

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN AKUNTANSI DENGAN MODEL CONTEXTUAL PROJECT-BASED LEARNING

Angela Merici Fina Indriani¹⁾, Hari Wahyono²⁾, Sri Umi Mintarti Widjaja²⁾

¹⁾Pendidikan Ekonomi, Pascasarjana, Universitas Negeri Malang
SMK Negeri 1 Pamekasan

email: angela.merici.f.i@gmail.com

²⁾ Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan pembelajaran akuntansi berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk mata diklat akuntansi perusahaan dagang dengan model contextual project-based learning dan menilai kevalidan RPP tersebut. Model contextual project based learning dipilih untuk menjawab tuntutan masyarakat agar siswa memiliki keterampilan abad 21, sebab mengajarkan keterampilan abad 21 membutuhkan cara mengajar abad 21 pula. Model penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model Dick & Carey yang dilakukan di SMK Negeri 1 Pamekasan. Hasil dari pengembangan ini berupa rencana pelaksanaan pembelajaran dan silabus akuntansi perusahaan dagang. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi dan memperoleh tingkat kevalidan 70% yang berarti produk cukup valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: RPP, project-based learning, contextual learning, akuntansi perusahaan dagang

Pembelajaran akuntansi perusahaan dagang di SMK yang diberikan selama tiga semester, seharusnya mampu membuat siswa semakin paham dan mampu mengerjakan siklus akuntansi perusahaan dagang. Pada kenyataannya masih banyak siswa yang belum paham dan belum mampu mengerjakan siklus akuntansi perusahaan dagang. Hal ini terbukti dari nilai-nilai siswa yang rendah dan dari hasil wawancara dengan siswa yang

menyebutkan bahwa mereka tidak paham dengan pelajaran akuntansi. Beberapa siswa menyebutkan bahwa pelajaran akuntansi sulit bahkan ada yang menyebutkan bahwa mereka tidak paham mulai dari awal, yaitu mulai pencatatan jurnal dan aturan pendebitan dan pengkreditan.

Padahal kondisi dunia sekarang berubah. Siswa diharapkan tidak hanya paham dan mampu mengerjakan saja, tetapi mereka diharapkan untuk memiliki keterampilan abad 21 agar dapat sukses (Saavedra & Opfer, 2012;

Kay, 2010; Rotherham & Willingham, 2010). Ketidakmampuan siswa untuk memiliki keterampilan tersebut pada akhirnya berdampak setelah mereka lulus.

Pengusaha di Pamekasan yang menggunakan para lulusan sebagai tenaga kerjanya mengungkapkan keluhan mereka dengan mengatakan bahwa lulusan SMK yang mampu bekerja dengan baik hanya siswa yang memiliki peringkat 10 besar. Hal ini tidak hanya terjadi di Pamekasan saja, kondisi secara nasional juga tidak jauh berbeda. Sebagian besar lulusan sekolah kejuruan (SMK) tidak memiliki *skill* yang dibutuhkan untuk bekerja dan dua puluh persen (20%) dari rekrutmen baru yang berlatar pendidikan SMK memiliki kualitas yang menyedihkan (World Bank, 2010; OECD, 2015).

Kurangnya pemahaman dan *skill* siswa bukan hanya karena kesalahan siswa, namun juga rendahnya kualitas pembelajaran di pendidikan kejuruan (World Bank,

2011). Hal ini juga dapat dilihat dari observasi awal yang dilakukan bahwa pembelajaran akuntansi perusahaan dagang hanya dilakukan dengan ceramah dan pengerjaan tugas yang kurang menantang yang membuat siswa menjadi bosan. Guru perlu melakukan evaluasi pembelajaran dan melakukan perbaikan-perbaikan terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan guru disajikan secara rinci dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), oleh sebab itu pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran.

Tantangan bagi pengajar untuk menyiapkan siswa memiliki keterampilan abad 21 yaitu melatih dan mengembangkan siswa agar mampu berpikir kritis dan memecahkan masalah, komunikasi, organisasi, kerjasama dan kepemimpinan, serta meningkatkan keahlian komputer siswa (OECD, 2015; Ravitz, 2012; Musa, 2011; Despoina, 2015; Turner, 2011). Peran tradisional guru sebagai penyedia pengetahuan harus berubah menjadi fasilitator pembelajaran, sebab siswa dapat belajar dari sumber

informasi yang luas yang ada di internet (Zafirov, 2013). Jika guru menemukan cara untuk menarik siswa dalam belajar, merestruktur kelas sehingga siswa termotivasi untuk belajar, akan terjadi perubahan yang dramatik (Krajcik, 2006). Guru perlu merancang pembelajaran yang menarik bagi siswa dan membantu siswa untuk dapat memahami materi akuntansi dan memiliki keterampilan abad 21. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan rancangan pelaksanaan pembelajaran akuntansi perusahaan dagang dengan model *contextual project based learning*.

