnov*. Hasilnya menunjukkan ketiga variabel berdistribusi normal, karena nilai *asymp. sig* (2 *tailed*) kecerdasan emosional bernilai 0,848; prestasi akuntansi keuangan 0,125; dan nilai tes bakat umum 0,900 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif terhadap variabel penelitian dan analisis untuk pengujian hipotesis.

Pertama, analisis deskriptif menggunakan Penilaian Acuan Patokan Tipe II (PAP II) (Masidjo, 1995: 157) dengan pengkategorisasian sbb:

Tabel 2:
Pengkategorisasian Nilai

Pencapaian Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat tinggi
66% - 80%	Tinggi
56% - 65%	Sedang
46% - 55%	Rendah
dibawah 45%	Sangat rendah

Kedua, analisis untuk pengujian hipotesis yang pertama ($_{Ha1}$) dan kedua (H_{a2}) menggunakan teknik analisis korelasi P*roduct Moment* pada taraf signifikansi 5%. Kriteria penerimaan hipotesis adalah apabila *probability value* lebih kecil dari taraf signifikasi yang ditetapkan (5%) maka hipotesis diterima.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi Data dan Variabel

Penyebaran kuesioner sebanyak 242 yang dikembalikan sebanyak 148 atau *response ratenya* 61,157%. Data yang bisa diolah berjumlah 135, sementara 13 data lainnya tidak dapat diolah karena tidak lengkap.

Kecerdasan emosional mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi dan Prodi Akuntansi termasuk dalam kategori sedang. Penguasaan Akuntansi mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi dan Prodi Akuntansi termasuk dalam kategori rendah. Tes bakat umum mahasiswa Prodi Akuntansi dan Pendidikan Akuntansi mulai dari angkatan 1999 s.d 2003 termasuk dalam kategori sedang.

Rincian analisis menggunakan statistik deskriptif terhadap variabel-veriabel yang diteliti tampak dalam tabel 3 di bawah ini.

Hasil Pengujian Hipotesis

1. Korelasi antara Kecerdasan Emosional dan Penguasaan Materi Akuntansi Keuangan

Hipotesis pertama (H_{a1}) adalah ada hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosional dan penguasaan materi akuntansi keuangan. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh *sign value*= 0,535 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (tabel 4). Artinya, H_{a1} ditolak yaitu tidak ada hubungan antara kecerdasan emosional dan penguasaan materi akuntansi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Bradberry dan Greaves (2007:55-56), bahwa kecerdasan emosional merujuk pada elemen fundamental dalam perilaku manusia yang berbeda

Tabel 3.

Statistik Deskriptif

Keterangan	N	Minimum	Maksimum	*Mean*	Standard Deviation
Prestasi Mahasiswa	136	0,17	4,00	2,1434	0,80435
Total Kecerdasan Emosional	136	104,00	295,00	194,0588	54,67747
Total Nilai Masuk USD	136	0,00	9,00	5,5553	1,26399

dengan intelektualitas. Artinya kecerdasan emosional lebih kuat pengaruhnya terhadap perilaku seseorang di tempat kerja bukan pada perilaku mahasiswa yang sedang belajar. Karena itu, Bradberry dan Greaves menyimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara IQ dan EQ.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Trisnawarti dan Suryaningrum (2003) juga menemukan tidak adanya pengaruh kecerdasan emosional terhadap tingkat pemahaman akuntansi. Hal tersebut disebabkan karena banyak faktor di luar kecerdasan emosional yang berpengaruh dalam kehidupan individu mahasiswa. Contohnya adalah tekanan mental, lingkungan pergaulan, trauma kegagalan, masalah pribadi, kegiatan di luar kampus, budaya, atau perilaku belajar mahasiswa.

2. Korelasi antara Tes Bakat Umum dan Penguasaan Materi Akuntansi Keuangan

Hipotesis kedua (H_{a2}) adalah ada hubungan yang signifikan antara tes bakat umum dengan penguasaan akuntansi keuangan. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh $ñ_{value}$ sebesar 0,000 (tabel 4) yang berarti lebih kecil daripada taraf signifikansi yang sudah ditentukan sebesar 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa H_{a2} diterima atau ada korelasi antara Tes Bakat Umum dan penguasaan materi akuntansi keuangan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Hirgard (Masidjo, 1995: 41), bahwa tes bakat merupakan tes yang didesain untuk mengukur kapasitas, meramalkan apa yang dapat dicapai seseorang pada masa datang melalui pendidikan atau latihan. Begitu pun dengan Sumanto (Suradi, 2005: 19), yang mendefinisikan tes bakat sebagai ukuran potensi yang digunakan untuk membuat perkiraan seberapa baik kemungkinan seseorang berprestasi di masa mendatang. Tes bakat umum digunakan untuk mengungkap bakat dalam lingkup yang lebih luas terutama dalam hubungannya dengan tugas-tugas kuliah.

Selain itu, menurut hasil penelitian Widodo (2004) ditemukan bahwa Tes Potensi Akademik (TPA) yang dipakai selama ini di Universitas Sanata Dharma memiliki kemampuan prediksi (validitas prediktif) yang cukup memadai dilihat dari Indeks Prestasi Kumulatif yang dicapai para

Tabel 4:

Korelasi antara Kecerdasan Emosional dan Tes Bakat Umum dengan Penguasaan Akuntansi Keuangan

		Kecerdasan Emosional	Prestasi Akuntansi Keuangan	Nilai Tes Bakat Masuk USD
Kecerdasan mosional	Nilai Tes Bakat Masuk	1	0,054	-0,151
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,535	0,080
	N	135	135	135
Prestasi Akuntansi Keuangan	Pearson Correlation	0,054	1	0,390**
	Sig. (2-tailed)	0,535	0,000	0,000
	N	135	135	135
Nilai Tes Bakat Masuk USD	Pearson Correlation	-0,151	0,390**	1
	Sig. (2-tailed)	0,080	0,000	0,000
	N	135	135	135

mahasiswanya. Penelitian yang dilakukan oleh Etikawati (2004) di Program Studi Ilmu-Ilmu Sosial juga turut mendukung hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini. Dalam penelitiannya diperoleh hasil bahwa secara komposit pengaruh Tes Potensi Akademik berkorelasi positif terhadap prestasi belajar akademik yang dilihat dari hasil IPK yang diperoleh oleh mahasiswa pada program studi yang bersangkutan.

E. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan karena adanya *concern* terhadap prestasi mata kuliah akuntansi keuangan sebagian besar mahasiswa di Prodi Pendidikan Akuntansi, FKIP dan Prodi Akuntansi, FE yang rendah. Penyebabnya diduga antara lain adalah kecerdasan emosional dan bakat umum mahasiswa yang rendah. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis disimpulkan:

1. Tidak ada korelasi antara kecerdasan emosional dan penguasaan materi akuntansi keuangan.
2. Ada korelasi yang positif antara tes bakat umum dan penguasaan materi akuntansi keuangan.

Saran

Saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian adalah:

1. Bagi Universitas Sanata Dharma agar tetap mempertahankan tes bakat umum untuk proses seleksi mahasiswa baru, karena tes bakat umum dapat memprediksi kemungkinan keberhasilan belajar mahasiswa.
2. Bagi calon mahasiswa baru khususnya Universitas Sanata Dharma agar mempersiapkan diri baik mental maupun pisik dalam mengikuti tes bakat ini. Dengan demikian, hasil tes ini sungguh-sungguh dapat memberi informasi tentang kemampuan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan.
3. Bagi peneliti berikutnya diharapkan memperhatikan standar penilaian yang digunakan oleh setiap program studi yang diteliti.

F. Daftar Pustaka

Agustian. 2004a. *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosional dan Spiritual (ESQ) Berdasarkan Enam Rukun Iman dan Lima Rukun Islam*. Cetakan ke XVIII. Jakarta: Arga.

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek,* Edisi Revisi IV, Jakarta: Rineka Cipta

Bradberry dan Greaves. 2007, *Menerapkan EQ di Tempat Kerja dan Ruang Keluarga*, Yogyakarta: Think

Bulo, W.E.L. 2002. "Pengaruh Pendidikan Tinggi Akuntansi terhadap Kecerdasan Emosional". *Skripsi*. Yogyakarta: FE UGM.

Consuello G. Sevilla, Jesus A. Ochave, Twila G. Punsalan, Bella P. Regala, Gabriel G. Uriarte. 1993. *Pengantar Metodologi Penelitian*, Penerjemah Alimuddin Tuwu, Cetakan Pertama, Jakarta: UI - Press

Denny C. 1997. "Lulus UMPTN, Butuh *Emotional Intelligence*". *Suara Karya*. (17 Juni 1997). hal. 44-45.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Etikawati, Agnes Endar. 2004. "Daya Guna Tes Potensi Akademik Plus (TPA Plus) di Program-program Studi Ilmu Sosial Universitas Sanata Dharma Program S1", *Jurnal Penelitian*, No 15, November

Fatmawati. 1998. "Penerapan *Emotional Quotients* (EQ) dalam Model Seleksi Karyawan". *Kajian Bisnis* 14: 99-109.

Goleman, D. 2005. *Emotional Intelligence*. Edisi 15. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Kukila, A.I. 2001. "Kecerdasan Emosional dan Prestasi Kerja Agen Asuransi Jiwa Bersama Bumi Putra 1912 Cabang Jateng II/ Yogyakarta". *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.

Masidjo. 1995. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar diSekolah*. Edisi I. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Suradi. 2005. "Hubungan Tes Potensi Akademik dengan Prestasi Belajar

Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Koperasi Angkatan 2002", *Skripsi*.Universitas Sanata Dharma,

Suwardjono. 2003. *Akuntansi Pengantar*. Edisi Ketiga. Yogyakarta: BPFE.

Trisnawati, E.I dan Suryaningrum, S. 2003. "Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi". *Simposium Nasional Akuntansi VI*. Surabaya: 16-17 Oktober 2003.

Tikollah, M.R. 2005. "Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional, dan Kecerdasan Spiritual terhadap Sikap Etis Mahasiswa Akuntansi". *Tesis*. Malang: Universitas Brawijaya.

Widodo, Heri Y. 2004, "Kegunaan Tes Potensi Akademik Plus Pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sanata Dharma 1999/2000", *Jurnal Penelitian*, No. 14, LPUSD, Mei

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer

Agustinus Heri Nugroho

Abstract

Generally, the development of multimedia based instruction is carried out by employing a research and development method, the research method that reveals the steps in developing effective instructional multimedia products. The developed multimedia should have characteristics as the following: interactive, consisting of varieties media components (i.e. text, pictures, animation, sounds and video), and for the instructional aspect, the material must match with the multimedia quality. The development of the multimedia is completed through five steps namely analysis, design, production, try out and distribution. The analysis step consists of the analysis for the product making purpose and product making style. The design step consists of the construction of prototype, storyboard and other needed materials. The production development includes the assembly of the materials, synchronization and try out the program. The try out program includes the limited feasibility test (by content material expert as well as by media expert) and the field testing (i.e. preliminary field testing, main field testing, and operational field testing). The distribution step is the dissemination of the revised product to the users.

Key words: Multimedia, pembelajaran berbantuan komputer, teknologi pendidikan

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu produk dari manusia yang terdidik dan selanjutnya manusia itu sendiri yang harus mendalami serta mampu mengambil manfaatnya dan bukan menjadi korban.

Salah satu bentuk hasil kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah munculnya komputer yang dilengkapi berbagai *software* canggih. Pemanfaatannya dalam dunia pendidikan sungguh dirasakan oleh semua pihak yaitu pendidik, peserta didik, staf administrasi dan pimpinan sekolah. Tantangannya adalah bagaimana pemanfaatan komputer untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

Pembelajaran dewasa ini menghadapi 2 (dua) tantangan yaitu: 1) adanya perubahan persepsi tentang belajar itu sendiri dan 2) adanya teknologi informasi dan telekomunikasi yang memperlihatkan perkembangan yang luar biasa. Konstruktivisme pada dasarnya telah menjawab tantangan yang pertama dengan meredefinisi belajar sebagai proses konstruktif di mana informasi diubah menjadi pengetahuan melalui proses interpretasi, korespondensi, representasi, dan elaborasi. Sementara itu, kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi yang begitu pesat yang menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan baru dalam pembelajaran memungkinkan terjadinya pergeseran orientasi belajar dari *outside-guided* menjadi *selfguided* dan dari *knowledge-as-possession* menjadi *knowledge-as-construction*. Lebih dari itu, teknologi ini ternyata turut pula memainkan peran penting dalam memperbarui konsepsi pembenaran yang semula fokus pada pembelajaran sebagai semata-mata suatu penyajian berbagai pengetahuan menjadi pembelajaran sebagai suatu bimbingan agar mampu melakukan eksplorasi sosial-budaya yang kaya akan pengetahuan.

Permasalahan pertama yang sering muncul berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran, yakni ketersediaan dan pemanfaatan. Ketersediaan media, masih

*) ***Agustinus Heri Nugroho*** *adalah staf pengajar Program Studi Pendidikan Akuntansi USD*

sangat kurang sehingga para pengajar menggunakan media secara minimal. Media yang sering digunakan adalah media cetak (diktat, modul, *hand out*, buku teks, majalah, surat kabar, dan sebagainya), dan didukung dengan alat bantu sederhana yang masih tetap digunakan seperti papan tulis/ *white board* dan kapur/spidol. Sedangkan media audio dan visual (kaset audio, siaran TV/Radio, *overhead transparency*, video/ film), dan media elektronik (komputer, internet) masih belum secara intensif dimanfaatkan. Masalah kedua adalah pemanfaatan media. Media cetak merupakan media yang paling sering digunakan oleh pengajar, karena mudah untuk dikembangkan maupun dicari dari berbagai sumber. Namun, kebanyakan media cetak sangat tergantung pada *verbal symbols* (kata-kata) yang bersifat sangat abstrak, sehingga menuntut kemampuan abstraksi yang sangat tinggi dari pembelajar. Hal inilah yang dapat menyulitkan mereka. Karena itu dalam pemanfaatan media ini, diperlukan kreativitas pengajar juga pertimbangan instruksional yang matang dari pengajar. Kenyataan yang sering terlihat adalah, banyak pengajar menggunakan media pembelajaran "seadanya" tanpa pertimbangan pembelajaran (*instructional consideration*), dan ada pula pengajar yang menggunakan media canggih walaupun sesungguhnya tidak diperlukan dalam pembelajaran.

Mengamati pemanfaatan banyak media dalam pembelajaran dan mengingat pesatnya kemajuan teknologi komputerisasi, dalam artikel ini akan diulas tentang pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan komputer dengan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*).

B. Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer

Istilah multimedia berasal dari kata 'multi' dan 'media' yang kemudian membentuk satu kata yaitu 'multimedia'. Namun, sering dijumpai kata 'multimedia' dan frasa 'multi media'. Kata multimedia dan frasa multi media memiliki pengertian yang berbeda, meskipun keduanya melibatkan semua jenis media yaitu teks, gambar, animasi, suara, dan film atau video.

Menurut Sabatini (Hardhono, 2005) makna frasa multi media dengan kata multimedia berbeda. Pada frasa multi media, komponen-komponen media tersebut berdiri sendiri, yaitu teks dan gambar disajikan dalam bahan tercetak atau *slide*, suara disajikan dalam bentuk kaset audio, animasi dan film/video disajikan dalam kaset video atau *compact disk* (*CD*). Sedangkan pada kata multimedia, semua komponen media yaitu: teks, gambar, animasi, suara, dan film atau video disajikan dalam suatu alat, yaitu komputer multimedia. Sementara itu, komputer multimedia merupakan sebuah komputer yang dilengkapi dengan perangkat keras dan lunak sehingga memungkinkan data berupa teks, gambar, animasi, suara, dan video dapat dikelola.

Definisi di atas senada dengan pernyataan Borsook, et. al., (Steffey, 2001:9), yaitu:

…it would be easy to remember that multimedia stands for mulptiple media except that the term media can mean many things. 'Media' can include slides, audio tapes, videotapes, videoconferencing, animations, film, music, voice, paper, or even someone shouting through a megaphone. Media can be instructional or not, it can be interactive or not, and it can be computer-based or not.

Dari berbagai literatur, istilah multimedia dan multimedia interaktif didefinisikan dengan rumusan yang hampir sama, antara lain pernyataan Newby (2000:101) berikut ini:

The term multimedia conveys the notion of a system in which various media (e.g., text, graphics, video, and audio) are integrated into a single delivery system under computer control. A modern interactive multimedia system may weave together text, graphics, animation, data, video, and audio from various sources, including a videodisc, a CD, and the computer it self.

Gayeski (Villamil, et. al., 1997:6) memberikan penjelasan mengenai multimedia dan multimedia interaktif, sebagai berikut:

The word multimedia refers to the in-

tegration of multiple media-such as visual imagery, text, video, sound, and animation-which together can multiply the impact of the message. Some authors prefer to define it as a class of computer-driven interactive communication systems that create, store, transmit, and retrieve textual, graphic, and auditory networks of information. On another level, interactive multimedia refers to the ability to control these components and interact with them as needed.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran merupakan gabungan dari berbagai media, seperti teks, gambar, animasi, suara, video, yang disajikan melalui komputer multimedia, dan memiliki kemampuan untuk melibatkan/beriteraksi dengan pengguna. Sifat multimedia dan interaktif ini merupakan hasil dari kemajuan teknologi komputer baik *software* maupun *hardware.*

Multimedia banyak digunakan di berbagai bidang pekerjaan seperti presentasi bisnis, pelatihan dan pendidikan, film, *virtual reality*, aplikasi *web*, *game*, dan lain-lain. Multimedia yang dimanfaatkan dalam bidang pendidikan khususnya dalam kegiatan pembelajaran disebut dengan multimedia pembelajaran. Jadi multimedia pembelajaran merupakan penyajian materi pelajaran kepada siswa dengan memanfaatkan berbagai media melalui teknologi komputer. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran istilah multimedia diartikan sebagai *"an educational presentation made using primarily audio and images"* (Mitchell, 2003). Istilah lain yang sering digunakan adalah *educational multimedia*, yang oleh Witfelt (Nugraheni, 2007) didefinisikan sebagai berikut.

… educational multimedia as a concept of both traditional multimedia encyclopaedias, training programmes additional sound and graphics and internet-based services and the use of World Wide Web as a tool for learning in general.

Sementara itu, Bruder (Snyder, 1996:179) menjelaskan bahwa *"multimedia or computer-based education and training (CBET), broadly defined, is …the coordinated combination of video, sound, text, animation, and graphics".*

Multimedia interaktif dikategorikan sebagai *Computer-Based Instruction (CBI)*, sehingga muncul istilah *Computer-Based Interactive Multimedia (CBIM)* yang didefinisikan sebagai (Szabo, 1994):

CBI which is delivered in a combination of computer and media format. In other word, this is CBI with the integration of audio and video media, such as (1) text, (2) still/animated computer graphics, (3) still/moving video images, and (4) audio, all in digitized format.

Ada beberapa bentuk multimedia pembelajaran berbantuan komputer yang dapat ditemui. Heinich (1996) menyebutkan terdapat 5 (lima) bentuk multimedia pembelajaran berbantuan komputer yang biasanya digunakan untuk mendeskripsikan cara-cara pembelajaran berbantuan komputer. Kelima bentuk multimedia pembelajaran berbantuan komputer itu adalah:

1) Bentuk *Tutorial*

Multimedia pembelajaran berbantuan komputer dalam bentuk tutorial merupakan program yang menyajikan informasi baru kepada siswa. Multimedia pembelajaran bentuk ini memuat penjelasan, rumus, prinsip, bagan, tabel, definisi istilah, latihan dan *branching* yang sesuai. Bentuk tutorial yang kurang baik hampir mirip dengan buku teks, hanya disajikan dengan menggunakan komputer. Program tutorial ini sangat mirip 'narasi pembelajaran'. Bentuk tutorial yang baik adalah program yang membagi-bagi konsep baru ke dalam unit-unit dan kerap kali mengecek pemahaman siswa.

