

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

1. *Generic Skills*

a. *Hakekat Generic Skills*

Pada dasarnya *skills* atau keterampilan merupakan kemampuan untuk melaksanakan tugas dengan hasil yang ditentukan dalam jumlah waktu, energi, atau keduanya. Keterampilan biasanya membutuhkan rangsangan dari lingkungan untuk berkembang seiring waktu melalui latihan, serta ditujukan untuk menanggapi beberapa permintaan di lingkungan eksternal. Hal ini sesuai pernyataan Proctor & Dutta bahwa *skills* merupakan “*goal-directed, well-organised behaviour that is acquired through practice and performed*” (Winterton, Le Deist & Stringfellow, 2016: 28).

Pengertian *generic skills* sendiri telah dibahas oleh banyak ahli. Yusof, Roddin, & Awang (2015: 38) menjelaskan bahwa “*generic skills are conceptualised as being skills applicable to different situations after initial teaching/learning and capable of slight adaptation to suit the varying needs of the new situation*”. Senada dengan pendapat sebelumnya, ILO dalam Brewer (2013: 3) mendefinisikan *generic skills* sebagai berikut.

... the skills and knowledge that enhance a worker's ability to secure and retain a job, progress at work and cope with change, secure another job if he/she so wishes or has been laid off and enter more easily into the labour market at different periods of the life cycle. Individuals are most employable when they have broad-based education and training, basic and portable high-level skills, including teamwork, problem solving, information and communications technology (ICT) and communication and language skills. This combination of skills enables them to adapt to changes in the world of work..

Di beberapa negara, *generic skills* disebut dalam berbagai istilah, di Australia istilah yang digunakan adalah *generic skills*, *key competencies* atau *employability skills*; di Inggris disebut dengan *key skills* atau *core skill*;

di *New Zealand* dikenal dengan *essential skills* dan *necessary skills*; sedangkan di Amerika disebut dengan *employability skills* atau *workplace know-how*. (Clayton, Blom, Meyers & Bateman, 2013: 15). Oleh Mayer (1992) *generic skills* didefinisikan sebagai satu set keterampilan generik dengan tujuh kompetensi utama yaitu 1) mengumpulkan, menganalisis dan mengorganisasi gagasan dan informasi, 2) mengekspresikan ide dan informasi, 3) merencanakan dan mengorganisasi kegiatan, 4) bekerja dengan orang lain dan dalam tim, 5) menggunakan ide dan teknik matematika (yang kemudian dapat diasumsikan sebagai keterampilan teknis akuntansi), 6) keterampilan memecahkan masalah, 7) menggunakan teknologi mencakup keterampilan presentasi menggunakan perangkat lunak seperti *Power Point* serta literasi komputer pada umumnya.

Perguruan Tinggi (PT) sebagai salah satu penghasil calon tenaga kerja haruslah dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki keterampilan yang dapat diterapkan di berbagai bidang kerja (yang kemudian disebut dengan *generic skills*). Hal ini terjadi karena dalam melakukan rekrutmen, perusahaan lebih memilih tenaga kerja yang mempunyai *performance*, *personality* dan sikap yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan, karena berdasar pengalaman hal ini akan dapat membawa pengaruh positif bagi perusahaan (Al-Alawneh, 2011: 8; Bui & Potter, 2010: 27; Esa, Arshad, & Mohamad, 2010: 32; Iksana, Zakariaa, Meeraha, Osmana, Liana, Mahmuda, & Krishb, 2012: 73).

Berdasar beberapa hasil penelitian, diyakini bahwa calon tenaga kerja dalam hal ini lulusan Perguruan Tinggi (PT) yang mempunyai *generic skills* yang cukup, mempunyai peluang besar untuk memasuki pasar kerja, selain lebih kompetitif dan lebih fleksibel dalam menghadapi tantangan globalisasi dan tantangan masa depan. Dengan kata lain dimilikinya *generic skills* yang baik oleh lulusan akan membantunya mengikuti tren global dan memperlengkapi lulusan mampu bertahan dalam lingkungan kerja yang kompetitif serta dapat bekerja sama dengan kemajuan teknologi saat ini (Al-Alawneh, 2011: 8; Paadi, 2014: 129; Yusof, Roddin, & Awang, 2014: 44).

Sebaliknya bagi calon tenaga kerja yang tidak mempunyai keterampilan yang dibutuhkan oleh para penyedia kerja akan mengalami kesulitan dalam berkompetisi di pasar kerja. Hal inilah yang kemudian menjadi masalah serius bagi sebuah negara (Paadi, 2014: 130; Roy, 2013: 129; Sutherland, 2012: 620).