Model *project-based learning* dipilih karena model ini mampu menjawab permasalahan tantangan pengajar dalam meningkatkan kemampuan ICT, problem solving, kerjasama kelompok, manajemen organisasi, kepemimpinan, pemecahan permasalahan nyata di lingkungan sebenarnya, meningkatkan pengetahuan siswa, keterampilan siswa, meningkatkan kepercayaan diri siswa, dan mampu

mempersiapkan siswa untuk pekerjaan masa depan mereka, selain itu *project based learning* juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna (Guo & Yang, 2012; Movahedzadeh, 2012; Alacapinar, 2008; Zafirov, 2013; Despoina, 2015; Ravitz, dkk, 2012; Musa, 2011; Başbay, 2009; Kunberger, 2013; Gültekin, 2005; Bell, 2010).

Contextual learning dipilih karena model ini akan membawa siswa lebih memahami dunia nyata yang ada di sekitar mereka sehingga siswa dapat melihat hubungan antara materi pelajaran di sekolah dengan kehidupan sehari-hari (Smith, 2010). Pelajaran yang relevan dengan kehidupan siswa merupakan salah satu pembelajaran yang dibutuhkan untuk mengajar keterampilan abad 21 (Saavedra & Opfer, 2012).

Pada model *contextual project based learning* ini siswa akan mengerjakan proyek untuk mentransfer pengetahuan tentang akuntansi yang mereka dapatkan di sekolah kepada pemilik usaha dagang kecil di sekitar tempat tinggal mereka.

Hal ini sesuai dengan Silberman (2014:23) yang menyebutkan tentang paham belajar aktif yang dimodifikasi dari kata-kata bijak Konfusius.

“Yang saya dengar, saya lupa. Yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat. Yang saya dengar, lihat, dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, saya mulai pahami. Dari yang saya dengar, lihat, bahas, dan terapkan, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan. Yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai”.

Proyek untuk pembelajaran akuntansi perusahaan dagang dengan model *contextual project-based learning* ini akan tercantum secara jelas dalam rencana pelaksanaan pembelajaran hasil penelitian pengembangan ini. Hasil pengembangan ini selanjutnya akan divalidasi untuk melihat kevalidan produk dan kesiapan produk untuk digunakan dalam pembelajaran.

RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih, dikembangkan berdasarkan silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran dan penilaian peserta didik dalam mencapai Kompetensi Dasar (Dirjen Dikdasmen, 2015). RPP disusun agar proses pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Komponen RPP mencakup: (1) identitas sekolah/nama satuan pendidikan, mata pelajaran, dan kelas/semester; (2) alokasi waktu; (3) KI, KD, Indikator Pencapaian Kompetensi; (4) tujuan pembelajaran; (5) materi pembelajaran; (6) pendekatan, model dan model; (7) media/alat, bahan, dan sumber belajar; (8) langkah-langkah pembelajaran, dan (9) penilaian pembelajaran. (Permendikbud Nomor 103 tahun 2014).

Contextual Learning

Pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara, dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya (Komalasari, 2014). Asumsi dan praktek dari contextual learning adalah (1) siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, (2) siswa melihat pembelajaran yang relevan, (3) siswa belajar satu sama lain melalui kerjasama, diskusi, dan refleksi diri, (4) pembelajaran berhubungan dengan dunia nyata dan/atau simulasi isu-isu dan masalah-masalah yang bermakna, (5) siswa didorong untuk bertanggung jawab dalam pemantauan dan pengembangan pembelajaran mereka sendiri, (6) menghargai keberagaman latar belakang siswa dan pengalaman sebelumnya sebagai dasar mereka untuk belajar, (7) siswa didorong untuk menjadi partisipan aktif

dalam pengembangan masyarakat, (8) pembelajaran siswa dinilai dalam berbagai cara, (9) perspektif dan pendapat siswa dihargai dan dihormati, dan (10) guru bertindak sebagai fasilitator (Smith, 2010).