2) Bentuk *Drill and Practice*

Drill and Practice menganggap bahwa konsep-konsep dasar dari materi yang harus dipelajari sudah dikuasai oleh siswa dan mereka sekarang telah siap untuk menerapkan rumus-rumus, bekerja dengan kasus-kasus konkrit dan menjelajahi daya tangkap mereka terhadap materi pembelajaran. *Drill* merupakan teknik pengecekan yang cepat terhadap pengetahuan siswa. *'grammar drill'* yang lemah bertujuan untuk mengingat bentuk-bentuk. *Drill* yang kuat adalah *drill* yang

menantang kemampuan daya tangkap siswa terhadap prinsip dan mengajar melalui pemberian koreksi terhadap kesalahan yang dibuat oleh siswa.

3) Bentuk *Problem Solving*

Problem solving adalah latihan yang sifatnya lebih tinggi daripada *drill*. Tugas yang meliputi beberapa langkah dan proses disajikan kepada siswa yang menggunakan komputer sebagai alat atau sumber untuk mencari pemecahan. Dalam program bentuk *problem solving* yang baik komputer sejalan dengan pendekatan siswa terhadap masalah dan menganalisis kesalahan-kesalahan mereka.

4) Bentuk *Simulation*

Simulation analog dengan situasi kehidupan nyata yang dihadapi oleh siswa dengan maksud untuk memperoleh pengertian global tentang proses. Seringkali prinsip-prinsip yang mendasari dan yang menentukan jalan siswa tidaklah ditampakkan secara eksplisit tetapi harus disimpulkan oleh siswa sendiri dari beberapa pengalaman dalam simulasi itu. Simulasi dapat juga digunakan untuk melatih keterampilan.

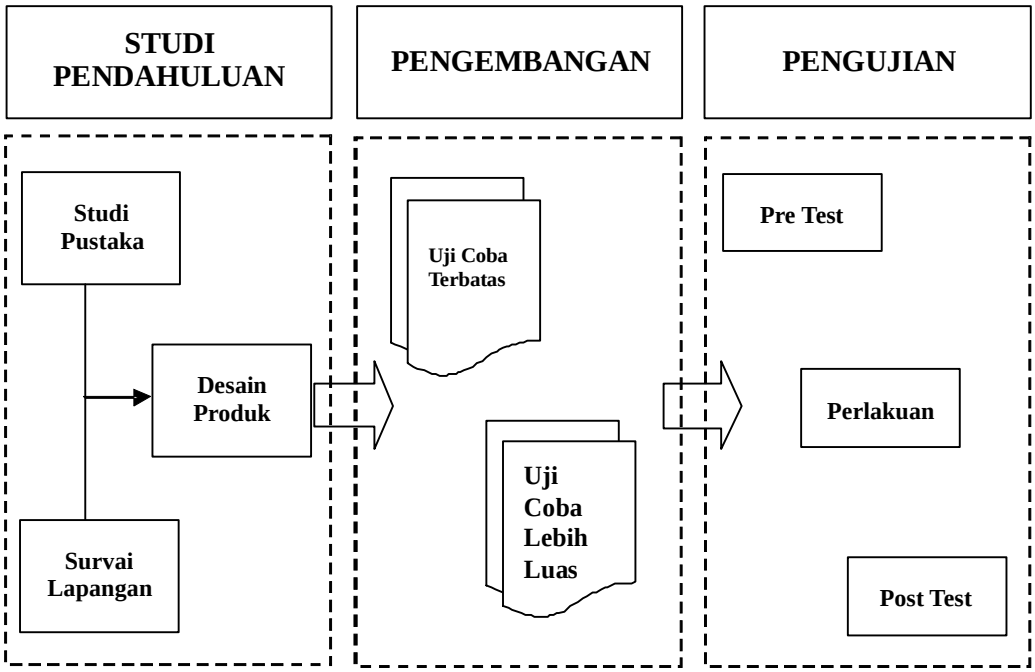
5) *Games*

Games bila didesain dengan baik, dapat memanfaatkan sifat kompetitif siswa untuk memotivasi dan meningkatkan belajar. Seperti halnya simulasi, *games* pembelajaran yang baik sukar dirancang dan perancang harus yakin bahwa dalam upaya memberikan suasana permainan, integritas tujuan pembelajaran tidak hilang.

C. Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran berdasarkan sebuah penelitian yang dikenal dengan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Borg, et. al. (1983:771) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan produk-produk yang efektif digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Sementara itu, menurut Gay (1990:10), penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif berupa material pembelajaran, media, strategi pembelajaran, untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Jadi, tujuan penelitian pengembangan tidak dimaksudkan untuk menguji teori, tetapi merupakan penelitian yang berorientasi untuk menghasilkan atau mengembangkan produk.

Penelitian dan pengembangan dilakukan



Gambar 3. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan (Sumber: Sukmadinata, 2007)

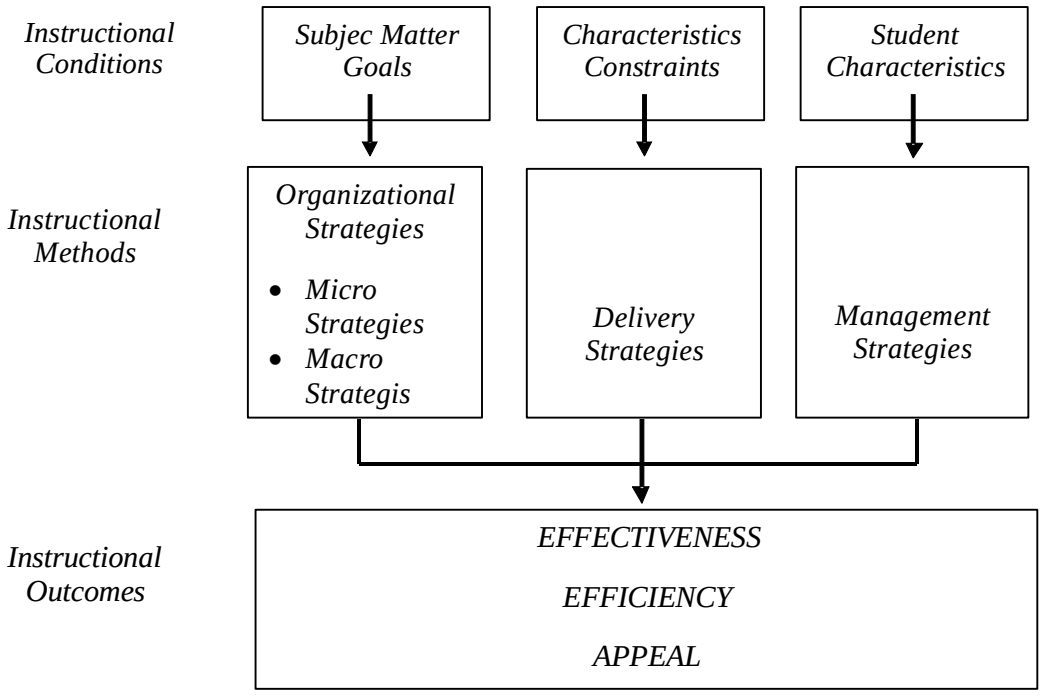
melalui beberapa tahap. Borg, et. al. (1983:775) mengemukakan 10 langkah dalam melakukan penelitian dan pengembangan. Kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan dari Borg, et. al. (2003:570), yaitu:

1. *Research and information collecting*
2. *Planning*
3. *Develop preliminary form of product*
4. *Preliminary field testing*
5. *Main product revision*
6. *Main field testing*
7. *Operational product revision*
8. *Operational field testing*
9. Final product revision
10. *Dissemination and implementation*

Tahap-tahap penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi dan dikembangkan oleh Sukmadinata, et. al., terdiri atas tiga tahap, yaitu: (1) studi Pendahuluan, (2) pengembangan model, dan ke (3) uji model. Secara visual langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi dapat dilihat pada bagan di atas (Sukmadinata, et al., 2007:189).

Untuk melengkapi informasi tentang penelitian dan pengembangan berikut disampaikan pendapat Dwiyogo (2004:6) secara garis besar tahap-tahap dalam penelitian dan pengembangan terdiri dari lima langkah yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan; (2) mengembangkan produk awal; (3) validasi ahli; (4) ujicoba lapangan; (5) revisi produk. Sementara itu, Anitah (2004:3) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan terdiri dari empat langkah pokok, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) pengembangan produk, (3) uji coba dan revisi produk, (4) implementasi dan diseminasi.

Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik (Dwiyogo, 2004:15). Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen. Model teoretik adalah model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model prosedural.



Gambar 3. *Instruction Design by Reigeluth*
(Sumber: Reigeluth, 1983:19)

D. Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran

1. Pengembangan Program Pembelajaran

Pengembangan multimedia pembelajaran yang dikembangkan, terdapat satu tahap di mana harus dilakukan pengembangan program pembelajaran. Banyak teori yang dapat digunakan sebagai acuan dalam tahap ini. Penulis menguraikan langkah-langkah yang digunakan dalam pengembangan program pembelajaran menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Reigeluth (1983:19), sebagai berikut.

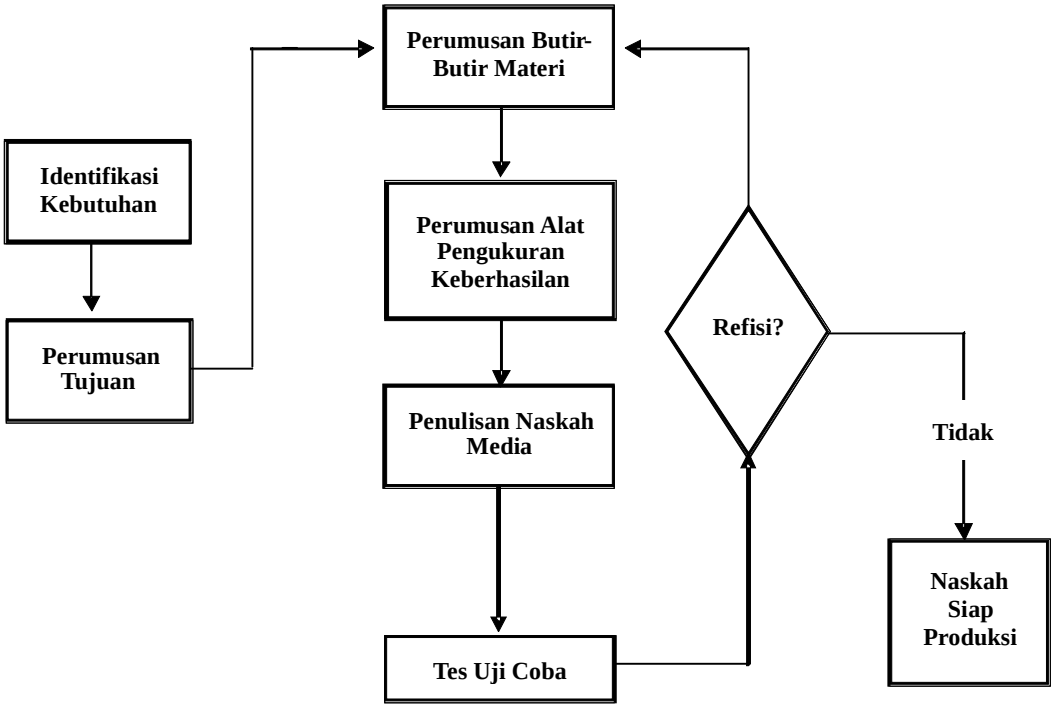
Berdasarkan gambar di atas, dapat dijabarkan langkah-langkah yang tersebut sebagai berikut: (1) menganalisis tujuan dan karakteristik mata kuliah, (2) menetapkan tujuan dan materi pembelajaran, (3) menganalisis sumber-sumber belajar, (4) menganalisis karakteristik mahasiswa, (5) menetapkan strategi pengorganisasian isi pembelajaran, (6) menetapkan strategi penyampaian isi pembelajaran, (7) menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran, (8) pengembangan prosedur pengukuran hasil belajar (evaluasi).

2. Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Terdapat beberapa ahli yang mengemukakan tahap-tahap dalam pengembangan multimedia, namun dengan sudut pandang yang berbeda-beda. Berikut diuraikan beberapa model dalam pengembangan media yang akan digunakan sebagai dasar dalam pengembangan multimedia ini.

Menurut Sadiman, et. al. (2008:100) urutan dalam pengembangan program media adalah: (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas, (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menulis naskah dan produksi media, (6) mengadakan tes dan revisi. Bila langkah-langkah tersebut digambarkan dalam bentuk *flow chart*, akan diperoleh model pengembangan seperti gambar dibawah ini. (Sadiman, et. al., 2008:101).

Secara lebih spesifik Criswell (1989:50-51) mengemukakan sepuluh tahap dalam



Gambar 4. Model Pengembangan Multimedia (Sumber: Sadiman, et. al., 2008)

mengembangkan program pembelajaran berbasis komputer yang mencakup desain, produksi, dan evaluasi. Kesepuluh tahap tersebut diuraikan sebagai berikut:

1) Melakukan analisis lingkungan, yang antara lain mencakup penentuan penggunaan *software* pembelajaran, ketersediaan *hardware*, dan sikap pengguna.
2) Mengembangkan materi, antara lain mengembangkan isi materi dan menganalisis kegiatan.
3) Menyusun tujuan pembelajaran.
4) Mengurutkan materi dan kegiatan belajar.
5) Menyusun *software* pembelajaran, misalnya membuat pendahuluan, interaksi, urutan remedial, *review*, dan tes.
6) Mendesain setiap *frame*.
7) Memprogram komputer.
8) Membuat dokumen-dokumen yang menyertai *software* pembelajaran.
9) Mengevaluasi dan merevisi *software* pembelajaran.
10) Implementasi dan tindak lanjut.

Tahap-tahap pengembangan multimedia pembelajaran yang dikembangkan dapat dilakukan dengan menggabungkan dari tahap-tahap yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli. Secara garis besar, tahap-tahap yang dikemukakan para ahli terdiri dari: (1) menganalisis kebutuhan, (2) mendesain program pembelajaran, (3) memproduksi program pembelajaran, dan (4) evaluasi dan revisi.

3. Evaluasi Multimedia Pembelajaran

a Macam dan Tahap Evaluasi Multimedia

Evaluasi dalam pengembangan multimedia terdiri dari dua macam evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif merupakan proses untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan multimedia agar lebih efektif dan efisien, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan evaluasi sumatif dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk menentukan apakah multimedia yang dibuat, setelah diperbaiki dan disempurnakan, layak digunakan pada situasi tertentu (Sadiman, et. al., 2008:182-187). Dalam pengembangan multimedia lebih menekankan pada evaluasi formatif.

Sebelum dilakukan uji coba produk, evaluasi formatif diawali dengan proses validasi produk awal yang dilakukan oleh 3 (tiga) orang ahli yaitu: a) ahli media, b) ahli materi, dan c) dosen/guru pengampu mata ajar/kuliah. Banyak pendapat mengatakan bahwa proses validasi produk awal sebaiknya dilakukan lebih dari satu kali dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian dan direvisi yang lebih banyak sehingga multimedia yang dikembangkan lebih efektif dan efisien. Setelah validasi produk, dilakukan tahap uji coba produk seperti yang diungkapkan oleh: Dick, et. al., (Borg, et. al., 2003:572) dan Sadiman, et. al., (2008:182-187) yang terdiri dari tiga tahap uji coba yaitu: evaluasi satu lawan satu (*one to one evaluation*); evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*); dan evaluasi lapangan (*field evaluation*).

1) Evaluasi Satu Lawan Satu

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan secara individual oleh dua orang atau lebih yang dapat mewakili populasi sasaran dari multimedia yang dibuat. Mahasiswa yang dipilih untuk melakukan evaluasi hendaknya terdiri dari mahasiswa yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata dan di atas rata-rata. Evaluasi ini lebih menekankan pada metode kualitatif, seperti wawancara dan observasi oleh pengembang multimedia. Informasi yang diperoleh dari evaluasi ini antara lain berupa kesalahan atau ketidaktepatan penyajian, yang selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai bahan untuk merevisi awal sebelum produk multimedia dievaluasi pada kelompok kecil.

2) Evaluasi Kelompok Kecil

Pada tahap ini, multimedia diuji cobakan pada sekitar 10 mahasiswa yang mewakili populasi sasaran. Mahasiswa yang dipilih dalam tahap evaluasi hendaknya juga representatif, antara lain terdiri dari mahasiswa yang memiliki kemampuan kurang pandai, sedang, dan pandai; laki-laki

dan perempuan. Metode yang digunakan terutama metode kualitatif, meskipun metode kuantitatif, misalnya dengan tes, juga dapat digunakan pada tahap ini. Data yang diperoleh dari evaluasi ini dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk.

3) Evaluasi Lapangan

Evaluasi lapangan merupakan tahap akhir dari evaluasi formatif. Pada evaluasi ini diusahakan memperoleh situasi yang semirip mungkin dengan situasi yang sebenarnya, yaitu situasi di mana produk tersebut akan digunakan. Ujicoba dilakukan pada sekitar 30 orang dengan berbagai karakteristik sesuai dengan karakteristik populasi sasaran. Metode yang digunakan terutama metode kuantitatif, misalnya dengan tes. Berdasarkan data yang diperoleh pada evaluasi lapangan, produk multimedia direvisi dan disempurnakan.

b Komponen Evaluasi Multimedia

Dalam melakukan evaluasi terhadap multimedia pembelajaran, selain memperhatikan tahap-tahap evaluasi, perlu diperhatikan komponen pokok yang harus dievaluasi sehingga dapat menghasilkan multimedia yang berkualitas. Berikut beberapa komponen pokok yang perlu dievaluasi dari multimedia pembelajaran, yang telah dikembangkan oleh para ahli dan para peneliti, dan didasarkan pada teori belajar dan pembelajaran.

Lee, et. al., (2004:225) menyebutkan bahwa evaluasi dibagi menjadi empat tingkatan, yaitu: (1) *reaction,* (2) *knowledge, (3 performance, (4) impact.* Sedangkan Alessi, et. al., (2001) menyetakan bahwa untuk mengevaluasi multimedia pembelajaran, dilakukan dengan cara: *(1) formatif evaluation* yang meliputi*: (a) ongoing evaluation, (b) alpha testing* dan *(c) beta testing* dan *(2) sumatif evaluation.* Adapun penjabaran dari kedua evaluasi multimedia tersebut, didapat komponen-komponen evaluasinya (Alessi et al., 2001: 414) yaitu: *(1) subject matter, (2) auxiliary information, (3) affective considerations, (4) interface, (5) navigation, (6) pedagogy, (7) invisible features, (8) robustness, and (9) supplementary materials.*

Hannafin, et. al., (Kennedy, 1998) mengemukakan kriteria evaluasi yang didasarkan pada teori belajar untuk program pembelajaran berbantuan komputer. Kriteria evaluasi tersebut terbagi dalam empat kategori, yaitu: *(1) instructional*, *(2) cosmetic*, *(3*) *program*, dan *(4) curriculum*.

Kennedy, et. al., (1998:407-412) mengembangkan kriteria evaluasi multimedia dengan membaginya menjadi tiga domain. Ketiga domain tersebut adalah: *(1) instructional and conceptual design, (2) interface and graphic design, (3) user attitudes and affect.*

Instructional and conceptual design terdiri dari lima kriteria, yaitu: *(1) introductory objectives and directions, (2) navigation and orientation, (3) interactivity, (4) sequencing, (5) consistency between learning objectives and content of instruction.* Adapun kriteria untuk evaluasi *interface and graphic design* mencakup komponen-komponen *interface*, yaitu: warna, *frame*, teks, tipe media, animasi, dan grafis. Setiap komponen tersebut dievaluasi berkaitan dengan *useability, consistency, clarity, structure (size and spacing), relevancy, usefulness*, dan *coordination*. Sementara itu domain ketiga yaitu *user attitudes and affect* dimaksudkan untuk menngetahui apakah multimedia tersebut *enjoyable, interesting*, and *relevant* bagi siswa. Persepsi siswa terhadap *software* multimedia merupakan hal penting bagi motivasi belajar siswa. Jika siswa memiliki persepsi yang positif terhadap multimedia, tidak hanya akan memperlama waktu belajar siswa, tetapi lebih penting lagi akan mendorong pemrosesan yang lebih dalam mengenai materi yang disajikan. Ini sesuai dengan prinsip motivasi dari Keller yang diterapkan dalam pembelajaran yang dikenal dengan model ARCS. Beberapa pertanyaan yang dikembangkan untuk menentukan persepsi pengguna antara lain berkaitan dengan masalah: *effectiveness, efficiency, usefulness, degree of interest, enjoyability, appeal, degree of user-friendliness, relevancy and degree of engagement.*

Kriteria evaluasi *computer-based learning* (*CBL*) yang dikembangkan oleh Hackbarth (2000:201) mencakup lima kriteria, yaitu:

(1) content of program (match with objectives, accuracy, currency, scope, stereotyping); *(2) presentation (impact, organization, teaching strategies, interactivity, motivation, use of sound, learner control, difficulty)*; *(3) supplementary material* (*print, visual, audio, video, teacher's guide, examinations*); *(4) technical quality (visual clarity, screen layout, respond speed, ease of use, automatic scoring)*; *(5) effectiveness (student interest, student achievement, student evaluation*).

Berbagai kriteria di atas kurang lebih sama dengan unsur-unsur pokok dalam penilaian kualitas program multimedia yang dikemukakan oleh Koesnandar (2004). Unsur-unsur tersebut terdiri dari 8 komponen yang disingkat IC7, yaitu:

1) *Instructional Design,* indikatornya: (a) kelengkapan komponen instruksional; (b) kejelasan tujuan; (c) kejelasan uraian materi; (d) pemberian latihan; (e) pemanfaatan aspek-aspek pedagogis; (f) ketepatan evaluasi; (g) konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi, (h) pemberian contoh dan non contoh; (i) motivasi.
2) *Content,* indikatornya: (a) kebenaran isi; (b) kecukupan materi; (c) keluasan dan kedalaman; (d) urgensi tiap materi; (e) aktualitas, *up to date.*
3) *Curriculum,* indikatornya: (a) kejelasan sasaran; (b) kejelasan tujuan pembelajaran; (c) cakupan dan cukupan; (d) struktur materi; (e) kaitan antar materi; (f) ketepatan evaluasi; (g) konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi.
4) *Communication,* indikatornya: (a) struktur program (*linear, branching*; (b) penggunaan bahasa, verbal maupun visual, komunikatif; (c) logika berpikir pemrograman; (d) interaktivitas; (e) antisipasi respon dan respon terhadap respon; (f) pemanfaatan karakteristik media; (g) memberikan tantangan.
5) *Cosmetic,* indikatornya: (a) tampilan, *screen design;* (b) grafis, *background;* (c) teks, font; (d) *movie*, animasi; (e) warna; (f) suara.
6) *Compatibility*, indikatornya: (a) efektivitas dibandingkan media lain; (b) kompatibel dengan *software* sebelumnya; (c) *user friendly.*
7) *Computer Capacity*
8) *Creativity,* indikatornya: (a) sesuatu yang baru, *actual;* (b) orisinil; (c) unik, berbeda.

Komponen pokok evaluasi multimedia tersebut di atas dapat dijadikan dasar oleh pengembang multimedia dalam mengembangkan instrumen evaluasi multimedia yang akan digunakan dalam proses validasi produk awal oleh para ahli (media, materi dan dosen pengampu mata kuliah) dan juga instrumen evaluasi untuk tahap uji coba produk yang dilakukan oleh siswa dan/atau mahasiswa.

4. Revisi Mutlimedia Pembelajaran

Berdasarkan proses validasi oleh para ahli dan tahap-tahap uji coba produk oleh para siswa/mahasiswa, maka revisi/perbaikan produk dapat dilakukan. Revisi/perbaikan produk dapat dilakukan lebih dari satu kali, jika validasi oleh para ahli dilakukan 2 (dua) kali. Jika tahap uji coba produk dilakukan 3 (tiga) kali maka revisi/perbaikan produk juga bisa dilakukan 3 (tiga) kali. Proses validasi para ahli yang dilakukan lebih dari satu kali dan bukan formalitas diyakini akan menghasilkan produk multimedia yang efektif dan efisien.

E. Penutup

Berdasarkan tulisan di atas maka penulis mengemukakan beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1 Penulis mengharapkan pengajar (guru dan/atau dosen) dalam menggunakan media pembelajaran tidak "seadanya" melainkan menggunakan media yang mempertimbangkan pembelajaran (*instructional consideration*), dan penggunaan media canggih yang diperlukan dalam pembelajaran.
2 Multimedia pembelajaran berbantuan komputer memiliki berbagai bentuk antara lain: a) *tutorial,* b) *drill and practice,* c) *problems solving,* d) s*imulation,* dan e) *games,*
3 Tahap-tahap pengembangan multimedia

pembelajaran terdiri dari: (1) menganalisis kebutuhan, (2) mendesain program pembelajaran, (3) memproduksi program pembelajaran, dan (4) evaluasi dan revisi.

4 Evaluasi formatif diawali dengan proses validasi produk awal yang dilakukan oleh 3 (tiga) orang ahli yaitu: a) ahli media, b) ahli materi, dan c) dosen/guru pengampu mata ajar/kuliah. Setelah validasi produk, dilakukan tahap uji coba produk yang terdiri dari tiga tahap uji coba yaitu: evaluasi satu lawan satu (*one to one evaluation*); evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*); dan evaluasi lapangan (*field evaluation*).

5 Dalam melakukan evaluasi terhadap multimedia pembelajaran perlu memperhatikan komponen pokok evaluasi sehingga dapat menghasilkan multimedia yang berkualitas. Komponen pokok tersebut antara lain: *instructional design, content, curriculum, communication, cosmetic, compatibility*, c*omputer capacity, creativity.* Pengembang dapat mengembangkan instrumen evaluasi multimedia berdasarkan komponen pokok tersebut.

6 Berdasarkan proses validasi oleh para ahli dan tahap-tahap uji coba produk oleh para siswa/mahasiswa, maka revisi/perbaikan dapat dilakukan. Revisi/perbaikan produk dapat dilakukan lebih dari satu kali, jika validasi oleh para ahli dilakukan 2 (dua) kali. Tahap uji coba produk dilakukan 3 (tiga) kali maka revisi/perbaikan produk juga bisa dilakukan 3 (tiga) kali. Proses validasi para ahli yang dilakukan lebih dari satu kali dan bukan formalitas diyakini akan menghasilkan produk multimedia pembelajaran yang efektif dan efisien.

Daftar Pustaka

AECT. (1997). *Educational Technology: Definition and Glossary of Terms, Vol. 1.* Washington DC: AECT.

Allesi, S. M., & Trollip, S.R. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development (3rd ed.)*. Boston: Allyn and Bacon.

Anitah, Sri W., (2004). *Model-model Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam Seminar Lokakarya Nasional Metodologi Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran, di Universitas Negeri Yogyakarta.

Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.

Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Borg, W. R., Gall, M. D., & Gall, J. P. (2003). *Educational Research: An Introduction (7th ed.)*. New York: Longman.

Criswell, E. L. (1989). *The Design of Computer-based Instruction*. New York: Macmillan Publishing Company.

Dwiyogo, Wasis D. (2004). *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Makalah disajikan dalam Seminar Lokakarya Nasional Metodologi Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran, di Universitas Negeri Yogyakarta.

Gay, L. R. (1990). *Educational Research: Competencies Analysis and Application (3rd ed.)*. Singapore: Macmillan Publishing Company.

Hackbarth, S. (2000). *The Educational Technology Handbook: A Comprehensive Guide. Process and Products for Learning.* Englewood Cliffs, New Jersey: Educational Technology Publications.

Hardhono, A.P. (2005). *Pengembangan Bahan Ajar Multimedia*. Diambil pada tanggal 22 Oktober 2005, dari http://pk.ut.ac.id/pjj/artikel/AP%20Hardhono_a.pdf.

Heinich, Molenda, and Russell. (1993). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. New York: Macmillan Publishing Company.

Heinich, R. (et al). (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning (5th ed.)*, Englewood Cliffs, New Jersey: A Simon & Schuster Company.

Indah Nugraheni, B. (2007). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Mata Kuliah Akuntansi Dasar 1.* Tesis Magister, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Kemp, J. E. & Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media (2nd ed.)*, New York: Harper & Row Publishers Cambridge.

Kennedy, G., Petrovic, T., & Keppell, M. (1998). *The Dvelopment of Multimedia Evaluation Criteria and a Program of Evaluation for computer aided learning. ASCILITE'98*.

Koesnandar, Ade. (2004). *Unsur-unsur Pokok dalam pEnilaian Kualitas Program Multimedia. (Powerpoint).* Jakarta: Pustekkom.

Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based Instructional Design: Computer-based Training, Web-based Training, Distance Broadcast Training, Performance-based Solutions (2nd ed.)*. San Francisco: Pfeiffer.

Luther, Arc C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*, Boston, AP Professional.

Mitchell, M. (2003). *Constructing Multimedia: Benefits of Student-generated Multimedia on Learning. Interactive Multimedia Electronic.* Journal Of Computer-enhance Learning. Diambil pada tanggal 23 Juni 2006, dari http://imej.wfu.edu/articles/2003/1/03/printver.asp.

Reigeluth, C. M. (Ed.). (1983). *Instructional Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status*, N. J. USA, Lawrence Erlbaum Associates.

Sadiman, Arif S., *et al*. (2008). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Seels, B.B. & Richey, R.C. (1994). *Instructional technology: the definition and domains of the field.* (Terjemahan Yusuf Hadi Miarso, Dewi S Prawiradilaga & Raphael Rahardjo. Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia, Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta).

Snyder, I.T. (1996). *Multimedia and Learning: Where's the Connection? Developments in Business Simulation and Experiental Exercise,* Volume 23, hlm. 179. Diakses pada http://sbaweb.wayne.edu.

Steffey, C. S. (2001). *The Effects of Visual and Verbal Cues in Multimedia Instruction.* Disertasi doctor, tidak diterbitkan, Virginia Polytechnic Institute and State University.

Sugiyono, (2007*). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cetakan Ketiga, Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih, (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*, Cetakan Ketiga, Diterbitkan atas Kerja sama PPs Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Szabo, M. (1994). *Enhancing the Interactive Classroom Through Computer Based Instruction: Some Examples From Plato.C*omputer-mediated communications and the online classroom. Vol. I. New Jersey: Hampton Press.

Villamil, J., & Molina, L. (1997). *Multimedia: Production, Panning and Delivery*. USA: Que Education & Training, Macmillan Computer Publishing.

Yusuf Hadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan.* Jakarta: Fajar Interpratama Offset Kerja sama dengan Pustekkom Diknas.

Pengembangan Ilmu Akuntansi Pada Aspek Aksiologi Filsafat Ilmu

Natalina Premastuti Brataningrum

Abstract

Science philosophy is a branch of philosophy that has science as its target object. Its existence becomes very importance to base many science discipline knowledge development. The science development that grows faster and touches many human live aspect would give deep meaning not only for substantial aspect but also ethical values.

Axiology aspect in science philosophy give prime importance to science development that cannot be separated from beneficial aspect for human. Ideally, science development should pay attention on values, moral, and beneficial aspects for human beings.

A accountancy science development has experienced changing and directed on sociology approaching where accountancy knowledge development embraces values and gives sense that two way relation amongs subjects as researcher and analysis object.

Kata Kunci: *Science philosophy, axiology, accountancy*

A. Pendahuluan

Beberapa tahun yang lalu,tepatnya tahun 1998, telah terjadi peristiwa yang mencoreng profesi akuntan, yakni terbongkarnya 10 kantor akuntan publik yang diindikasi telah melakukan pelanggaran standar akuntansi pada saat melakukan pemeriksaan terhadap bank-bank yang dilikuidasi. Kasus lain yang juga melibatkan profesi akuntan adalah terbongkarnya skandal keuangan perusahaan Enron dan Worldcom di Amerika. Sampai saat ini pun masih terdapat banyak contoh kasus yang melibatkan akuntan, seperti akuntan melakukan manipulasi laporan keuangan. Kasus terkiniyang melibatkan akuntan adalah dipanggilnya 7 akuntan publik yang memeriksa laporan keuangan perusaan Bakrie terkait dengan dana misterius sebesar Rp 6, 884 triliun yang disimpan di PT Bank Capital Tbk (www.detikfinance.com). Selain akuntan publik, akuntan internal juga dapat melakukan manipulasi. Sebagai misal kasus penggelembungan laba bersih PT Kimia Farma yang dilakukan oleh akuntan internalnya (majalah.tempointeraktif.com). Rendahnya moral dan minimalnya penghayatan akan etika profesi ditengarai menjadi penyebab para akuntan tidak bertanggung jawab terhadap pekerjaannya.

Akuntan adalah sebuah profesi yang memiliki posisi strategis dalam pekerjaannya mengaudit laporan keuangan perusahaan. Hal-hal yang menandai bahwa akuntan adalah sebuah profesi adalah sebagai berikut (rizal.blog.undip.ac.id: 7-8): 1) adanya pengetahuan khusus, yang biasanya keahlian dan keterampilan ini dimiliki berkat pendidikan, pelatihan dan pengalaman bertahun-tahun; 2) adanya kaidah dan standar moral yang sangat tinggi, hal ini berimplikasi pada perilaku pelaku profesi yang harus mendasarkan kegiatannya pada kode etik profesi; 3) mengabdi pada kepentingan masyarakat, artinya setiap pelaksanaan profesi harus meletakkan kepentingan pribadi di bawah kepentingan masyarakat; 4) adanya izin khusus untuk menjalani suatu profesi, setiap profesi akan selalu berkaitan dengan kepentingan

*) **Natalina Premastuti Brataningrum** *adalah Staff Pengajar Prodi Akuntansi Universitas Sanata Dharma*

masyarakat, dimana nilai-nilai kemanusiaan berupa keselamatan, keamanan, kelangsungan hidup dan sebagainya, dengan demikian untuk menjalankan suatu profesi harus terlebih dahulu ada izin khusus. Memperhatikan empat hal yang menjadi indikator profesi seperti tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa kaum professional hendaknya memiliki tolok ukur perilaku di atas rata-rata.

Hasil audit yang dilakukan oleh para akuntan menjadi sumber informasi yang sangat berguna untuk berbagai keputusan yang akan diambil oleh pihak-pihak terkait. Pihak-pihak tersebut antara lain, 1) pihak managemen dalam kaitan evaluasi dan penyusunan strategi perusahaan, 2) pemerintah, yang berkaitan dengan besaran pajak yang harus dibayar, 3) investor, yang memerlukan informasi tentang kinerja dan produktivitas perusahaan, 4) kreditor, berkaitan dengan kemampuan perusahaan untuk melakukan pembayaran kewajiban. Dapat dibayangkan ketika akuntan melakukan tindakan melanggar standar akuntansi maka sudah pasti ada banyak pihak yang akan dirugikan. Profesi akuntan hendaknya dalam aktivitasnya dapat memberikan jasa yang dipercaya, handal, dan berkualitas, yang pada akhirnya dapat memberikan kontribusi bagi perusahaan dengan semestinya.

Adanya krisis multi dimensi di Indonesia menyadarkan masyarakat mengenai pentingnya etika untuk dilaksanakan. Etika menjadi kebutuhan penting bagi semua profesi yang ada agar tidak melakukan tindakan yang menyimpang dari hukum. Dirunut dari asal katanya, kata etik (atau etika) berasal dari kata *ethos* (berasal dari bahasa Yunani) yang berarti karakter, watak kesusilaan atau adat. Sebagai suatu subyek, etika akan berkaitan dengan konsep yang dimiliki oleh individu ataupun kelompok untuk menilai apakah tindakan-tindakan yang telah dikerjakannya itu salah atau benar, buruk atau baik. Sementara itu beberapa prinsip etika profesi adalah (rizal.blog.undip.ac.id: 8): 1) tanggung jawab, baik terhadap pelaksanaan pekerjaan itu dan terhadap hasilnya maupun terhadap dampak dari profesi itu untuk kehidupan orang lain atau masyarakat pada umumnya; 2) keadilan, prinsip ini menuntut agar profesional memberikan kepada siapa saja yang menjadi haknya; 3) otonomi, prinsip ini menuntut agar setiap professional memiliki dan diberi kebebasan dalam menjalankan profesinya. Dengan demikian, profesi akuntan hendaknya memiliki perilaku etis, terlebih profesi akuntan juga menjadi "*Professional Information*", yang tidak hanya bertindak sesuai dengan moral dan nilai-nilai yang berlaku akan tetapi juga menghasilkan "informasi" yang berguna bagi para pengambil keputusan.

Contoh-contoh yang dipaparkan pada awal paragaf menunjukkan adanya reduksi dalam kualitas jasa yang diberikan oleh akuntan tentu mengindikasikan tanda-tanda luar biasa berkaitan dengan pengembangan ilmu akuntansi khususnya profesi akuntan. Apa yang sebenarnya terjadi? Bagaimana pengembangan ilmu akuntansi yang telah atau sedang dilakukan? Mengapa banyak terjadi hal yang menyimpang dalam profesi akuntan? Tulisan berikut akan banyak menguraikan tentang dasar pengembangan ilmu akuntansi dengan landasan filsafat ilmu, dan lebih menyoroti tentang aspek aksiologi ilmu.

B. Pengertian Filsafat Ilmu dan Bidang-bidang Garapannya

Istilah filsafat dalam bahasa Indonesia bersinonim dengan falsafah dalam bahasa Arab, yang berasal dari bahasa Yunani yakni *Philosophia*. Kata majemuk *Philosophia* terdiri dari kata *Philos* yang berarti teman, dan kata S*ophia* yang berarti bijaksana. Secara etimologis kata filsafat bermakna teman akan kebijaksanaan (Tim dosen filsafat ilmu; 1996: 18). Plato seorang filsuf yang merupakan guru Aristoteles mendifinisikan filsafat sebagai pengetahuan tentang segala yang ada, ilmu yang berminat untuk mencapai kebenaran yang asli (Prof. Dr. Juhaya S.Praja; 2005:2). Filsafat merupakan ibu ilmu (*The Mother of Science*), yang pada akhirnya dikembangkan menjadi ilmu-ilmu yang dimaksudkan untuk menyelesaikan berbagai persoalan kehidupan manusia.

Filsafat ilmu merupakan cabang filsafat

yang memiki objek sasaran yaitu ilmu. Keberadaannya begitu penting untuk dapat mendasari pengembangan berbagai disiplin ilmu. Perkembangan ilmu yang semakin pesat sampai menyentuh pada berbagai sendi kehidupan manusia yang selanjutnya filsafat ilmu memberikan makna yang mendalam tidak hanya pada aspek substansi namun juga nilai-nilai etik. Filsafat ilmu tidak hanya menyentuh ranah metodologis tetapi sampai kepada pencarian kebenaran ilmiah yang tidak akan pernah mengenal titik henti.

Eksistensi ilmu dilandasi oleh ontologi ilmu, epistimologi, dan aksiologi. Bidang filsafat ilmu diarahkan pada ketiga komponen tersebut.

a. Ontologi Ilmu.

Landasan ontologis membahas tentang apa yang ingin diketahui. Ontologi ilmu meliputi hakikat ilmu, hakikat kebenaran dan kenyataan yang inheren dengan pengetahuan ilmiah. Ontologi merupakan salah satu kajian kefilsafatan yang paling kuno dan berasal dari Yunani. Studi tenang Ontologi membahas tentang keberadaan sesuatu yang bersifat konkret. Beberapa tokoh Yunani yang memiliki pandangan yang bersifat Ontologis adalah Thales, Plato dan Aristoteles. Secara sederhana Ontologi bisa dirumuskan sebagai ilmu yang mempelajari realitas atau kenyataan konkret secara kritis.