Project-based Learning

Project-based learning adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang mengajarkan konsep kurikulum melalui sebuah proyek dengan melibatkan siswa dalam penugasan-penugasan kompleks yang meliputi perencanaan dan desain, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, menciptakan produk, dan mengkomunikasikan hasilnya. (Bell, 2010; Mergendoller dkk, 2006). Tahapan-tahapan pembelajaran dalam *project based learning* terbagi menjadi 4 tahap. (1) Tahap 0: tahap perencanaan, meliputi menetapkan cakupan proyek, permasalahan dan ide besar, mengembangkan pertanyaan pendorong, memilih standar isi dan menggabungkan hasil-hasil diluar konten, merencanakan penugasan, mengatur sumber daya, memutuskan strategi kelompok. (2) Tahap 1: tahap peluncuran proyek meliputi

menstimulasi ketertarikan, antusias dan perhatian siswa, menetapkan harapan yang tinggi, menetapkan aturan, langkah-langkah, produk, batas waktu, dan penilaian. (3) Tahap 2: pembimbingan inkuiri dan kreasi produk meliputi menyediakan sumber daya yang digunakan, membantu siswa menetapkan tugas dan menilai kemajuan proyek, menumbuhkan keterampilan presentasi. (4) Tahap 3: kesimpulan proyek meliputi pameran produk, melakukan penilaian sumatif, dan melakukan refleksi pada proses pembelajaran (Mergendoller dkk, 2006).

MODEL

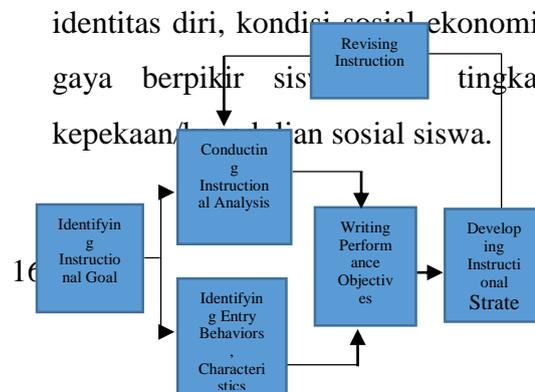
Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model Dick & Carey. Namun dari 10 langkah dalam model Dick & Carey, penelitian ini hanya menggunakan 5 langkah sebagai berikut.

Gambar 1. Langkah – langkah dalam penelitian pengembangan model Dick & Carey

Langkah 1: Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, yaitu apa yang diharapkan dapat dilakukan siswa SMK Negeri 1 Pamekasan kelas XI Keuangan setelah memperoleh pembelajaran akuntansi perusahaan dagang di semester 1.

Langkah 2: Melakukan analisis pembelajaran, yaitu mengidentifikasi keterampilan yang perlu dipelajari peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan melakukan analisis kurikulum 2013 dan melihat hasil belajar siswa sebelumnya dan dengan wawancara guru pengajar.

Langkah 3: Menganalisis karakteristik peserta didik, yaitu menganalisis keterampilan spesifik yang dimiliki siswa di awal pembelajaran dengan wawancara terhadap siswa dan membagikan angket mengenai identitas diri, kondisi sosial ekonomi, gaya berpikir siswa, dan tingkat kepekaan sosial siswa.



Langkah 4: Merumuskan tujuan kinerja atau tujuan pembelajaran khusus, yaitu untuk menspesifikan materi yang akan diajarkan, menentukan strategi pembelajaran, dan untuk menetapkan kriteria evaluasi belajar siswa setelah pembelajaran dilakukan.

Langkah 5: Mengembangkan strategi pembelajaran, yaitu pembelajaran akuntansi perusahaan dagang menggunakan model *contextual project based learning*.