Beberapa peran ontologi dalam pengembangan ilmu antara lain (Drs Rizal Mustansyur, 2002: 15-16). Peran pertama adalah ontologi mengajarkan cara berfikir yang cermat. Berbagai persoalan yang sangat rumit dan penuh teka-teki menuntut orang harus mengembangkan pikirannya. Peran kedua adalah ontologi menuntut orisionalitas dalam berfikir. Hal ini mengakibatkan orang harus menemukan hal-hal yang baru yang belum pernah terungkap, sehingga orang selalu dituntut untuk berkreativitas dan memiliki *curiosity* yang besar terhadap permasalahan. Hal ini akan mendidik orang untuk berkeinginan menemukan dan bukan pada lingkup pembenaran semata. Peran selanjutnya adalah ontologi memberikan bahan pertimbangan terutama pada ranah praanggapan-praanggapan, sehingga persoalan yang diajukan memiliki landasan berpijak yang kuat. Peran keempat adalah ontologi membuka peluang perbedaan visi di dalam melihat kenyataan, hal ini dikarenakan tidak ada kebenaran yang absolut. Konsep ini akan menjadikan ilmu semkain berkembang dan beraneka ragam.

b. Epistemologi

Epistemologi berasal dari bahasa Yunani, *episteme* berarti pengetahuan (*knowledge*) dan *logos* berarti teori. Sehingga Epistemologi disebut sebagai *Theory Of Knowledge* atau teori pengetahuan. Epistemologi berusaha mengidentifikasi dasar dan hakikat kebenaran dan pengetahuan. Epistemologi membahas secara mendalam segenap proses yang terlibat dalam usaha untuk memperoleh pengetahuan. Pertanyaan khas Epistemologi adalah bagaimana kamu mengetahui (*how do you know?*). Pertanyaan ini tidak hanya menanyakan tentang apa yang kita tahu (*What*) namun juga bagaimana (*how*) kita bisa mengetahunya (berkaitan dengan proses). Ilmu merupakan pengetahuan yang diperoleh melalui proses tertentu yang disebut metode keilmuan. Dengan demikian, ilmuan dalam proses pencarian ilmu hendaknya memiliki cara berfikir secara keilmuan, yaitu bersifat terbuka dan menjunjung tinggi kebenaran (Suriatmaja, 1982: 91).

Ada tiga hal yang menguatkan alasan pentingnya epistemologi dipelajari. Ketiga hal tersebut adalah sebagai berikut (Pranaka, 1987:19-31); pertama adalah pertimbangan strategis. Pengetahuan merupakan kekuatan yang telah dan akan membentuk budaya, menggerakkan sejarah dan mengubah dunia. Maka dari itu sudah semestinya apabila manusia berusaha untuk memahami apa yang dimaksud dengan pengetahuan, apa sifat dan akibatnya, serta keterbatasan dan kemungkinan permasalahannya. Pengetahuan senantiasa mengikuti dan menyertai perkembangan di setiap lini kehidupan manusia, sebagai contoh bidang teknologi, bidang ekonomi, bidang sosial, dsb. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengetahuan menempati posisi yang strategis, karena pengetahuan merupakan kekuatan.

Pertimbangan kedua adalah budaya, pengetahuan lazim dipandang sebagai salah satu unsur dasar budaya. Dengan pengetahuan manusia membudayakan diri, membudayakan alam, serta membudayakan masyarakat. Masalah epistemologi dan kebudayaan tentu saja dapat diteliti dengan menelaah sejarah perkembangan kebudayaan manusia dan sejarah perkembangan pengetahuan manusia, mulai dari zaman yang sederhana sampai pada zaman kompleks. Kebudayaan bangsa merupakan kebudayaan yang timbul sebagai buah usaha budi seluruh rakyat. Usaha kebudayaan harus menuju ke arah kemajuan adab, budaya dan persatuan, dengan tidak menolak hal-hal baru dari kebudayaan asing yang dapat memperkembangkan atau memperkaya kebudayaan sendiri. Epistemologi bukan merupakan perangkat yang siap pakai untuk melaksanakan percampuran budaya; namun epistemologi dapat dipandang sebagai perangkat halus yang dapat membantu menciptakan iklim kultural yang kondusif bagi terlaksananya pencampuran budaya.

Pertimbangan ketiga adalah pertimbangan pendidikan. Epistemologi perlu kita pelajari karena manfaatnya untuk bidang pendidikan. Pendidikan merupakan bagian usaha untuk membangun peserta didik sehingga menjadi pribadi yang matang dan berkembang tidak hanya pada aspek intelektual, namun juga emosional, spiritual dan sosial. Hal lain adalah, dengan pendidikan akan dibangun sikap yang tepat terhadap pengetahuan. Bukan manusia untuk pengetahuan tetapi pengetahuan untuk manusia. Melalui pendidikan orang disiapkan untuk menguasai pengetahuan seklaigus membudayakan pengetahuan tersebut.

c. Aksiologi

Istilah *axiology* (aksiologi) berasal dari kata axios dan logos. *Axios* artinya nilai atau sesuatu yang berharga, sementara *logos* berarti akal, teori, sehingga *axiology* merupakan teori nilai, penyelidikan mengenai kodrat, kriteria dan status metafisik dari nilai. Dalam pemikiran filsafat Yunani, studi mengenai nilai mengedepankan pemikiran Plato tentang kebaikan (Mustansyur, 2002: 26).

Secara umum, aksiologi menunjuk pada manfaat yang dapat diberikan oleh pengetahuan kepada manusia. Hal ini sangat mendasar karena pada hakekatnya ilmu mempermudah manusia untuk dapat mengelola alam semesta sehingga kebutuhan hidupnya akan terpenuhi. Pengetahuan yang semakin pesat pada gilirannya harus memberikan kontribusi yang nyata bagi kehidupan manusia, sehingga mengharuskan pengetahuan itu harus terus berkembang.

Pengembangan ilmu pada akhirnya menghasilkan dua kutub yaitu satu kutub berprinsip bahwa pengetahuan harus bebas nilai dan satu kutub lain berprinsip bahwa pengetahuan harus taut nilai. Prinsip tentang pengetahuan bebas nilai hanya mengakui nilai kebenaran saja dalam mengembangkan ilmu, sementara prinsip pengetahuan taut nilai menyatakan bahwa pengembangan ilmu harus memperhatikan berbagai kaidah, nilai, norma yang berlaku sehingga pengetahuan yang berkembang sungguh memberikan kemanfaatan bagi manusia. Kemanfaatan yang dimaksud adalah berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan manusia dalam hidupnya.

C. Filsafat Ilmu dan Perkembangan Penelitian Ilmu Akuntansi.

American of Certified Public Accountant (AICPA) mendefinisikan Akuntansi sebagai seni pencatatan, penggolongan, dan pengikhtisaran dengan cara tertentu dan dalam ukuran moneter, transaksi dan kejadian-kejadian yang umumnya bersifat keuangan dan termasuk menafsirkan hasil-hasilnya (Syafri, 1993: 1). Jika dilihat dari definisi ini mungkin akan timbul pertanyaan, apakah akuntansi sebagai ilmu atau seni? Istilah seni dalam pendefinisian akuntansi dapat dimaknai bahwa intepretasi praktisi secara pribadi akan memberikan berbagai variasi pemaknaan yang berbeda terhadap satu objek yang sama. Sebagai contoh: kasus penyusutan aktiva, dikarenakan ada banyak variasi pengukuran maka mengakibatkan metode penghitungan, perkiraan masa manfaat, serta nilai sisa yang berbeda-beda pada masing-masing perusahaan. Hal ini mengakibatkan rendahnya objektivitas

sehingga tidak ada atribut riil untuk aktiva maupun penghitungan riil. Makna akuntansi sebagai seni juga diungkap oleh Suwardjono (2002, 5) yakni: 1) akuntansi bukan merupakan pengetahuan eksakta karena dalam banyak melibatkan unsure pertimbangan dalam proses penalaran dan perancangan, 2) akuntansi merupakan pengetahuan terapan yang isi dan strukturnya disesuaikan dengan kebutuhan untuk mencapai suatu tujuan, 2) akuntansi mengacu pada keahlian untuk memilih (prinsip, metoda, dan teknik) yang sesuai dengan kebutuhan dan selera pihak yang menggunakan akuntansi. Namun demikian bukan berarti akuntansi bukan merupakan ilmu, karena akuntansi memiliki karakteristik ilmu yakni: 1) mempunyai objek kajian, b) mempunyai metode pendekatan, c) bersifat universal (mendapat pengakuan secara umum) (http://www.geocities.com/klinikmp/dasar-penelitian/filsafat-metode.htm)

Penelitian di bidang Akuntansi telah mengalami perkembangan yang pesat, dengan berbagai pendekatan yang digunakan. Tampak ada pergeseran yang signifikan yakni dari pendekatan klasikal atau positivisme pada era 60-an beralih ke pendekatan radikal yaitu dengan meminjam berbagai metodeologi ilmu-ilmu sosial yang lain di era 70-an. Alasan pergeseran ini dikarenakan (Chariri, 2003: 1), pertama, pendekatan positivis tidak dapat menghasilkan teori akuntansi yang siap untuk dipakai dalam praktik sehari-hari, alasan kedua adanya perubahan komunitas akuntansi yang menitikberatkan pada pendekatan ekonomi dan perilaku. Namun sebenarnya pendekatan positivis masih mendominasi penelitian akuntansi hingga saat ini, sekalipun telah diupayakan untuk menggoyang pendekatan positivis.

Pendekatan positivis mempercayai adanya realitas fisik yang obyektif dan terlepas dari manusia. Obyek dipandang sebagai sesuatu yang independen dari subyek yang akan menelitinya, dan ilmu pengetahuan diperoleh apabila subyek menemukan realitas obyektif ini. Oleh karena pembedaan obyek-obyek ini, para peneliti managemen dan akuntansi tidak menciptakan realitas di sekelilingnya. Manusia tidak dipandang sebagai pencipta realitas sosial mereka. Manusia dianalisis sebagai kesatuan yang secara pasif digambarkan dengan cara yang obyektif. Pandangan seperti ini tercermin dari hasil penelitian akuntansi seperti *contigency theory of managemen accounting* (Govindarajan dalam Chariri, 2003:4).

Adanya anggapan obyek terpisah dari subyek akan membawa konsekuensi adanya pembedaan antara observasi dan teori yang digunakan untuk menggambarkan realitas empiris. Ada observasi terhadap dunia nyata yang terpisah dari teori, dan observasi tersebut digunakan untuk menguji validitas ilmiah dari teori. Di dalam filsafat, pengujian empiris dapat dilakukan dengan dua cara (Chua dalam Drs. Anis Chariri; 2003:4): 1) menurut pandangan aliran positivis terdapat teori dan seperangkat pernyataan hasil observasi independen yang digunakan untuk membenarkan atau memverifikasi kebenaran teori, 2) dalam pandangan Popperian karena pernyataan hasil observasi merupakan teori *dependent* dan *fallible*, maka teori-teori ilmiah tidak dapat dibuktikan kebenarannya tetapi memungkinkan untuk ditolak (*falsified*). Para peneliti managemen dan akuntansi menggunakan cara pertama yaitu dengan metode *hypothetico-deductive* untuk menjelaskan ilmiah tidaknya suatu penelitian. Suatu penjelasan dikatakan ilmiah apabila memenuhi tiga komponen, yakni 1) harus memasukkan satu atau lebih prinsip-prinsip umum atau hukum, 2) harus ada pra-kondisi yang biasanya diwujudkan dalam bentuk pernyataan-pernyataan hasil observasi, 3) harus ada satu pernyataan yang menggambarkan sesuatu yang sedang dijelaskan. *Hypothetico-deductivo* dapat dijelaskan sbb:

Premis I : Suatu lingkungan yang kompetitif selalu mengakibatkan penggunaan lebih dari satu jenis *managemen accounting control*.

Premis II : Perusahaan A menghadapi lingkungan kompetitif

Konklusi : Perusahaan A menggunakan lebih dari satu jenis *managemen accounting control.*

Falsifikasi Popper juga sering disinggung dalam metodologi penelitian akuntansi, meskipun sangat sulit membuktikan bahwa

intepretasi ini dapat diterima dalam akuntansi. Falsifikasi Popper dalam penelitian Akuntansi dapat dilihat dalam bentuk hipotesis nol, yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Purdi, Smith, dan Gray (1969) meneliti pengaruh metode *disclousure* dalam laporan keuangan yang menyimpang dari standar akuntansi terhadap visibilitas laporan tersebut (Chariri; 2003:11).

Selain itu banyak peneliti akuntansi yang menganggap *inductivist intepretation* merupakan filsafat ilmu yang relevan untuk akuntansi. Hal ini disebabkan peneliti akuntansi merumuskan hipotesis dan berusaha membuktikan kebenaran hipotesis tersebut. Dalam literatur metodologi penelitian akuntansi, kata *induction* sering digunakan sebagai padanan *scientific approach*. Seorang ahli mengatakan bahwa kemajuan dalam konstruksi teori memerlukan adanya metode untuk mengidentifikasi berbagai pendapat yang valid.

D. Aspek Aksiologi Ilmu Akuntansi

Ilmu diciptakan dan dikembangkan tidak dapat dipisahkan dari kemanfaatannya bagi manusia. Dengan ilmu maka manusia dapat menguasai alam serta mengendalikannya untuk memenuhi kebutuhan hidup. Pada hakikatnya ilmu bersifat netral, artinya tidak mengenal baik dan buruk, manusia sebagai pengguna yang harus bisa memaknai dengan bijaksana dalam penggunaannya. Agar dapat memaknai dengan bijaksana ilmu, maka ilmuwan harus memiliki moral yang kuat.

Terdapat dua kelompok pendapat berkaitan dengan moral dalam menghadapi ekses ilmu. Kelompok pertama berpendapat bahwa ilmu bersifat netral terhadap nilai-nilai baik secara ontologis dan aksiologis. Ilmuwan hanya bertugas untuk menemukan pengetahuan dan terserah kepada orang lain untuk mempergunakannya; apakah akan dipergunakan untuk tujuan baik atau buruk. Satu-satunya nilai adalah nilai kebenaran akan pengetahuan yang ditemukan (ilmu bebas nilai). Sementara kelompok kedua berpendapat bahwa netralitas ilmu hanya terdapat pada aspek metafisik, artinya dalam penggunaan bahwa pemilihan obyek penelitian dan proses kegiatan keilmuan harus berlandaskan asas-asas moral (ilmu tidak bebas nilai). Charles Darwin berpendapat bahwa tahap tertinggi dalam kebudayaan manusia adalah ketika manusia dapat mengontrol pikirannya sendiri (Suriasumantri, 1982: 235).

Untuk dapat mempertahankan dan menemukan kebenaran maka diperlukan keberanian moral. Artinya, kebenaran yang sesungguhnya itu hanya dapat dicapai dengan berlandasan moral yang bertanggung jawab. Karena tanpa landasan moral ilmuan akan mudah terjatuh pada berbagai kondisi dilematis. Selain itu ilmuan juga memiliki tanggung jawab sosial atas ilmu dan temuannya. Hal ini dikarenakan ilmu tersebut harus dikomunikasikan kepada masyarakat. Tanggung jawab sosial yang dimaksud misalnya, ilmuwan harus memberikan informasi yang benar, jujur, bertanggungjawab, mampu memberikan pertimbangan tentang baik buruk dan untung rugi tentang pengetahuan yang dimiliki.

Selain moral untuk dapat menemukan kebenaran, ilmuwan juga harus memiliki etika. Dalam hal ini, ilmuwan tidak hanya sekedar memberikan informasi tapi juga harus memberikan teladan yang baik. Sebagai misal, bersikap objektif, terbuka dalam menerima kritik, berwatak ksatria, dsb. Ilmuwan hendaknya memiliki etika sosial dimana akan mengikatnya pada kewajiban terhadap lingkungan dan profesinya (Mustansyir, 2002: 15). Sehingga semakin jelas bahwa ilmuwan hendaknya memiliki etika yang dapat dipertanggungjawabkan kepada lingkungan dan profesi yang digelutinya. Hal ini berarti, pengetahuan yang ditemukan harus sungguh-sungguh dapat dimanfaatkan secara positif oleh lingkungan, di sisi yang lain ilmuwan harus melakukan pekerjaannya dengan baik sebagai tanggung jawab kepada profesinya.

Ilmu akuntansi telah mengalami banyak perkembangan, dan perkembangan tersebut mengikuti paradigma positivisme yang mana mengandaikan ilmu akuntansi sebagai potret tentang fakta-fakta sosial yang bebas nilai, seperti halnya ilmu alam, yang membuat ilmu akuntansi tercerabut dari dimensi etis manusia. Hal ini akan berdampak seperti

yang telah dipaparkan pada bagian pendahuluan tulisan ini. Sudah saatnya guliran perubahan pengembangan ilmu akuntasi melihat nilai-nilai yang lain sehingga kemanfaatan ilmu akuntansi bagi masyarakat dapat digunakan tanpa akibat negatif. Ilmu akuntansi bukan merupakan ilmu yang bebas nilai, justru sebaliknya ilmu akuntansi merupakan ilmu yang sarat akan nilai-nilai dalam praktik sehari-hari. Seorang akuntan mempunyai tanggung jawab moral yang lebih kepada publik sehingga aspek moral dan etika harus dikedepankan.

Profesi akuntan memiliki banyak peran strategis di dalam perusahaan, utamanya dalam penerapan prinsip *Good Corporate Governance* (GCG). Menurut Surat Keputusan Menteri Negara/Kepala Badan Penanaman Modal dan Pembinaan BUMN No. 23/M *PM/BUMN/2000* tentang Pengembangan Praktik GCG dalam Perusahaan Perseroan (PERSERO), *Good Corporate Governance* adalah prinsip korporasi yang sehat yang perlu diterapkan dalam pengelolaan perusahaan yang dilaksanakan semata-mata demi menjaga kepentingan perusahaan dalam rangka mencapai maksud dan tujuan perusahaan (Arifin, 2005: 12). Pada paragraph-paragraf berikut ini akan diuraikan secara mendetail terkait dengan peran akuntan dalam penerapan GCG yang meliputi prinsip kewajaran (fairness), akuntabilitas (accountability), transparansi (transparency), dan responsibilitas (responsibility) (Arifin, www.suaramerdeka.com/harian/0608/12/eko08.htm).

Peran-peran signifikan akuntan tersebut adalah pertama terkait dengan prinsip kewajaran, laporan keuangan dikatakan wajar bila memperoleh opini pendapat wajar tanpa pengecualian daransari akuntan public. Dapat dimaknai laporan keuangan tersebut telah disajikan sesuai prinsip akuntansi berterima umum di Indonesia. Dalam hal ini maka peran akuntan adalah memberikan keyakinan atas kualitas informasi keuangan dengan memberikan pendapat yang independen atas kewajaran penyajian informasi pada laporan keuangan.

Peran kedua adalah terkait dengan prinsip akuntabilitas. Prinsip tersebut merupakan bentuk pertanggungjawaban manajemen melalui pengawasan dengan membentuk komiti audit. Komite ini minimal terdiri dari 3 orang dimana salah satu anggotanya merupakan akuntan. Tugas dari komite audit adalah melindungi kepentingan pemegang saham ataupun pihak lain yang berkepentingan dengan melakukan tinjauan atas reliabilitas dan integritas informasi dalam laporan keuangan, laporan operasional serta paramrter yang digunakan untuk mengukur, melakukan klasifikasi dan penyajian laporan tersebut. Pendeknya, profesi akuntan diperlukan dan mempunyai peranan penting dalam penegakan prinsip akuntabilitas.

Peran ketiga terkait dengan prinsip transparansi. Prinsip ini berhubungan dengan kualitas infomasi yang disampaikan perusahaan. Oleh sebab itu akuntan manajemen dituntut menyediakan informasi yang jelas, akurat, tepat waktu dan dapat dibandingkan dengan indicator yang sama. Untuk itu informasi yang ada dalam perusahaan harus diukur, dicatat, dan dilaporkan akuntan sesuai dengan prinsip dan standar akuntansi yang berlaku. Prinsip ini menghendaki adanya keterbukaan dalam melaksankaan proses pengambilan keputusan dan keterbukaan dalam penyajian yang lengkap atas semua informasi yang dimiliki perusahaan. Peran akuntan manajemen, internal auditor, dan komite audit menjadi penting utamanya dalam hal penyajian informasi akuntansi dalam laporan keuangan perusahaan secara transaparan kepada pemakainya.

Peran keempat terkait dengan prinsip responsibilitas. Prinsip ini terkait dengan tanggung jawab perusahaan sebagai anggota masyarakat. Prinsip ini juga berkaitan dengan kewajiban perusahaan untuk mematuhi semua peraturan dan hukum yang berlaku. Seiring dengan perubahan social masyarakat yang menuntut adanya tanggung jawab social perusahaan, profesi akuntan juga memiliki perubahan peran. Pandangan pemegang saham dan stakeholder lain saat ini tidak hanya menfocuskan pada perubahan laba perusahaan, tetapi juga memperhatikan tanggung jawab social dan lingkungan perusahaan.

Peran akuntan yang begitu strategis ini

hendaknya sebagai pemicu untuk meningkatkan profesionalitas serta menjaga sikap independensi. Sikap ini perlu dijaga untuk menghindari keterlibatan akuntan dalam kasus keuangan dan penyelewengan.

Semakin jelas kiranya bahwa pengembangan ilmu akuntansi hendaknya merujuk pada pemaknaan ilmu yang tidak bebas nilai. Artinya, pengembangan ilmu akuntansi senantiasa mempertimbangkan aspek moral dan nilai yang pada akhirnya dapat memberi kemanfaatan yang luar biasa bagi masyarakat banyak.

Kesimpulan

Filsafat ilmu telah mendasari perkembangan ilmu akuntansi, paradigma positivis telah menginspirasi banyak peneliti di bidang akuntansi. Namun demikian, perlu adanya perubahan mengingat banyak fenomena yang tidak selayaknya terjadi, yakni dengan teruangkapnya skandal yang melibatkan profesi akuntan. Sehingga pengembangan ilmu akuntansi memerlukan paradigma baru semisal dengan pendekatan sosiologis, dimana ilmu selalu melibatkan nilai-nilai dan ada relasi dua arah antar subyek sebagai peneliti dan obyek kajian, karena pada dasarnya tidak hanya ilmu akuntansi yang membentuk lingkungan namun lingkungan dapat membentuk ilmu akuntasi pada saat yang sama. Kiranya bukan hanya sekedar angan yang tidak kesampaian.

Daftar Pustaka

Arifin, 2005. Peran Akuntan dalam Menegakkan Prinsip Good Corporate Gavernance Pada Perusahaan di Indonesia, Makalah Guru Besar, UNDIP: Semarang.

Chairi, Anis. M.Com.Akt dan Imam Gozali, M.Com. Akt.2003. *Teori Akuntansi*, Universitas Diponegoro: Semarang.

Pranaka, A.M.W. 1987. *Epistemologi Dasar*, CSIS: Jakarta.

Praja, Juhadi S. 2003. *Aliran-Aliran Filsafat dan Etika*, Kencana: Bandung.

Mustanyur, Rizal. M.Hum dan Drs Misnal Munir, M.Hum.2002. *Filsafat Ilmu*, Pustaka Pelajar Offset: Yogyakarta.

Syafri, Sofyan Harahap, S.E., M.Sac. 1003. *Teori Akuntansi*, PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.

Suriatmaja, Jujun S. 1982. *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*, Sinar Harapan: Jakarta.

Tim Dosen Filsafat UGM. 1996. *Filsafat Ilmu*, Liberti: Yogyakarta.

____, www.Suaramerdeka.com, edisi 11 Desember 2004

____, www.geocities.com,

http://rizal.blog.undip.ac.id/files/2009/07/dipakai_siskom_etika-profesi.pdf

____, www.detikfinance.com

____, www.majalah.tempointeraktif.com

_____,www.suaramerdeka.com.

Pemetaan Profil Industri Kecil di Kabupaten Bantul dan Sleman Tahun 2007

Ignatius Bondan Suratno
Bambang Purnomo

Abstract

The aim of the research was to obtain information about the characteristics of leather craft home industries in Bantul and weaving home industries in Sleman. The data about the current condition of the industry and the possibility to develop them were invaluable. The research subjects were entrepreneurs of leather craft home industries in Bantul and those of weaving home industries in Sleman. The data were collected in October 2007 and were analyzed using descriptive statistics.

The majority of entrepreneurs in both Bantul and Sleman were men. The entrepreneurs in Bantul were predominantly Elementary School graduates, while in Sleman most of them were Elementary School and Secondary School graduates. The working time in Bantul and Sleman is mostly 43-48 hours per week. The number of working days in Bantul is generally 27-30 days per month and in Sleman it is generally 24-26 days per month.

Considering the presence of difficulties in handling the business, the entrepreneurs admitted that they had experienced such difficulties. In terms of the partnership ever made, the entrepreneurs said they once had it. In relation to the reasons the entrepreneurs did not submit a credit application, they acknowledged that they did not know what the procedure was. With regards to the entrepreneurs' enrollment on trainings, they admitted that they once joined them. Considering the invested capital, most of the entrepreneurs stated that they had never gained such an assistance.

Key words: profil industri kecil, kerajinan kulit & tenun, *crosstab*

A. Latar Belakang

Dalam masyarakat yang semakin berkembang, tercipta kebutuhan-kebutuhan manusia yang semakin kompleks dan bervariasi. Kebutuhan yang tercipta tersebut lebih dari kebutuhan untuk memenuhi kebutuhan pokok seperti sandang, pangan dan papan. Terciptanya kebutuhan manusia yang semakin kompleks dan bervariasi ini didorong oleh keinginan manusia untuk memperoleh kepuasan dari berbagai alat pemuas kebutuhan yang kualitasnya semakin meningkat. Hal ini mendorong munculnya perusahaan-perusahaan yang semakin kompetitif yang bergerak dalam bidang manufaktur, dagang, atau jasa. Kumpulan perusahaan yang bergerak dibidang yang sejenis ini disebut sebagai industri. Meskipun Indonesia merupakan salah satu negara yang sedang berkembang, diyakini bahwa industri merupakan salah satu faktor pendorong perkembangan perekonomian. Oleh karena itu, pemerintah perlu mengadakan suatu kajian atau analisis terhadap perkembangan sektor-sektor industri tersebut yang diyakini masih menjadi penyokong perekonomian nasional yang cukup kokoh.

Dalam kenyataannya, berbagai masalah dialami oleh pengusaha kecil dan menengah. Ada tiga permasalahan yang ditemukan di dalam mengembangkan industri kecil dan menengah selama ini, yaitu: 1) permodalan yang dalam hal ini adalah hubungan

*) **Ignatius Bondan Suratno & Bambang Purnomo** *adalah Staff Pengajar Prodi Akuntansi Universitas Sanata Dharma*

pengusaha dengan dunia perbankan dengan berbagai fasilitasnya, 2) sarana dan prasarana yang menyangkut penyediaan fasilitas pemasaran hasil industri kecil seperti transportasi hasil industri kecil dari sentra-sentra industri kecil ke pasar, dan 3) ketenagakerjaan, yaitu kemampuan industri kecil lebih banyak menyerap tenaga kerja. Berbagai upaya untuk mempercepat proses peningkatan kemandirian industri kecil melalui pendidikan dan latihan telah dilakukan, antara lain: fasilitas pelatihan baik milik pemerintah maupun swasta, bapak angkat, anggaran pemerintah pusat dan daerah, bantuan luar negeri, organisasi non pemerintah.

Dari hasil survei tahun 2003, tercatat sebanyak 15,78 juta usaha di luar pertanian tidak berbadan hukum. Sebagian besar dari pengusaha yang tidak berbadan hukum tersebut, bergerak di sektor perdagangan besar, eceran, rumah makan, dan jasa akomodasi yaitu sebanyak 9,23 juta atau sekitar 98,47%. Jumlah usaha terbesar kedua adalah sektor angkutan dan komunikasi yaitu sebanyak 6,36 juta atau sebesar 21,92%. Terbesar ketiga adalah sektor industri kecil dan kerajinan rumah tangga yaitu sebanyak 2,64 juta atau sekitar 16,74%. Proporsi yang terkecil adalah usaha di sektor pertambangan rakyat, listrik non PLN dan konstruksi dengan jumlah usaha sebanyak 253,15 ribu atau sebesar 1,60%.

Di Yogyakarta dan sekitarnya pada tahun 2004, industri kecil berjumlah 5,814 unit, tenaga kerja berjumlah 30.143 orang dengan nilai investasi mencapai Rp 148.486.788.000. Industri kecil pertanian dan kehutanan berjumlah 2.328 unit naik 0,87 % dari tahun sebelumnya. Jumlah tenaga kerja berjumlah 11.708 orang, naik 1,44% dari tahun sebelumnya. Nilai investasi Rp 43.961.001.000 naik 3,42% dari tahun sebelumnya yang bernilai Rp 42.506.191.000. (www.jogja.go.id/rpjpd/ rpjmd.pdf). Jumlah industri di Kota Yogyakarta tahun 2005 sebanyak 5.895 buah dengan perincian: 1 industri besar, 40 industri menengah dan 5.854 industri kecil. (http:// www.jogja.go.id/common/amj.asp).

Berdasarkan data di atas, terlihat jelas bahwa sektor industri merupakan kontributor perekonomian terbesar, termasuk di Yogyakarta. Dari lima kabupaten/kota yang berada di Yogyakarta, terdapat dua kabupaten yang memiliki potensi yang lebih besar untuk menjadi daerah pengembang sentra-sentra industri, yaitu Kabupaten Bantul dan Kabulaten Sleman. Jumlah perajin industri kecil dan sedang di kabupaten Bantul pada tahun 2000 sebanyak 22.570 orang (www.bantul.go.id/ web.php?mod=pemerintahan&baca=renstra-185k). Jumlah pera-jin industri kecil di kabupaten Sleman tahun 2002 adalah 16.333, tahun 2003 menurun menjadi 14.764 perusahaan, tahun 2004 mengalami kenaikan menjadi 14.842 perusahaan. Pada tahun 2004, kecamatan Moyudan mempunyai industri kecil paling banyak yaitu 1.773 perusahaan (www.tmp.sleman.go.id). Jenis industri yang dimiliki meliputi industri logam mesin, industri kimia, aneka industri, industri hasil pertanian dan kehutanan. Pengelompokan jenis industri tersebut mulai diterapkan pada tahun 1995 atau pada saat penggabungan departemen perindustrian dan perdagangan.

Perkembangan industri kecil yang penuh dengan tantangan ketika berdampingan dengan industri besar saat ini membuat pemetaan potensi industri menjadi suatu hal yang sangat penting untuk dilakukan. Sehubungan dengan hal ini dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma bekerja sama untuk mengadakan sebuah penelitian mengenai profil industri kecil di Kabupaten Bantul dan Sleman. Berdasarkan hal-hal yang telah disampaikan dimuka, maka dapat dirumuskan permasalahan 'bagaimanakah profil industri kecil kerajinan kulit di Kabupaten Bantul dan kerajinan tenun di Kabupaten Sleman pada tahun 2007.

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik industri kecil kerajinan kulit di Kabupaten Bantul dan kerajinan tenun di Kabupaten Sleman. Dengan data ini diharapkan diperoleh informasi mengenai kondisi usaha yang sedang dialami dan

kemungkinan pengembangan usahanya.

Informasi tentang potensi industri kecil merupakan suatu hal yang penting untuk diungkap ketika industri kecil menjadi salah satu penopang utama perekonomian Indonesia hingga dewasa ini. Penelitian ini akan memberikan informasi berharga yang dapat digunakan sebagai pijakan untuk melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kelangsungan industri kecil. Bagi para pengusaha, informasi ini akan berguna sebagai dasar untuk memilih strategi bisnis yang tepat dan memperoleh pendampingan dan pembinaan dari pihak akademisi atau praktisi.

C. Kajian Pustaka

1. Industri Kecil

Berdasarkan pengalaman yang ada, dapat diketahui bahwa perusahaan besar yang ada saat ini awalnya dimulai dengan usaha kecil (sambilan), sebut saja Gudang Garam, Nyonya Menir, Bakrie Brothers dan beberapa perusahaan lainnya (Marbun, 1996: 1). Negara-negara sedang berkembang menggunakan tolok ukur yang berbeda-beda dalam mengelompokkan perusahaan menurut besarnya, untuk tujuan statistik dan tujuan pengembangan tertentu (Clapham, 1991: 2). Dari sudut kualitatif, perbedaan pengelompokkan terletak pada kenyataan bahwa dalam perusahaan kecil tidak ada pembagian kerja antara bidang administrasi dan operasi pada tingkat pimpinan. Pada perusahaan perseorangan, pengelolaan dilakukan oleh pemilik perusahaan dan ada hubungan pribadi antara pengusaha dan pekerja, konsumen dan pemasoknya. Pada perusahaan menengah, ada pembagian pekerjaan tetapi tidak terlalu tegas dilihat dari sudut pandang kelembagaan dan fungsinya.

Industri kecil biasanya terbentuk berawal dari kepemilikan individual atau pribadi, karena proses pembentukan industri ini yang sangat sederhana. Keberadaan industri kecil saat ini sangat membantu pemerintah dalam hal meningkatkan perekonomian, mengurangi pengangguran dan menambah kas masuk negara. Industri kecil memiliki modal yang sangat terbatas, modal yang dimiliki usaha kecil sebagai modal aktif untuk usaha dagang, kurang dari 250.000.000 yang biasanya bersumber dari modal individu.

Dalam hal ketenagakerjaan, industri kecil membutuhkan tenaga kerja yang relatif sedikit dan biasanya bersumber dari lingkungan keluarga. Pada industri kecil, tingkat pendidikan tenaga kerja tak begitu penting. Menurut Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1995 tentang Usaha Kecil, kriteria usaha kecil: memiliki kekayaan bersih paling banyak 200.000.000 (dua ratus juta); memiliki hasil penjualan tahunan paling banyak 1.000.000.000 (satu milyar rupiah); milik Warga Negara Indonesia; berdiri sendiri, bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki atau berafiliasi baik langsung maupun tak langsung dengan usaha menengah atau usaha besar; berbentuk usaha kecil perseroan, badan usaha yang berbadan hukum termasuk koperasi.

Usaha kecil di Indonesia dalam Undang-undang Nomor 9 tahun 1995 memiliki karakteristik: sistem pembukuan yang relatif sederhana dan cenderung tidak mengikuti kaidah administrasi pembukuan yang standar bahkan sering tanpa administrasi; tidak memiliki sistem akuntansi yang memadai; tidak memiliki anggaran kebutuhan modal; tidak memiliki struktur organisasi dan pendelegasian wewenang; modal terbatas; kekurangan informasi bisnis; pengalaman manajerial yang sangat terbatas; skala ekonomi yang terlalu kecil sehingga sukar mengharapkan untuk mampu menekan biaya mencapai tingkat efisiensi jangka panjang; kemampuan pemasaran dan negosiasi serta diversifikasi pasar sangat terbatas.

Industri kecil pun memiliki beberapa keunggulan atau kelebihan dan kelemahan dari usahanya. Berdasarkan pengamatan, kelemahan industri kecil diantaranya: keseragaman produk khususnya kualitas sehingga produksi yang sekarang bisa berbeda dengan produksi yang akan datang; sanitasi kurang diperhatikan karena usaha mereka pada umumnya adalah *home industry* sehingga jarang memperhatikan sanitasi; kualitas produk yang kurang tinggi hingga tak dapat bersaing; budaya "latah" artinya apabila ada suatu industri yang maju dan

sudah berhasil dengan produknya, maka ramai-ramai juga membuka usaha dengan jenis produk yang sama.

Selain memiliki kelemahan, industri kecil juga memiliki keunggulan, diantaranya: banyak orang yang dapat bergerak dalam industri kecil karena alur dan modalnya sederhana; sifatnya kekeluargaan sehingga segala masalah dapat diselesaikan dengan mudah; teknologi yang digunakan tidak rumit, namun teknologi yang sederhana bukan berarti jelek mutunya; s*tandarisasi*nya tidak ketat sehingga jika sewaktu-waktu ada masalah mereka tidak akan hancur seluruhnya.

2. Profil Industri Kecil

Menurut Sutojo, dkk, (1994: 5), profil industri kecil dapat dipetakan menurut lapangan usaha ekonomi, yaitu: sektor pertanian, sektor industri, sektor perdagangan, sektor jasa konstruksi, sektor jasa lainnya dan koperasi usaha kecil. Sektor lapangan usaha yang umumnya dimasuki oleh pengusaha kecil adalah sebagai berikut.

a. Sektor Pertanian. Ruang lingkup sektor pertanian diklasifikasikan ke dalam tiga kelompok, yakni: usaha tani yang bergerak pada kegiatan hulu (*on farm*), kegiatan usaha tani hilir (*off farm)* dan kegiatan usaha tani hulu atau hilir (*on or off farm*).
b. Sektor Industri Kayu dan Kerajinan. Produk industri kayu dapat dibedakan menjadi dua kelompok besar yaitu produk kayu olahan (seperti kayu lapis, papan, rusuk dan kusen) serta produk kerajianan kayu (seperti mebel, almari, alat dapur, patung, cenderamata dan mainan anak).
c. Sektor Industri Kulit. Kegiatan usaha yang berkaitan dengan kulit adalah usaha pengadaan kulit basah (berhubungan dengan penjagalan), usaha penyamakan kulit basah menjadi bahan baku produk kulit, usaha pengolahan bahan baku/kulit samak menjadi produk jadi kulit (tas, koper, sepatu, ikat pinggang).
d. Sektor Jasa. Kegiatan usaha yang berkaitan dengan jasa adalah jasa percetakan, telekomunikasi (wartel), konstruksi, konsultan, perbengkelan, survei laporan, perhotelan, perbankan, biro perjalanan dan pariwisata, *catering* dan jasa transportasi.

Kegiatan produksi yang dilakukan tergantung bidang dan jenis industri kecilnya. Sebagai contoh, industri batik, dalam proses produksinya ada beberapa tahapan dari yang membuat sketsa, memilih kainnya, membatik, hingga sampai pada produk akhirnya. Tidak semua kegiatan produksinya dari setiap industri ini sama, pada dasarnya tetap berpola dari penyediaan bahan baku, pengolahan bahan baku dan hasil akhir (produk jadi).

Keberadaan industri kecil memberi beberapa manfaat bagi negara maupun masyarakat sekitarnya. Dengan adanya industri kecil perekonomian Negara meningkat, lapangan kerja tersedia, tenaga kerja terserap. Setelah krisis moneter tahun 1998, banyak perusahaan besar yang bangkrut, masyarakat banyak yang berusaha merangkak lagi dari awal untuk tetap bertahan hidup dengan membuka usaha kecil-kecilan. Manfaat yang diperoleh dari adanya industri kecil bagi masyarakat adalah mendapatkan pendapatan, mampu menciptakan lapangan kerja sendiri dan mampu menyerap tenaga kerja serta meningkatkan bakat dan kreatifitas yang mereka miliki.

3. Sumbangan Pengusaha Kecil dan Menengah pada Pembangunan Sosial Ekonomi

Berdasarkan pengalaman di negara-negara maju dan berkembang, diyakini bahwa ada sumbangan pengusaha kecil dan menengah pada pembangunan. Menurut Harper dan Tan Thiam Soon (Clapham, 1991: 7), meskipun usaha kecil dan menengah mempunyai arti yang penting dalam pembangunan sosial dan ekonomi di negara sedang berkembang, namun penelitian yang mendalam mengenai sektor ekonomi ini dan kemungkinan-kemungkinan untuk mengembangkannya belum pernah dilakukan. Adanya perbedaan ciri-ciri negara berkembang satu dibandingkan dengan lainnya, menyebabkan kesulitan untuk mengatakan secara umum kemungkinan-

kemungkinan dan kendala-kendala yang dihadapi usaha kecil dan menengah untuk memberikan sumbangan pada pembangunan. Menurut Staley dan Morse (Clapham, 1991: 9), ada lima faktor yang mempunyai pengaruh besar pada lingkungan tempat perusahaan kecil dan menengah melakukan kegiatannya: (1) anugerah sumberdaya alam; (2) luas pasar dalam negeri; (3) tingkat pendapatan di dalam negeri; (4) landasan industri; (5) organisasi politik dan sosial.