Kelima langkah tersebut dilakukan dengan wawancara, observasi dan angket sebagai dasar rancangan produk yang dikembangkan, yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai pedoman guru untuk melaksanakan model *contextual project-based learning*. Setelah produk selesai dikembangkan selanjutnya akan divalidasi oleh guru pengajar produktif keuangan di SMK Negeri 1 Pamekasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah rencana

pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan silabus akuntansi perusahaan dagang dengan model *contextual project-based learning*. Rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat dalam tujuh kali pertemuan dengan waktu per pertemuan 3 jam pelajaran. Pertemuan pertama tentang review singkat materi akuntansi perusahaan dagang yang pernah siswa peroleh, pengajuan pertanyaan dan perencanaan proyek 1, yaitu wawancara dan observasi dengan pemilik usaha dagang kecil tentang kegiatan dagang dan pelaporan keuangannya. Pertemuan kedua mengenai pembahasan laporan proyek 1 dan mengajukan pertanyaan tentang usaha dagang kecil yang tidak membuat pelaporan keuangan, serta merencanakan proyek 2, yaitu membantu pemilik usaha kecil untuk membuat pembukuan sederhana selama satu minggu. Pertemuan ketiga hingga pertemuan keenam adalah pembahasan tentang pembuatan pembukuan usaha dagang kecil. Pertemuan ketujuh mengenai evaluasi pembelajaran akuntansi perusahaan dagang dengan model *contextual project-based learning*.

Silabus akuntansi perusahaan dagang yang dibuat menunjukkan pembelajaran dengan pendekatan saintifik dengan model *contextual project-based learning*. Materi pembelajaran ditambahkan dengan pencatatan ke dalam komputer untuk mengasah kemampuan komputer siswa.

Setelah RPP dan silabus dibuat selanjutnya divalidasi oleh guru pengajar keuangan SMK Negeri 1 Pamekasan. Aspek yang diamati yaitu kelengkapan komponen RPP, pembagian alokasi waktu, kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator dan waktu, materi pembelajaran yang mendukung pembelajran, kesesuaian model pembelajaran, kesesuaian media alat dan sumber pembelajaran, kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan saintifik dan *contextual project based learning*, penilaian dan penskoran yang tepat dan jelas, penggunaan bahasa yang mudah dipahami guru pengajar, dan kemanfaatan RPP.

Berdasarkan validasi yang dilakukan, aspek komponen RPP

memperoleh skor 22 dari total 28, aspek alokasi waktu memperoleh skor 5 dari total 8, aspek tujuan pembelajaran memperoleh skor 8 dari total 12, aspek materi pembelajaran memperoleh skor 11 dari total 16, aspek model pembelajaran memperoleh skor 12 dari total 16, aspek media alat dan sumber pembelajaran memperoleh skor 6 dari total 12, aspek langkah-langkah pembelajaran memperoleh skor 18 dari total 24, aspek penilaian memperoleh skor 4 dari total 8, aspek penggunaan bahasa memperoleh skor 6 dari total 8, aspek kemanfaatan RPP memperoleh skor 6 dari total 8. Berdasarkan hasil tersebut, total skor yang diperoleh yaitu 98 dari total skor maksimal yaitu 140. Rumus yang digunakan untuk tingkat kevalidan yaitu

$$P = \frac{\sum x}{\sum x \max} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase kevalidan

$\sum x$ = skor yang diperoleh

$\sum x \max$ = skor maksimal

Berdasarkan rumus tersebut, diperoleh persentase tingkat kevalidan RPP yaitu 70%, yang berarti RPP cukup valid dan hanya memerlukan revisi kecil. Revisi yang perlu

dilakukan yaitu penyesuaian RPP dengan aturan yang baru, pendekatan 5M dalam saintifik tetap dimasukkan dalam langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian lebih spesifik dan mencantumkan penskoran.

KESIMPULAN

Siswa yang belum memiliki pemahaman dan kemampuan mengerjakan siklus akuntansi disebabkan pembelajaran yang monoton, membosankan dan tidak menantang. Pembelajaran akuntansi perusahaan dagang dengan model *contextual project-based learning* diharapkan mampu mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Produk RPP yang telah dibuat dalam pengembangan ini cukup valid dan dapat dipraktekkan dalam kelas, dan perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektivan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alacapinar, Füsün. 2008. Effectiveness of Project Based Learning. *Egitim Arastirmalari-Eurasian Journal of Educational Research*, 33, 17-34.
- Başbay, M., Ateş, A. 2009. The Reflections of Student Teachers on Project Based Learning and Investigating Self Evaluation Versus Teacher Evaluation. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, (Online), 1 (2009): 242-247, (www.sciencedirect.com), diakses 11 Desember 2015.
- Bell, S. Project Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House*, 83, 39-43.
- Despoina, S., Michalopoulou A. 2015. Project Based Learning: Effects on Knowledge and Skills Acquisition. *International Journal of Research*, (Online), 2(6): 148-158, (<http://internationaljournalofresearch.org/>), diakses 11 Desember 2015.
- Guo, S., Yanjung Yang. 2012. Project Based Learning: an Effective