Menurut Clapham (1991: 7), terdapat sebelas sumbangan penting dalam proses pembangunan yang diberikan pengusaha kecil dan menengah, yaitu: (1) terciptanya efisiensi ekonomi, yang berarti sumberdaya yang ada (tenaga kerja, modal, bahan mentah) digunakan secara lebih baik; (2) melengkapi sektor industri melalui fungsi-fungsi tertentu di bidang pemasokan, produksi, penjualan, pengembangan teknologi, pemeliharaan dan perbaikan; (3) melengkapi persediaan barang dan jasa karena perusahaan kecil mudah masuk ke dalam pasar yang sangat spesifik pada tingkat lokal; (4) menggunakan bahan mentah yang tersedia di daerah/lokal; (5) mengembangkan sumberdaya manusia dengan adanya peluang orang-orang yang bermotivasi dan mampu untuk masuk sebagai wiraswasta dan pengelola perusahaan nasional; (6) membentuk modal tambahan bagi perekonomian nasional; (7) relatif hemat dalam menggunakan modal; (8) menciptakan lapangan kerja, khususnya sektor industri pengolahan, perdagangan, dan jasa; (9) memperlancar peralihan perubahan hubungan perburuhan dan sosial dari dunia tradisional-pekerjaan tangan ke pekerjaan di bidang industri; (10) memeratakan tingkat pertumbuhan ekonomi sebagai dampak pembangunan daerah; (11) pembangunan sosial dan politik melalui: distribusi dan memantau kekuatan ekonomi dan politik, menciptakan peluang dalam pembangunan bagi seluruh rakyat, mendorong prakarsa perorangan dan kelompok, mewujudkan nilai-nilai sosial dasar seperti kebebasan, keadilan dan rasa setia kawan.

D. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang merupakan salah satu dari jenis penelitian lapangan. Menurut Sarantakos (1998: 189) *"field research is a form of social inquiry into real-life situation"*. Penelitian sosial merupakan bentuk dari inkuiri sosial ke dalam situasi kehidupan nyata. Penelitian ini mengambil lokasi di lapangan dalam bentuk yang alamiah. Sebagai pedoman, penelitian kualitatif bertujuan mendeskripsikan suatu topik penelitian dan atau sejumlah masalah tanpa menggunakan pengukuran kuantitatif atau pengujian hipotesis. Menurut Sekaran (2000:125) *a descriptive study is undertaken in order to ascertain and be able to describe the characteristics of the variables of interest in a situation*. Pada umumnya penelitian dekriptif bertujuan untuk memperoleh profil atau mendeskripsikan aspek relevan yang menjadi perhatian peneliti dari individu, organisasi, orientasi industri dan aspek yang lain. Penelitian ini telah dilaksanakan di Kabupaten Bantul dan Kabupaten Sleman pada bulan Oktober 2007.

1. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah para pengusaha kerajinan kulit dan tenun, sedangkan objek penelitian ini adalah karakteristik industri kecil kerajinan kulit yang berada di Kabupaten Bantul dan kerajinan tenun di Kabupaten Sleman.

2. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh pengusaha kerajinan kulit di Kabupaten Bantul dan kerajinan tenun di Kabupaten Sleman. Sampel penelitian berjumlah 93 orang diambil dengan teknik aksidental.

3. Data yang Diperlukan

Data primer yaitu data yang secara langsung diperoleh dari responden melalui daftar pertanyaan/kuesioner. Data yang diperoleh meliputi data tentang profil perusahaan, bagian produksi, bagian personalia, keuangan, permodalan,

pemasaran dan manajemen industri kerajinan kulit di Kabupaten Bantul dan kerajinan tenun di Kabupaten Sleman. Dalam penelitian ini yang menjadi data primer adalah: data yang berhubungan dengan identitas responden, dan data yang berhubungan dengan unsur-unsur yang ada diperusahaan. Data sekunder yaitu data yang lebih dahulu dikumpulkan oleh pihak lain di luar penelitian itu sendiri, walaupun merupakan data asli. Data sekunder dalam penelitian ini yaitu data-data dari Biro Pusat Statistik DIY.

4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini digunakan teknik wawancara, yaitu peneliti melakukan tanya jawab langsung dengan responden.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian yang berhubungan dengan pemetaan industri kecil kerajinan kulit dan tenun. Profil perusahaan terdiri dari 15 item, yang terdiri dari: nama perusahaan, alamat, telepon/fax, pimpinan perusahaan, bentuk perusahaan, status perusahaan, tahun berdiri, produk utama, omset rata-rata per tahun, jumlah karyawan, status fasilitas yang dimiliki, nilai aset yang dimiliki, pelanggan, jenis produk yang dihasilkan dan kegiatan produksi yang dilakukan.

Untuk unsur-unsur yang ada di perusahaan terdiri dari pertanyaan yang berkaitan dengan bagian-bagian yang ada di perusahaan yaitu bagian produksi, bagian personalia, bagian keuangan, permodalan, pemasaran dan manajemen.

6. Analisis Data

Data hasil penelitian dianalisis dengan statistik deskripsif dengan langkah-langkah sebagai berikut.

a. Mendeskripsikan data dalam tabel frekuensi
b. Menyajikan data dalam bentuk tabel silang (*crosstab*) untuk menunjukkan proporsi secara relatif data terhadap keseluruhan data.

E. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Data

Data hasil penelitian dapat dideskripsikan dalam tabel frekuensi seperti di bawah ini.

Pengusaha berjenis kelamin laki-laki mendominasi dengan proporsi 94,6%, sisanya pengusaha berjenis kelamin perempuan.

Berdasarkan umurnya, sebagian besar pengusaha berumur 41-50 tahun (35,5%), urutan kedua pengusaha berumur 31-40 tahun (34,4%), sisanya berumur 21-30, 51-60 dan 61-80 tahun.

Tabel 1: Distribusi Jenis Kelamin Responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	88	94,6	94,6	94,6
	perempuan	5	5,4	5,4	100,0
	Total	93	100,0	100,0	

Tabel 2: Distribusi Umur Responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	21-30	10	10,8	10,8	10,8
	31-40	32	34,4	34,4	45,2
	41-50	33	35,5	35,5	80,6
	51-60	13	14,0	14,0	94,6
	61-80	5	5,4	5,4	100,0
	Total	93	100,0	100,0	

Tabel 3: Distribusi Tingkat Pendidikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tdk tamat SD	14	15,1	15,1	15,1
	tamat SD	33	35,5	35,5	50,5
	tamat SMP	21	22,6	22,6	73,1
	tamat SMA-D2	12	12,9	12,9	86,0
	tamat D3	7	7,5	7,5	93,5
	tamat S1>	6	6,5	6,5	100,0
	Total	93	100,0	100,0	

Tabel 4: Distribusi Jumlah Hari Kerja dalam 1 Bulan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<24	3	3,2	3,2	3,2
	24-26	47	50,5	50,5	53,8
	27-30	43	46,2	46,2	100,0
	Total	93	100,0	100,0	

Tabel 5: Distribusi Jumlah Jam Kerja dalam 1 Minggu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<43	28	30,1	30,1	30,1
	43-48	56	60,2	60,2	90,3
	>49	9	9,7	9,7	100,0
	Total	93	100,0	100,0	

Sebagian besar pengusaha tamat SD (35,5%), urutan kedua pengusaha tamat SMP (22,6%) sisanya tidak tamat SD, tamat SMA-D2, tamat D3, dan tamat S1 atau lebih.

Sebagian besar pengusaha memiliki hari kerja antara 24-26 hari (50,5%), urutan kedua hari kerja antara 27-30 hari (46,2%), sisanya kurang dari 24 hari kerja.

Sebagian besar pengusaha memiliki jumlah jam kerja per minggu antara 43-48 jam (60,2%), urutan kedua hari kerja antara <43 hari (30,1%).

2. Tabulasi Data

Tabulasi data penelitian akan disajikan dalam *crosstab* menurut beberapa kategori sebagai berikut.

Tabel 6: *Crosstab* Jenis Kelamin Pengusaha dan Kabupaten

			jenis kelamin		
			laki-laki	perempuan	Total
kabupaten	bantul	Count	73	3	76
		% within kabupaten	96,1%	3,9%	100,0%
		% within jenis kelamin	83,0%	60,0%	81,7%
		% of Total	78,5%	3,2%	81,7%
	sleman	Count	15	2	17
		% within kabupaten	88,2%	11,8%	100,0%
		% within jenis kelamin	17,0%	40,0%	18,3%
		% of Total	16,1%	2,2%	18,3%
Total		Count	88	5	93
		% within kabupaten	94,6%	5,4%	100,0%
		% within jenis kelamin	100,0%	100,0%	100,0%
		% of Total	94,6%	5,4%	100,0%

Tabel 7: *Crosstab* Tingkat Pendidikan Pengusaha dan Kabupaten

			penddikan						
			tdk tamat SD	tamat SD	tamat SMP	tamat SMA-D2	tamat D3	tamat S1>	Total
kabupaten	bantul	Count	13	28	20	7	3	5	76
		% within kabupaten	17,1%	36,8%	26,3%	9,2%	3,9%	6,6%	100,0%
		% within penddikan	92,9%	84,8%	95,2%	58,3%	42,9%	83,3%	81,7%
		% of Total	14,0%	30,1%	21,5%	7,5%	3,2%	5,4%	81,7%
	sleman	Count	1	5	1	5	4	1	17
		% within kabupaten	5,9%	29,4%	5,9%	29,4%	23,5%	5,9%	100,0%
		% within penddikan	7,1%	15,2%	4,8%	41,7%	57,1%	16,7%	18,3%
		% of Total	1,1%	5,4%	1,1%	5,4%	4,3%	1,1%	18,3%
Total		Count	14	33	21	12	7	6	93
		% within kabupaten	15,1%	35,5%	22,6%	12,9%	7,5%	6,5%	100,0%
		% within penddikan	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		% of Total	15,1%	35,5%	22,6%	12,9%	7,5%	6,5%	100,0%

a. Jumlah pengusaha laki-laki dan perempuan menurut kabupaten

Persentase terbesar jenis kelamin pengusaha yang memiliki tempat usaha di kabupaten adalah pengusaha laki-laki (Bantul 6,1% dan Sleman 88,2%). Sedangkan pengusaha laki-laki di kabupaten tempat usahanya yang terbesar adalah pengusaha di Kabupaten Bantul (83%) sedangkan untuk pengusaha perempuan yang terbesar adalah pengusaha di kabupaten Bantul (60%) juga.

b. Tingkat pendidikan pengusaha menurut kabupaten

Persentase terbesar tingkat pendidikan pengusaha yang memiliki tempat usaha di Kabupaten Bantul adalah pengusaha yang tamat SD (36,8%) dan di Kabupaten Sleman adalah pengusaha yang tamat SD dan tamat SMA-D2 (29,4%).

Sedangkan persentase terbesar pengusaha yang "tidak tamat SD" adalah pengusaha di Kabupaten Bantul (92,9%), "tamat SD" adalah pengusaha di Kabupaten Bantul (84,8%), "tamat SMP" adalah pengusaha di Kabupaten Bantul (95,2%), "tamat SMA-D2" adalah pengusaha di Kabupaten Bantul (58,3%), "tamat D3" adalah pengusaha di Kabupaten Sleman (57,1%), dan "tamat S1>" adalah pengusaha di Kabupaten Bantul (83,3%).

c. Jumlah jam kerja pekerja menurut kabupaten

Persentase terbesar jam kerja di perusahaan yang dimiliki pengusaha yang tempat usaha di kabupaten adalah jam kerja 43-48 jam (Bantul 64,4% dan Sleman 57,1%).

Sedangkan persentase terbesar pengusaha yang memiliki jam kerja <43 jam adalah pengusaha di Kabupaten Bantul sebesar 77,8%, jam kerja 43-48 jam adalah

Tabel 8: *Crosstab* Jam Kerja Pekerja dan Kabupaten

			jumlah jam kerja			
			<43	43-48	>49	Total
kabupaten	bantul	Count	7	29	9	45
		% within kabupaten	15,6%	64,4%	20,0%	100,0%
		% within jumlah jam kerja	77,8%	87,9%	90,0%	86,5%
		% of Total	13,5%	55,8%	17,3%	86,5%
	sleman	Count	2	4	1	7
		% within kabupaten	28,6%	57,1%	14,3%	100,0%
		% within jumlah jam kerja	22,2%	12,1%	10,0%	13,5%
		% of Total	3,8%	7,7%	1,9%	13,5%
Total		Count	9	33	10	52
		% within kabupaten	17,3%	63,5%	19,2%	100,0%
		% within jumlah jam kerja	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		% of Total	17,3%	63,5%	19,2%	100,0%

Tabel 9: *Crosstab* Hari Kerja Pekerja dan Kabupaten

			hari kerja			
			<24	24-26	27-30	Total
kabupaten	bantul	Count	3	35	38	76
		% within kabupaten	3,9%	46,1%	50,0%	100,0%
		% within hari kerja	100,0%	74,5%	88,4%	81,7%
		% of Total	3,2%	37,6%	40,9%	81,7%
	sleman	Count	0	12	5	17
		% within kabupaten	,0%	70,6%	29,4%	100,0%
		% within hari kerja	,0%	25,5%	11,6%	18,3%
		% of Total	,0%	12,9%	5,4%	18,3%
Total		Count	3	47	43	93
		% within kabupaten	3,2%	50,5%	46,2%	100,0%
		% within hari kerja	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		% of Total	3,2%	50,5%	46,2%	100,0%

pengusaha di Kabupaten Bantul sebesar 87,9%, jam kerja >49 adalah pengusaha di Kabupaten Bantul sebesar 90% (9/10).

d. Jumlah hari kerja pekerja menurut kabupaten

Persentase terbesar jumlah hari kerja perusahaan yang dimiliki pengusaha yang memiliki tempat usaha di Kabupaten Bantul adalah hari kerja 27-30 hari kerja sebesar 50%, di Kabupaten Sleman adalah hari kerja 24-26 hari kerja sebesar 70,6%.

Persentase terbesar pengusaha yang memiliki hari kerja <24 hari yang tempat usaha di kabupaten adalah pengusaha di Kabupaten Bantul sebesar 100%, hari kerja 24-26 hari yang memiliki tempat usaha di kabupaten adalah pengusaha di Kabupaten Bantul sebesar 74,5%, pengusaha yang memiliki hari kerja 27-30 hari yang memiliki tempat usaha di kabupaten adalah pengusaha di Kabupaten Bantul sebesar 88,4%.

e. Kesulitan usaha yang dialami pengusaha menurut sumber utama modal

Persentase terbesar pernah/tidaknya

Tabel 10: *Crosstab* Kesulitan Usaha yang Dialami dan Sumber Utama Modal

			mengalami kesulitan usaha		
			ya	tidak	Total
sumber utama	milik sendiri	Count	45	9	54
		% within sumber utama	83,3%	16,7%	100,0%
		% within mengalami kesulitan usaha	80,4%	90,0%	81,8%
		% of Total	68,2%	13,6%	81,8%
	dari pihak lain	Count	11	1	12
		% within sumber utama	91,7%	8,3%	100,0%
		% within mengalami kesulitan usaha	19,6%	10,0%	18,2%
		% of Total	16,7%	1,5%	18,2%
Total		Count	56	10	66
		% within sumber utama	84,8%	15,2%	100,0%
		% within mengalami kesulitan usaha	100,0%	100,0%	100,0%
		% of Total	84,8%	15,2%	100,0%

Tabel 11: *Crosstab* Kemitraan yang Dijalin dan Sumber Utama Modal

			menjalin kemitraan		
			ya	tidak	Total
sumber utama	milik sendiri	Count	28	25	53
		% within sumber utama	52,8%	47,2%	100,0%
		% within menjalin kemitraan	80,0%	86,2%	82,8%
		% of Total	43,8%	39,1%	82,8%
	dari pihak lain	Count	7	4	11
		% within sumber utama	63,6%	36,4%	100,0%
		% within menjalin kemitraan	20,0%	13,8%	17,2%
		% of Total	10,9%	6,3%	17,2%
Total		Count	35	29	64
		% within sumber utama	54,7%	45,3%	100,0%
		% within menjalin kemitraan	100,0%	100,0%	100,0%
		% of Total	54,7%	45,3%	100,0%

pengusaha mengalami kesulitan usaha yang sumber modal utamanya milik sendiri adalah pengusaha yang pernah mengalami kesulitan usaha sebesar 83,3%, yang sumber modal utamanya dari pihak lain adalah juga pengusaha yang pernah mengalami kesulitan usaha sebesar 91,7%.

Persentase terbesar pengusaha yang pernah mengalami kesulitan usaha menurut sumber modal utamanya adalah pengusaha yang sumber modal utamanya dari milik sendiri sebesar 80,4%, sedangkan pengusaha yang tidak pernah mengalami kesulitan usaha menurut sumber modal utamanya adalah pengusaha yang modal utamanya bersumber dari milik sendiri sebesar 90%.

f. Kemitraan yang dijalin pengusaha menurut sumber utama modal

Persentase terbesar pernah-tidaknya pengusaha menjalin kemitraan yang sumber modal utamanya milik sendiri adalah pengusaha yang pernah menjalin kemitraan sebesar 52,8%, sedangkan pengusaha yang sumber modal utamanya dari pihak lain adalah pengusaha yang pernah mengalami kesulitan usaha sebesar 63,6%.

Persentase terbesar pengusaha yang pernah menjalin kemitraan menurut sumber modal utamanya adalah pengusaha yang modal utamanya bersumber dari milik sendiri sebesar 80%, sedangkan pengusaha yang tidak pernah menjalin kemitraan menurut sumber modal utamanya adalah pengusaha yang modal utamanya bersumber dari milik sendiri sebesar 86,2%.

g. Alasan pengusaha tidak mengajukan pinjaman menurut sumber utama modal

Persentase terbesar alasan utama pengusaha tidak mengajukan pinjaman bank yang sumber modal utamanya milik sendiri adalah pengusaha yang tidak mengajukan pinjaman bank dengan alasan tidak tahu prosedur sebesar 83,3%, sedangkan pengusaha yang sumber modal utamanya dari pihak lain adalah pengusaha yang tidak mengajukan pinjaman bank dengan alasan tidak tahu prosedur sebesar 91,7%.

Persentase terbesar pengusaha yang tidak mengajukan pinjaman bank dengan alasan tidak tahu prosedur menurut sumber modal utamanya terhadap adalah pengusaha yang sumber modal utamanya milik sendiri sebesar 80,4%, sedangkan persentase terbesar pengusaha yang tidak mengajukan pinjaman bank dengan alasan prosedur sulit sumber modal utamanya adalah pengusaha yang sumber modal utamanya milik sendiri sebesar 90,0%.

Tabel 12: *Crosstab* Alasan Tidak Mengajukan Pinjaman dan Sumber Utama Modal

			menjalin kemitraan		
			ya	tidak	Total
sumber utama	milik sendiri	Count	28	25	53
		% within sumber utama	52,8%	47,2%	100,0%
		% within menjalin kemitraan	80,0%	86,2%	82,8%
		% of Total	43,8%	39,1%	82,8%
	dari pihak lain	Count	7	4	11
		% within sumber utama	63,6%	36,4%	100,0%
		% within menjalin kemitraan	20,0%	13,8%	17,2%
		% of Total	10,9%	6,3%	17,2%
Total		Count	35	29	64
		% within sumber utama	54,7%	45,3%	100,0%
		% within menjalin kemitraan	100,0%	100,0%	100,0%
		% of Total	54,7%	45,3%	100,0%

h. Pernah-tidaknya pengusaha mengikuti bimbingan menurut sumber utama modal

Persentase terbesar pernah-tidaknya pengusaha mengikuti bimbingan yang sumber modal utamanya milik sendiri adalah pengusaha yang pernah mengikuti bimbingan sebesar 70,4%, sedangkan pengusaha yang sumber modal utamanya dari pihak lain adalah pengusaha yang pernah mengikuti bimbingan sebesar 83,3.