- Approach to Link Teacher Professional Development and Students Learning. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, (Online), 5 (2): 41-56, (<http://perpusnas.go.id>), diakses 21 Oktober 2015.
- Gültekin, M. 2005. The Effects of Project Based Learning on Learning Outcomes in the 5th Grade Social Studies Course in Primary Education. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 5(2), 548-556.
- Kay, K. 2010. 21st Century Skills: Why They Matter, What They Are, and How We Get There. Dalam James Bellanca & Ron Brandt (Eds.), *21st Century Skills: Rethinking How Student Learn*. Solution Tree Press.
- Komalasari, K. 2014. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Krajcik, Joseph S., Phyllis C. Blumenfeld. 2006. Project-Based Learning. Dalam R. Keith Sawyer (Ed.), *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences* (Chapter 19). Cambridge University Press.
- Kunberger, Tanya. 2013. Revising a Design Course from a Lecture Approach to a Project-based Learning Approach. *European Journal of Engineering Education*, 38(3), 254-267.
- Mergendoller, J. R., dkk. 2006. Pervasive Management of Project-Based Learning: Teachers as Guides and Facilitators. (Online) www.bie.org/images/uploads/gerenal/25a07c3bc2b40118ba8b03334fel6d58.pdf, diakses pada 18 Desember 2015.
- Movahedzadeh, F., Ryan P., Jenna E. R., Trinidad G. 2012. Project Based Learning to Promote Effective Learning in Biotechnology Courses. *Education Research International*, 2012. (Online), (www.perpusnas.go.id), diakses 18 Desember 2015.
- Musa, F., Norlaila, M., RozmelA. L, Maryam M.A. 2011. Project-based Learning (PjBL): Inculcating Soft Skills in 21st

- Century Workplace. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, (Online), 59 (2012): 565-573, (www.sciencedirect.com), diakses 18 Desember 2015.
- OECD/Asian Development Bank. 2015. *Education in Indonesia: Rising to the Challenge*. OECD Publishing, Paris. <http://dx.doi.org/10.1787/9789264230750-en>, diakses 17 Juni 2015.
- Ravitz, J., Nate, H., Mary E., Mergendoller, J. 2012. *Using Project Based Learning to Teach 21st Century Skills: Findings from a Statewide Initiative*. (Online) www.bie.org/images/uploads/general/21c5f7ef7e7ee3b98172602b29d8cb6a.pdf, diakses 18 Desember 2015.
- Rotherham A. J., Willingham D. T. 2009. 21st-Century Skills: Not New, but a Worthy Challenge. *Educational Leadership*, 67(1), 16-21.
- Saavedra, A. R., Opfer, D. V. 2012. Learning 21st-Century Skills Requires 21st-Century Teaching. *Phi Delta Kappan*, 94 (2), 8-13.
- Silberman, Melvin L. 2014. *Active Learning 101 Cara Belajar Peserta didik Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Smith, B. P. 2010. Instructional Strategies in Family and Consumer Sciences: Implementing the Contextual Teaching and Learning Pedagogical Model. *Journal of Family and Consumer Sciences Education*. 28(1), 23-38.
- Turner, K. F., Reed, R. O., Greiman, Janel. 2011. Accounting Education In Crisis. *American Journal of Business Education*, (Online), 4 (12), 39-44, (<http://perpusnas.go.id>), diakses 21 Oktober 2015.
- World Bank. 2010. *Indonesia Jobs Report: Towards Better Jobs and Security for All*. Jakarta: World Bank (Online) <http://datatopics.worldbank.org/hnp/files/edstats/IDNwp10b.pdf>, diakses 13 Oktober 2015
- World Bank. 2011. *Skills for the Labor Market in Indonesia – Trends in Demand, Gaps and Supply*.



Washington D.C.: World
Bank (Online)

<http://dx.doi.org/10.1596/978>

[-0-8213-8614-9](http://dx.doi.org/10.1596/978-0-8213-8614-9), online

diakses 13 Oktober 2015.

Zafirov, Ch. 2013. New Challenges

for the Project Based

Learning in the Digital Age.

Trakia Journal of Sciences,

(Online), 11(3): 298-302,

(<http://www.uni-sz.bg>),

diakses 8 Januari 2016