Persentase terbesar pengusaha yang pernah mengikuti bimbingan menurut sumber modal utamanya adalah pengusaha yang sumber modal utamanya milik sendiri sebesar 79,2%, persentase terbesar pengusaha yang tidak pernah mengikuti bimbingan menurut sumber modal utamanya adalah pengusaha yang sumber modal utamanya milik sendiri sebesar 88,9%.

i. Pernah-tidaknya pengusaha memperoleh bantuan modal menurut sumber utama modal

Persentase terbesar pernah-tidaknya pengusaha memperoleh bantuan modal yang

Tabel 13: *Crosstab* Pernah-Tidaknya Mengikuti Bimbingan dan Sumber Utama Modal

			pernah ikuti bimbingan		
			ya	tidak	Total
sumber utama	milik sendiri	Count	38	16	54
		% within sumber utama	70,4%	29,6%	100,0%
		% within pernah ikuti bimbingan	79,2%	88,9%	81,8%
		% of Total	57,6%	24,2%	81,8%
	dari pihak lain	Count	10	2	12
		% within sumber utama	83,3%	16,7%	100,0%
		% within pernah ikuti bimbingan	20,8%	11,1%	18,2%
		% of Total	15,2%	3,0%	18,2%
Total		Count	48	18	66
		% within sumber utama	72,7%	27,3%	100,0%
		% within pernah ikuti bimbingan	100,0%	100,0%	100,0%
		% of Total	72,7%	27,3%	100,0%

Tabel 14: *Crosstab* Pernah-Tidaknya Memperoleh Bantuan Modal dan Sumber Utama Modal

			alasan tdk memperoleh bantuan				
			tdk tahu prosedur	tidak berminat	tidak tahu	lainnya	Total
sumber utama	milik sendiri	Count	8	4	4	6	22
		% within sumber utama	36,4%	18,2%	18,2%	27,3%	100,0%
		% within alasan tdk memperoleh bantuan	80,0%	100,0%	57,1%	75,0%	75,9%
		% of Total	27,6%	13,8%	13,8%	20,7%	75,9%
	dari pihak lain	Count	2	0	3	2	7
		% within sumber utama	28,6%	,0%	42,9%	28,6%	100,0%
		% within alasan tdk memperoleh bantuan	20,0%	,0%	42,9%	25,0%	24,1%
		% of Total	6,9%	,0%	10,3%	6,9%	24,1%
Total		Count	10	4	7	8	29
		% within sumber utama	34,5%	13,8%	24,1%	27,6%	100,0%
		% within alasan tdk memperoleh bantuan	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		% of Total	34,5%	13,8%	24,1%	27,6%	100,0%

sumber modal utamanya milik sendiri adalah pengusaha yang tidak pernah memperoleh bantuan modal sebesar 61,1%, sedangkan pengusaha yang sumber modal utamanya dari pihak lain adalah pengusaha yang tidak pernah memperoleh bantuan modal sebesar 83,3%.

Persentase terbesar pengusaha yang pernah memperoleh bantuan modal menurut sumber modal adalah pengusaha yang sumber modal utamanya milik sendiri sebesar 91,3%, sedangkan pengusaha yang tidak pernah memperoleh bantuan modal menurut sumber modal utamanya adalah pengusaha yang sumber modal utamanya milik sendiri sebesar 76,7%.

j. Alasan pengusaha tidak memperoleh bantuan modal menurut sumber utama modal

Persentase terbesar alasan pernah-tidaknya pengusaha memperoleh bantuan modal yang sumber modal utamanya milik sendiri adalah pengusaha yang tidak pernah memperoleh bantuan modal dengan alasan tidak tahu prosedur sebesar 36,4, sedangkan pengusaha yang sumber modal utamanya dari pihak lain adalah pengusaha yang tidak pernah memperoleh bantuan modal dengan alasan tidak tahu sebesar 42,9%.

Persentase terbesar pengusaha yang tidak pernah memperoleh bantuan modal dengan alasan tidak tahu prosedur menurut sumber modal utamanya adalah pengusaha yang sumber modal utamanya milik sendiri sebesar 80,0%, pengusaha yang tidak pernah memperoleh bantuan modal dengan alasan tidak berminat menurut sumber modal utamanya adalah pengusaha yang sumber modal utamanya milik sendiri sebesar 100%, pengusaha yang tidak pernah memperoleh bantuan modal dengan alasan tidak tahu menurut sumber modal utamanya adalah pengusaha yang sumber modal utamanya milik sendiri sebesar 57,1%, pengusaha yang tidak pernah memperoleh bantuan modal dengan alasan lainnya menurut sumber modal utamanya adalah pengusaha yang sumber modal utamanya milik sendiri sebesar 75,9%.

3. Pembahasan

Berdasarkan deskripsi dan tabulasi data pada sub bab sebelumnya, dapat diungkap beberapa hal. Berdasarkan jenis kelaminnya, sebagian besar pekerja adalah laki-laki (Kabupaten Bantul 96,1% dan Kabupaten Sleman 88,2%), ini dapat diartikan bahwa usaha pada sektor industri ini merupakan sumber utama untuk memperoleh penghasilan bagi pekerja laki-laki. Dalam konteks budaya Indonesia, laki-laki merupakan orang yang bertanggung jawab dalam keluarga untuk mencari nafkah guna memenuhi segala kebutuhan rumah tangganya. Kelangsungan hidup pekerja laki-laki sangat tergantung pada usaha di sektor ini. Oleh karena itu, diperlukan pembinaan-

Tabel 15: *Crosstab* Alasan Tidak Memperoleh Bantuan Modal dan Sumber Utama Modal

			alasan tdk memperoleh bantuan				
			tdk tahu prosedur	tidak berminat	tidak tahu	lainnya	Total
sumber utama	milik sendiri	Count	8	4	4	6	22
		% within sumber utama	36,4%	18,2%	18,2%	27,3%	100,0%
		% within alasan tdk memperoleh bantuan	80,0%	100,0%	57,1%	75,0%	75,9%
		% of Total	27,6%	13,8%	13,8%	20,7%	75,9%
	dari pihak lain	Count	2	0	3	2	7
		% within sumber utama	28,6%	,0%	42,9%	28,6%	100,0%
		% within alasan tdk memperoleh bantuan	20,0%	,0%	42,9%	25,0%	24,1%
		% of Total	6,9%	,0%	10,3%	6,9%	24,1%
Total		Count	10	4	7	8	29
		% within sumber utama	34,5%	13,8%	24,1%	27,6%	100,0%
		% within alasan tdk memperoleh bantuan	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		% of Total	34,5%	13,8%	24,1%	27,6%	100,0%

pembinaan bagi para pengusaha pada sektor ini agar keberlanjutan usaha dalam jangka panjang lebih terjamin.

Berdasarkan tingkat pendidikannya, diperoleh gambaran bahwa tingkat pendidikan pengusaha termasuk dalam kategori rendah karena sebagian besar hanya lulus sekolah dasar (Kabupaten Bantul 36,8% tamat SD, Kabupaten Sleman 29,4% tamat SD dan tamat SMA hingga D2). Ini berarti bahwa pengusaha pada sektor industri ini memiliki kelemahan pada sisi kualitas sumber daya manusia. Rendahnya tingkat pendidikan pengusaha akan mengakibatkan tidak efektifnya pengelolaan usaha. Guna meningkatkan kualitas sumber daya manusianya, dibutuhkan berbagai pendampingan bagi pengusaha, baik dalam hal mempertahankan dan meningkatkan kualitas produk, memasarkan hasil produksi, ataupun dalam hal manajemen agar usaha mereka dapat berkembang dengan lebih baik.

Dengan memperhatikan jumlah jam kerja para pekerja per minggu yang berkisar antara 43-48 jam, rata-rata pekerja bekerja di atas 7-8 jam per hari yang identik jumlah jam kerja pada sektor usaha pada umumnya. Oleh karena itu, keadaan ini patut dipertahankan dan dibina keberlangsungannya agar dapat mendukung sektor ekonomi yang lain.

Berdasarkan jumlah hari kerja pekerja, para pengusaha mengelola usahanya berkisar antara 24-26 hari kerja setiap bulannya. Kisaran hari kerja ini identik dengan jumlah hari kerja di tempat lain. Hal ini berarti bahwa sektor usaha tersebut merupakan satu-satunya usaha untuk memperoleh penghasilan bagi pemilik dan merupakan sektor ekonomi yang memiliki kontribusi terhadap pengurangan pengangguran.

Berdasarkan informasi mengenai ada-tidaknya kesulitan usaha yang dialami pengusaha, sebagian besar pengusaha mengalami kesulitan usaha (pengusaha yang sumber modalnya milik sendiri 83,3%, pengusaha yang sumber modalnya dari pihak lain 97,7%). Hal ini sejalan dengan temuan lapangan bahwa tingkat pendidikan para pengusaha sebagian besar lulus sekolah dasar-menengah. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa usaha kecil dan mikro menghadapi sejumlah persoalan. Umumnya usaha kecil usahanya dimulai dengan keterbatasan dana dan ketrampilan yang dimiliki pendiri perusahaan (Sutojo, dkk, 1994: 20). Di sisi lain, penelitian ini juga menggambarkan bahwa tidak seluruh kebutuhan permodalan usaha kecil dan mikro dapat disediakan oleh perbankan. Dengan kata lain, sebagian besar kebutuhan modal usaha kecil dan mikro diperoleh dari sumber non perbankan misalnya dari teman, keluarga, dan lembaga keuangan non bank. Hal ini terjadi karena rendahnya aksesibilitas usaha kecil dan mikro kepada kredit perbankan.

Berdasarkan informasi mengenai alasan utama pengusaha tidak mengajukan pinjaman bank karena pengusaha tidak tahu prosedur. Hal ini sejalan dengan temuan Sutojo (1994: 20) bahwa kemampuan

pengusaha kecil memperoleh pinjaman/ kredit dari bank lemah karena kurangannya kemampuan mereka menyediakan jaminan, proposal kredit yang lemah, dan lain-lain. Ini perlu menjadi perhatian serius pihak bank atau lembaga pembiayaan keuangan terkait. Program pendanaan bagi usaha mikro serta usaha kecil dan menengah (UKM) telah banyak diterbitkan pemerintah. Hingga saat ini usaha mikro dan UKM tidak mampu berkembang optimal, sebagai sarana untuk pengentasan kemiskinan. Hal itu antara lain disebabkan status program pendanaan yang merupakan program pemerintah, sehingga rawan diselewengkan demi kepentingan politik *(www.suara pembaruan.com/indeks/ News/2008/07/17/Utama/ut01.htm-4k). Menurut A. Luluk Widyawan, Ketua PSE Keuskupan Surabaya,* (http://pseks-cu.blogspot.com/2007/11/memasyarakat-kan-lembaga-keuangan-mikro.html), lembaga keuangan mikro dapat menjadi tempat penampung dan penyalur dana dan modal, membawa efek penciptaan lapangan kerja dan peningkatan pendapat, pemercepat pembangunan tingkat desa, penggerak bisnis dan menyelamatkan usaha/ kegiatan yang dilanda krisis. Oleh karena itu perlu diadakan sosialisasi tentang peran bank atau lembaga pembiayaan keuangan, prosedur/syarat untuk memperoleh fasilitas dari bank atau lembaga pembiayaan keuangan tersebut.

F. Penutup

1. Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat diberikan atas analisis deskriptif atas hasil penelitian adalah sebagai berikut.

a. Pengusaha yang berjenis kelamin laki-laki mendominasi di Kabupaten Bantul dan Sleman.
b. Pengusaha yang lulus Sekolah Dasar mendominasi di Kabupaten Bantul, sedangkan di Kabupaten Sleman didominasi oleh pengusaha lulusan Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah-Diploma II.
c. Kabupaten Bantul dan Sleman didominasi oleh pekerja yang bekerja antara 43-48 jam kerja dalam satu minggu.
d. Kabupaten Bantul didominasi oleh pekerja yang bekerja antara 27-30 hari kerja dalam satu bulan sedangkan di Kabupaten Sleman didominasi oleh pekerja yang bekerja antara 24-26 hari kerja dalam satu bulan.
e. Dilihat dari ada-tidaknya kesulitan usaha yang dialami pengusaha menurut sumber utama modalnya, para pengusaha mengatakan "ya" pernah mengalami kesulitan usaha baik untuk pengusaha yang sumber modalnya berasal dari milik sendiri maupun maupun seluruhnya berasal dari pihak lain.
f. Dilihat dari pernah-tidaknya pengusaha menjalin kemitraan menurut sumber utama modalnya, para pengusaha mengatakan "ya" pernah menjalin kemitraan baik untuk pengusaha yang sumber modalnya berasal dari milik sendiri maupun seluruhnya berasal dari pihak lain.
g. Dilihat dari alasan pengusaha tidak mengajukan pinjaman bank menurut sumber utama modalnya, para pengusaha mengatakan "tidak tahu prosedur mengajukan pinjaman bank" baik untuk pengusaha yang sumber modalnya berasal dari milik sendiri maupun seluruh modalnya berasal dari pihak lain.
h. Dilihat dari pernah-tidaknya pengusaha mengikuti bimbingan menurut sumber utama modalnya, para pengusaha mengatakan "ya" pernah mengikuti bimbingan baik untuk pengusaha yang sumber modalnya berasal dari milik sendiri, maupun seluruh modalnya berasal dari pihak lain.
i. Dilihat dari pernah-tidaknya pengusaha memperoleh bantuan modal menurut sumber utama modalnya, para pengusaha mengatakan "tidak pernah" memperoleh bantuan modal baik untuk pengusaha yang sumber modalnya berasal dari milik sendiri maupun sebagian modal berasal dari pihak lain.
j. Dilihat dari alasan pengusaha tidak memperoleh bantuan modal menurut sumber utama modalnya, pengusaha yang sumber modal utamanya berasal dari milik sendiri sebagian besar "tidak

tahu prosedur" , sedangkan pengusaha yang sumber modal utamanya berasal dari pihak lain sebagian besar mengatakan "tidak tahu"

k. Dilihat dari kondisi usaha periode yang lalu menurut sumber modal utamanya, pengusaha yang sumber modal utamanya berasal dari milik sendiri maupun sumber modal utamanya berasal dari pihak lain mengatakan kondisinya "lebih baik".

l. Dilihat dari kondisi usaha periode yang lalu menurut ada-tidaknya kesulitan usaha yang dialami, pengusaha yang kondisi usahanya periode lalu 'lebih baik', 'sama saja', 'lebih buruk', maupun 'tidak dapat dibandingkan' mengatakan "ya" pernah mengalami kesulitan usaha.

m. Dilihat dari kondisi usaha periode yang akan datang menurut sumber modal utamanya, pengusaha yang sumber modal utamanya berasal dari milik sendiri, maupun sumber modal utamanya berasal dari pihak lain mengatakan kondisinya "lebih baik".

2 Saran

a. Perlu pembinaan bagi pengusaha agar kelangsungan usaha kecil menengah mikro dapat terjamin karena usaha tersebut menjadi sumber penghasilan utama bagi pekerja laki-laki di daerah Bantul dan Sleman.

b. Perlu adanya bimbingan kepada para pengusaha kecil dalam bidang bimbingan teknis baik dalam hal pengelolaan teknik industri tepat guna, pengelolaan administrasi, pengelolaan usaha seperti pemasaran, baik yang dilakukan oleh instansi teknis, perguruan tinggi atau lembaga keuangan yang ada, yang dapat dilakukan dengan berbagai pelatihan-pelatihan atau magang pada industri terkait.

c. Perlu bantuan penyebaran informasi atau pemasaran barang-barang hasil industri, misalnya melalui pameran-pameran industri. Dinas Perindustrian dan Perdagangan atau Dinas Koperasi dapat menyediakan fasilitas media pemasaran bagi pengusaha ini.

d. Para pengusaha perlu memperhitungkan gaji untuk diri mereka sendiri sebagai pemilik sehingga biaya produksi untuk membuat suatu produk mencerminkan biaya produksi yang semestinya.

e. Untuk memperoleh informasi lebih lanjut mengenai sejauh mana kesulitan usaha yang dialami pengusaha tersebut, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

f. Perlu diadakan sosialisasi tentang peran bank atau lembaga pembiayaan keuangan dan bagaimana prosedur/ syarat untuk memperoleh fasilitas.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Clapham, R. 1991. *Pengusaha Kecil dan Menengah di Asia Tenggara*. Jakarta: LP3ES

Http://pseks-cu.blogspot.com/2007/11/memasyarakatkan-lembaga-keuangan-mikro.html

Marbun, B.N.. 1996. *Manajemen Perusahaan Kecil*. Jakarta: Pustaka Binaman Presindo

Sarantakos, S. 1998. *Social Research*. Second Edition. Australia: MacMillan Education Australia PTY LTD

Sekaran, U. 2000. *Research Methods for Business*. Edisi ke-3. USA: John Wiley & Sons, Inc.

Sigit, Soehardi. 1982. *Pengantar Ekonomi Perusahaan Praktis*. Yogyakarta: Armurrita

Sugiyono. 2003. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sutojo, H., Sjahruddin, Ginting, K., Makaliwe, W., Wibowo, MS. 1994. "Profil Sektor Usaha Kecil di Indonesia" dalam Sutojo, dkk. 1994. *Profil Usaha Kecil dan Kebijakan Kredit Perbankan di Indonesia*. Jakarta: Publikasi Lembaga Manajemen FEUI.

www.bantul.go.id/web.php?mod=pemerintahan&baca=renstra-185k

www.jogja.co.id/RPJPd/lampiran-RPJPd-2007-2006. Tersedia online. 27 Maret

2007

www.suarapembaruan.com/indeks/News/2008/07/17/Utama/ut*01.htm-4k*

www.tmp.sleman.go.id. Tersedia online. 27 Maret 2007

Undang-undang Nomor 9 tahun 1995

Resensi Buku: *The 5 Arrows of New Business Development*

L. Saptono *)

Judul Buku : *The 5 Arrows of New Business Development*
Pengarang : Handito Joewono
Penerbit : Arrbey
Tahun : 2010
Halaman : viii + 156

Sebagai bagian dari seri buku bisnis, buku ini dirancang sebagai salah satu bentuk kajian konseptual praktis untuk pengembangan bisnis baru yang didasarkan pada kerangka konsep *The 5 Arrows of Strategic Development*. Kerangka konsep tersebut disebut juga *The 5 Growing Cycle.* Kerangka konsepnya menunjukkan alur berpikir (*the way of thinking*) dalam proses bertumbuh kembang dalam hal ide, konsep, pandangan, pemikiran, atau karya intelektualitas seseorang. Dengan kata lain, substansi konsep *The 5 Arrows of Strategic Development* adalah langkah-langkah konseptual-strategik dalam rangka menumbuhkembangkan bisnis baru. Langkah konseptual-strategik tersebut diharapkan dapat diaplikasikan dalam pengembangan *management, marketing, selling, service, new business*, dan lain-lain. Harapannya dihasilkan *out put* strategis dalam pengelolaan manajemen.

Kesuksesan berbisnis pastilah di mulai dari titik nol. Bisnis bukanlah berkarya secara intuitif dari proses bermimpi semalam suntuk. Kalaupun ada pebisnis sukses dengan melakukan karya instan intuitif, jumlahnya tentulah terbatas. Dalam berbisnis diperlukan langkah sistematis dari saat memulai hingga mengembangkannya. Faktor lain yang sangat penting adalah keyakinan dan tekad kuat pebisnis yang diwujudkan dalam perencanaan bisnis. Penting dalam perencanaan bisnis tersebut harapan dan penetapan target masa depan. Pada langkah berikutnya adalah perbuatan nyata pebisnis. Pebisnis dan calon pebisnis penting untuk mengenali dan mengembangkan karakter jiwa *entrepreneurship* yang bersifat unggul dari waktu ke waktu. Karakter tersebut di antaranya: *opportunity seeker, network builder, smart leader, hard worker, dan progress demander*. Konsep ringkas *The 5 Arrows of New Business Development* yang disajikan penulis dalam bab 1 (satu) merupakan perkawinan atau aliansi strategis antara konsep *The 5 Arrows* dan konsep *entrepreneurship*. Dalam aliansi strategis tersebut diharapkan tercipta konsep yang berguna untuk menumbuhkembangkan bisnis baru.

Ada berbagai alasan yang mendorong seseorang memiliki keinginan untuk berbisnis. Angan-angan saja belumlah cukup, faktor terpenting memulai bisnis baru adalah kesadaran calon pebisnis terhadap dirinya (minat, bakat, hobi, pengalaman, dll) dan mendiagnosa karakteristik dirinya sendiri (kekuatan dan kelemahan) serta kesesuaiannya dalam berbisnis. Calon pebisnis baru juga perlu memahami bahwa tidak ada konsumen yang berkarakteristik sama. Pada bab 2 (dua) buku ini, penulis menekankan tentang pentingnya pemahaman (*understanding*) sebagai langkah awal dari setiap proses bertumbuh kembang. Dalam pengelolaan perusahaan, *understanding* bisa diperoleh melalui survei, audit, eksperimen, mengevaluasi masa lalu atau sekedar duduk melamun merasakan apa yang sedang terjadi. Tidak ada cara tertentu yang wajib untuk meningkatkan *understanding*. Demikian juga skala kegiatan yang perlu dilakukan untuk meningkatkan *understanding* akan sangat tergantung pada ukuran organisasi, kompleksitas, kompetisi, 'kecerewetan' (*noisess*) konsumen dan karakter eksekutif pengambil keputusan.

*) **L. Saptono** *adalah Staff Pengajar Prodi Akuntansi Universitas Sanata Dharma*

Bagi eksekutif bisnis dari pusat grosir Pasar Pagi atau Mangga Dua, *understanding* bisa diperoleh hanya melalui berbincang beberapa menit dengan mitra bisnisnya. Dalam aplikasi pengembangan bisnis sehari-hari, arah bagian *understanding* terwujud dalam kegiatan riset potensi bisnis, intelejen kompetitor dan cara pengumpulan informasi lainnya. *Day dreaming* yang diterjemahkan sebagai berangan-angan atau merenung atau melamun atau yang juga sering diplesetkan sebagai mimpi-bangun merupakan tahapan awal dari pengembangan bisnis yaitu merangkum segala informasi yang didapat dari proses *understanding* untuk disatukan dalam sebuah mimpi berbisnis.

Pebisnis tidak hanya perlu melakukan *day dreaming* dengan mengembangkan imajinasi dan penjelajahan segala kemungkinan yang ada serta memelihara dan mengembangkan kreativitas bisnis. Langkah yang penting setelahnya, sebagaimana disajikan dalam bab 3 (tiga) buku ini, adalah *creative thinking*. Kreativitas berpikir diperlukan untuk menghasilkan rancangan bisnis yang berbeda dan mempunyai '*punching power*' untuk menggebrak kebekuan pasar. Merumuskan (*formulating*) merupakan langkah memperoleh kesimpulan dan keputusan sebagai kelanjutan dari proses *understanding*. Banyak eksekutif yang terlalu lama menimbang-nimbang dan tidak menghasilkan kesimpulan atau keputusan meskipun informasi yang tersedia sudah sangat lengkap. Mungkin hal ini terjadi karena yang tersedia terlalu banyak sehingga tidak dapat segera disimpulkan dan diperoleh keputusan. Dalam pengelolaan bisnis dan organisasi, *formulating* bisa diwujudkan dalam bentuk pengambilan keputusan operasional sehari-hari seperti keputusan *go or no go* terhadap ide tertentu maupun perumusan sistematis atas kompleksitas tertentu seperti proses perencanaan jangka panjang. Termasuk dalam *formulating* adalah perumusan sasaran yang hendak dicapai, penetapan strategi pencapaian di tingkat korporat atau unit bisnis, rumusan strategi fungsional dan penyusunan uraian program kerja. Merumuskan dan mengambil keputusan merupakan proses penetapan sasaran dan cara-cara mencapai tujuan. Dalam hal merumuskan sesuatu, perlu dilibatkan pihak terkait (*stakeholder*) yang tidak hanya akan meningkatkan kualitas rumusan strategi atau program yang dihasilkan tetapi sekaligus untuk meningkatkan saling pengertian dan memiliki strategi. Pelibatan *stakeholder* inti akan mendorong terbentuknya kesepahaman yang solid dan konsisten dalam implementasinya. *Formulating* merupakan langkah-langkah konkritisasi dari strategi, rencana atau program dalam bentuk kegiatan yang riil. Kegiatan *formulating* di bisnis baru antara lain berupa rapat dengan konsultan atau pihak internal perusahaan dalam rangka merumuskan sasaran bisnis, *formulating* dilakukan dalam bentuk *creative thinking*.

Pada bab 4 (empat) penulis memaparkan langkah ke-3, yaitu *push the pedal*. Secara sederhana, rumus untuk dapat naik sepeda adalah '*push the pedal, balance it, concentrate, don't be afraid, then you're done*' (Evans, 2006). Bisnis baru bisa disebut mulai jalan ketika sudah melangkah secara nyata. Kalau hanya punya ide, semangat menggebu, atau konsep hebat tetapi tidak kunjung memulai berbisnis, maka kita barulah menjadi seorang calon pebisnis yang berwacana bisnis. Bergerak maju ke depan memerlukan keberanian bertindak. Banyak cerita nyata yang tragis bahwa rumusan strategi dan program yang sudah disusun dengan biaya dan waktu sedemikian banyak ternyata hanya jadi hiasan lemari atau disimpan di laci karena tidak adanya keberanian untuk melaksanakan. Perlu langkah-langkah konkrit untuk melangkah maju agar ada pertumbuhan dan perkembangan yang bisa diukur dan dikembangkan lebih lanjut. Pebisnis baru seringkali dicitrakan sebagai seseorang yang langsung bertindak tanpa perlu berpikir. Merumuskan strategi dan program pengembangan bisnis memang menyenangkan tetapi seringkali memerlukan waktu lama lebih-lebih kalau melibatkan banyak orang. Sering kali terjadi bahwa strategi dan program pengembangan bisnis yang disusun tidak bisa dilaksanakan. Anggaran seringkali dijadikan kambing hitam tidak terlaksananya rencana pengembangan bisnis, padahal yang menjadi biang keladinya ada kemungkinan besar justru adalah terlalu besarnya anggaran karena pebisnis kelewat

asyik bermimpi. Tentu saja, hal demikian tidak diharapkan. Rencana, strategi, dan program pengembangan bisnis dirancang dengan maksud untuk dijadikan referensi pengembangan bisnis di masa mendatang.

Langkah strategis yang ke-4 sebagaimana disajikan pada bab 5 buku ini adalah *speeding up*. Konsepnya adalah ketika datang kesempatan emas untuk tancap gas memperbesar bisnis, maka janganlah ditunda dan jangan lalukan kesempatan yang hadir. Mengingat hal demikian, melangkah maju dengan prinsip *'alon-alon waton kelakon'* bisa menyiksa pimpinan atau anggota tim. Bisa jadi pimpinan merasa cukup dengan pertumbuhan dan perkembangan ala kadarnya, tetapi anggota tim bisa frustasi karena kesempatan maju terhambat. Demikian juga anggota tim yang berprinsip asal jalan, akan membuat pimpinan tidak sabar untuk kemudian melakukan langkah-langkah yang tidak rasional dan tidak prosedural untuk mempercepat kemajuan. Akselerasi yang dalam pengembangan bisnis diartikan sebagai *speeding up* adalah kegiatan melangkah maju menuju sasaran dengan kecepatan yang semakin tinggi. Pembalap mobil Formula 1 yang tancap gas beberapa detik setelah *start* dengan laju kecepatan yang masih kecil, dan kemudian terus tancap gas dengan kecepatan penuh setidaknya menjelang tikungan pertama bisa memberi ilustrasi bagaimana akselerasi dilakukan. *Speeding up* dilakukan agar organisasi atau perusahaan berhasil mencapai posisi maksimal tertentu sebelum sampai tikungan atau posisi menata diri menjaga keseimbangan untuk mengembangkan modal lagi di masa mendatang. *Speeding up* dapat dilakukan dengan menjalankan semua rencana dan penggalokasian sumber daya secara maksimal serta memonitor kinerja melalui audit dan riset. Momentum pengembangan bisnis baru tidak muncul dua kali dalam waktu berdekatan. Terbukanya pasar merupakan contoh momentum pengembangan bisnis yang perlu segera dimanfaatkan oleh calon pebisnis. Pada situasi seperti ini perusahaan harus tancap gas mengakselerasi kegiatan pemasarannya. Bila momentum seperti ini bisa dimanfaatkan dengan baik, maka bukan yang mustahil bila target satu tahun dapat dicapai dalam waktu dua bulan.

Langkah terakhir pengembangan bisnis adalah *looking up*. Konsepnya adalah memandang ke atas, bersiap merayakan keberhasilan besar, dan memobilisasi segenap sumber daya merupakan kunci penting menjadi pebisnis yang berhasil mengembangkan perusahaannya secara berkelanjutan. Pada dasarnya sumber daya bersifat tidak tak terbatas. Selalu ada keterbatasan sumber daya, sehingga perlu dioptimalkan. Optimasi bermakna berinisiatif melakukan penyesuaian sepanjang waktu, termasuk terhadap kemungkinan berkurangnya sumber daya. Mobil balap Formula 1 yang terus dipacu maksimal ketika berada di tikungan bisa terbang melintas batas lintasan balap dan menabrak pagar pembatas yang bisa mencelakakan pengemudi dan bahkan pembalap lain. Ilustrasi ini dapat pula terjadi dalam pengembangan organisasi atau perusahaan. Pencapaian kecepatan penuh yang sudah diperoleh ketika melakukan akselerasi menjelang sampai di tikungan balap akan memberi modal penting bagi pembalap ketika berada di tikungan dan melakukan proses optimasi. *Optimizing* bukan berarti berhenti berjalan. Seperti pembalap yang ada di tikungan yang tidak mengerem mobilnya, bahkan justru kalau ada kesempatan masih akan menginjak pedal gas. Tentu saja sewaktu *optimizing* perlu terus waspada karena ada kemungkinan pembalap 'bonek' yang ketinggalan akan memanfaatkan momentum untuk menyalip di tikungan. Semangat tumbuh dan berkembang perlu terus digelorakan karena akan sangat dibutuhkan untuk berbalap di siklus berikutnya setelah lepas dari tikungan, setidaknya sampai mobil balap masuk di *pitstop*. Ketika mobil balap berada di *pitstop*, yang hanya beberapa detik dilakukan perenungan, evaluasi, pengisian bahan bakar, memperbaiki yang rusak dan kalau perlu ganti ban, sehingga dapat masuk kembali ke lintasan balap dengan keberanian total yang baru. Seperti pembalap yang tidak boleh lengah ketika berada di tikungan, demikian juga pimpinan organisasi atau perusahaan perlu menggunakan tahapan *looking up*

untuk terus memperbaiki kinerjanya. Keterbatasan anggaran, SDM atau sumber daya lainnya merupakan cerita harian yang sering didengar di perusahaan yang baru. Pada dasarnya pebisnis baru tidak boleh cepat merasa puas. Tentu saja terus berkeluh kesah juga bukan merupakan jawaban bagi pebisnis yang baru. Pebisnis baru perlu mengoptimalkan segala sumebr daya yang tersedia, dan apapun capaian hasil pada putaran pertama, pebisnis baru harus mendorong tim dan dirinya sendiri untuk merayakan keberhasilan awal yang sudah diraih. *Looking up* merupakan modal untuk meraih keberhasilan yang lebih besar di masa mendatang.

Buku ini adalah salah satu referensi bagi setiap orang yang bermaksud mendirikan bisnis baru ataupun bagi orang yang bekerja di suatu unit bisnis dan memiliki tugas mendirikan bisnis baru di tempat kerja. Sudut pandang dalam buku ini adalah calon pebisnis. Diharapkan buku ini hadir sebagai energi yang mendorong pembacanya untuk memulai bisnis baru. Buku ini memang tidak menghadirkan banyak contoh fakta yang konkrit bagi mereka yang berhasil saat memulai dan mengembangkan bisnis. Namun demikian, gaya penulisan yang sederhana dan hadirnya beberapa contoh fakta dalam buku ini diharapkan memudahkan dan menyemangati pembaca untuk memulai suatu bisnis baru.

BIOGRAFI PENULIS

S. Widanarto P., S.Pd., M.Si.

Lahir di Tegal, 21 Januari 1971. Mendapatkan gelar sarjana pendidikan ekonomi dari IKIP Sanata Dharma Yogyakarta pada tahun 1994. Menyelesaikan S-2 pada Bidang Kajian Ilmu Akuntansi Program Pascasarjana Universitas Gadjah Mada pada tahun 2000. Saat ini menjadi staf pengajar pada Program Studi Pendidikan Akuntansi, JPIPS, FKIP, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Y. Himawan Indaryanto, S.Pd.

Lahir di Yogyakarta, 24 September 1968. Mendapatkan gelar sarjana pendidikan ekonomi dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta pada tahun 1996. Saat ini menjadi guru tetap di SMA Stella Duce 2 Yogyakarta.

Cornelio Purwantini, S.Pd., M.SA.

Lahir di Tanjung Enim, 22 April 1972. Mendapatkan gelar sarjana pendidikan ekonomi dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta pada tahun 1996. Menyelesaikan S-2 pada Bidang Kajian Ilmu Akuntansi dengan bidang konsentrasi Akuntansi Manajemen Program Pascasarjana Universitas Brawijaya Malang pada tahun 2005. Saat ini menjadi staf pengajar pada Program Studi Pendidikan Akuntansi, JPIPS, FKIP, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Agustinus Heri Nugroho, S.Pd., M.Pd.

Lahir di Gunungkidul, 13 September 1975. Mendapatkan gelar sarjana pendidikan ekonomi dari Universitas Sanata Dharma pada tahun 1999. Sedang studi lanjut di Program Pasacasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Program Studi Teknologi Pembelajaran. Sejak tahun 2001 menjadi staf pengajar di Program Studi Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta

Laurentius Saptono, S.Pd., M.Si.

Lahir di Bantul, 7 April 1973. Mendapatkan gelar sarjana pendidikan ekonomi dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta pada tahun 1996. Menyelesaikan S-2 pada Bidang Kajian Ilmu Akuntansi Program Pascasarjana Universitas Padjadjaran Bandung pada tahun 2003. Saat ini menjadi staf pengajar pada Program Studi Pendidikan Akuntansi, JPIPS, FKIP, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Natalina Premastuti B., S.Pd., M.Pd.

Lahir di Klaten, 27 Desember 1979. Mendapatkan gelar sarjana pendidikan ekonomi dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta pada tahun 2003. Sejak tahun 2004 menjadi staf pengajar pada Program Studi Pendidikan Akuntansi, JPIPS, FKIP, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Ignatius Bondan Suratno, S.Pd., M.Si.

Lahir di Bantul, 8 Februari 1973. Mendapatkan gelar sarjana pendidikan akuntansi dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta pada tahun 1997. Menyelesaikan S-2 pada Bidang Kajian Akuntansi Program Pascasarjana Universitas Diponegoro Semarang pada tahun 2006. Sejak 1998 menjadi staf pengajar pada Program Studi Pendidikan Akuntansi, JPIPS, FKIP, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Drs. Bambang Purnomo, S.E., M.Si.

Lahir di Yogyakarta, 27 Agustus 1953. Mendapatkan gelar sarjana pendidikan ekonomi dari IKIP Sanata Dharma Yogyakarta pada tahun 1981 dan sarjana ekonomi dari STIE YKPN Yogyakarta pada tahun 1993. Menyelesaikan S-2 pada Bidang Kajian Akuntansi Program Pascasarjana STIE YKPN Yogyakarta pada tahun 2004. Saat ini menjadi staf pengajar pada Program Studi Pendidikan Akuntansi, JPIPS, FKIP, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

KETENTUAN PENULISAN ARTIKEL
JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI DAN AKUNTANSI

Ketentuan Umum

1. Artikel yang dikirim merupakan karya asli dan belum pernah dipublikasikan di media lain.
2. Isi artikel sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.
3. Panjang artikel: 15-20 halaman (termasuk daftar pustaka), spasi: rangkap, ukuran kertas: A4, jenis font: Times New Roman 12 pt, batas margin: *Top* 4 cm, *Left* 4 cm, *Bottom* 3 cm, *Right* 3 cm.
4. Artikel dikirim dalam bentuk *hardcopy* sebanyak 2 eksemplar dan *softcopy / file* (jenis dokumen **.rtf**-*Rich Text Format)* dengan menggunakan CD atau dikirim melalui e-mail.
5. Penulis wajib mengirimkan biodata.

Ketentuan Penulisan

1. **Sistematika artikel yang berisi gagasan atau pemikiran**: abstrak, kata-kata kunci, pendahuluan, bagian isi (terdiri dari beberapa sub judul sesuai dengan topik yang ditulis), penutup, dan daftar pustaka.
2. **Sistematika artikel yang berisi laporan penelitian**: abstrak, kata-kata kunci, pendahuluan, kajian teoritik, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, penutup, dan daftar pustaka.
3. **Abstrak** maksimal terdiri dari 200 kata ditulis dalam bahasa Inggris, spasi satu, dicetak dengan huruf miring, menjorok 0,5 cm dari margin kanan dan kiri. Abstrak untuk artikel hasil penelitian berisi tujuan penelitian, pendekatan terhadap masalah, dan hasil temuan. Abstrak untuk artikel non-penelitian berisi ringkasan isi artikel yang disajikan secara padat (minimal berisi persoalan yang diangkat dan pendekatan yang digunakan).
4. **Kata-kata kunci** terdiri dari 3-5 kata, yang menggambarkan daerah masalah yang diteliti atau istilah-istilah yang merupakan dasar pemikiran gagasan dalam karangan asli.
5. **Catatan referensi** ditulis dalam tanda kurung dengan ketentuan: nama belakang, tahun, dan halaman (*jika referensi dari sumber buku*). Contoh: (Milani, 1975), (Driyarkara, 2001: 45-50)
6. **Catatan referensi yang diambil dari internet** ditulis dengan ketentuan: (1) jika dalam referensi terdapat informasi nama penulis dan tahun publikasi, maka penulisan catatan referensi mengacu pada ketentuan di atas; (2) jika dalam referensi tidak terdapat informasi nama penulis dan tahun publikasi, maka ditulis alamat *website/homepage* secara lengkap.
7. **Tabel** dilengkapi dengan judul tabel di bagian atas tabel tersebut. **Gambar/Bagan** dilengkapi dengan judul gambar/bagan di bagian bawah gambar/bagan tersebut.
8. **Daftar pustaka** disusun secara alfabetis. Nama belakang ditulis terlebih dahulu kemudian nama depan (disingkat), ketentuan ini berlaku untuk penulis asing maupun Indonesia. Ketentuan penulisan daftar pustaka menurut sumbernya:
   a. dari sumber buku: nama penulis, tahun terbit, judul (dicetak miring), edisi, nama kota dan penerbit.

      Sekaran, U. (2003). *Research Methods for Business*. Fourth Edition. USA : John Wiley & Sons, Inc.

   b. dari sumber jurnal: nama penulis, tahun terbit, judul, nama jurnal (dicetak miring), volume, nomer, halaman

      Milani, K. (1975). "The Relationship in Budget Setting to Industrial Supervisor Performance and Attitudes: A Field Study". *The Accounting Review*. Vol. XII, No. 2, hlm 274 – 284.

   c. dari sumber selain buku dan jurnal: nama penulis, tahun terbit, judul, jenis sumber (dicetak miring), nama kota dan penerbit.

      Purwantini, C. (2005). "Pengaruh Partisipasi Anggaran, Asimetri Informasi, dan Etika Individu Terhadap Senjangan Anggaran". *Tesis*. Malang: Universitas Brawijaya.

   d. dari sumber internet

      Haryanto. "Prospek DIY 2010". Tersedia: Http://www.jogja.co.id/RPJPd/lampiran-RPJPd-2007-2006. [27 Maret 2007]

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
Jl. Affandi, Mrican, Tromol Pos 29 Yogyakarta 55002
Telepon (0274) 513301 Ext. 1527 , Faks. (0274) 540793
E-mail: lemlit@staff.usd.ac.id

ISSN 1978-8770