Mengingat pentingnya *generic skills*, maka hal yang perlu dipahami oleh para pengajar dalam upaya meningkatkan *generic skills* mahasiswa adalah dengan menumbuhkannya melalui pembelajaran sesuai dengan karakteristik dari *generic skills* sendiri (Oria, 2012: 219). Karakteristik pertama, pembelajaran *generic skills* di Perguruan Tinggi dapat dilakukan pada berbagai disiplin ilmu dan bersifat melekat pada semua materi pembelajaran. Hal ini dimaksudkan bahwa dalam mengajarkan *generic skills* dapat dilakukan pada setiap mata pelajaran sesuai dengan sifat dan ciri mata kuliah tersebut (Al-Alawneh, 2011: 17). Karakteristik kedua adalah kemampuan pengalihan yang terbatas, dalam arti tidak semua atribut *generic skills* dapat diajarkan dalam satu pembelajaran, sehingga guru harus dapat menentukan atribut *generic skills* manakah yang diajarkan pada peserta didik melalui pembelajarannya. Sedangkan karakteristik yang ketiga adalah *generic skills* tidak dapat diajarkan secara eksplisit, sehingga guru harus dapat menentukan strategi yang tepat dalam mengajarkannya pada sebuah proses pembelajaran.

Sesuai dengan sifatnya, *generic skills* yang dibutuhkan oleh masing-masing individu berbeda-beda sesuai dengan bidang kerjanya, sehingga hal ini menjadikan *generic skills* yang harus dimiliki setiap peserta didik juga berbeda-beda (Bowman, 2012: 23; Yusof, et al., 2015: 38). Sebagai contoh *generic skills* yang dibutuhkan lulusan bidang jasa tentu akan berbeda dengan *generic skills* yang dibutuhkan lulusan di bidang industri. Begitu pula bagi para pengguna lulusan pendidikan akuntansi, tentunya memiliki harapan tentang *generic skills* yang dimiliki oleh calon tenaga kerjanya.

Callan pada tahun 2003 telah melakukan penelitian untuk mengetahui *generic skills* yang harus dimiliki oleh guru bidang vokasi.

Memanfaatkan sampel 105 guru dan 755 peserta didik pada 5 wilayah di Australia, Callan mengetahui bahwa guru harus memiliki kemampuan bekerja dalam tim, komunikasi dengan orang lain, mengumpulkan dan menganalisis informasi, motivasi serta percaya diri. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Siswandari, Susilaningih, Sumaryati, & Muchsini pada tahun 2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan yang harus dimiliki oleh lulusan Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UNS. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan sejumlah 1.017 orang yang terdiri dari para pengguna lulusan di bidang pendidikan dan non pendidikan, alumni Program Studi Pendidikan Akuntansi, Asosiasi Profesi dan dosen. Berdasar hasil penelitian diketahui bahwa keterampilan yang harus dibekalkan kepada peserta didik (lulusan pendidikan akuntansi) adalah komunikasi dan presentasi, teknologi dan informasi, aplikasi numerik, bekerja dalam tim, serta analisis dan pemecahan masalah.

Pada Tabel 1 berikut ini diinformasikan atribut *generic skills* yang dibutuhkan lulusan Perguruan Tinggi di beberapa negara menurut beberapa ahli. Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa *generic skills* yang dibutuhkan oleh lulusan Perguruan Tinggi di berbagai negara sangat bervariasi, dan pada penelitian ini akan dibahas atribut *generic skills* dengan mengacu pada penelitian Siswandari, et.al yaitu keterampilan analisis dan pemecahan masalah, komunikasi dan presentasi, bekerja dalam tim, aplikasi numerik, serta memanfaatkan teknologi dan informasi.

Tabel 1. *Generic skills* yang dibutuhkan lulusan Perguruan Tinggi menurut beberapa ahli.

No.	Negara	<i>Generic skills</i> yang dibutuhkan lulusan Perguruan Tinggi	Peneliti
1.	Srilangka	<i>intellectual skills and personal qualities, analytical skills, communication skills dan accounting and technical skills.</i>	Abayadeera & Watty (2014)
2	New Zealand	<i>Communication, analyze information, fisical skills, numeric skills, problem solving, teamwork skills.</i>	Bowman (2012)
3	Nigeria	<i>critical thinking, communication, information technology, analytical skills, decision making skills, and problem solving and entrepreneurial skills.</i>	Pitan (2015)
4	India	<i>numerical and analytical skills, leadership skills, written communication skills, verbal communication skills, team work skills, planning and organizing skills, communication technology skills.</i>	Kapoor (2015)
5.	Inggris	<i>collecting, analysing and organising information; communicating ideas and information; planning and organising activities; working with others and in teams; using matemactical ideas and techniques; solving problems; and using technologies.</i>	Mayer (1992); Webb & Chaffer (2016)

b. Atribut-Atribut *Generic Skills*

1) Keterampilan Analisis dan Pemecahan Masalah (*Capacity For Analysis and Problem Solving*)

Keterampilan analisis dan pemecahan masalah, menurut Jones & Sin (2003: 25) merupakan keterampilan akuntansi yang mencakup kemampuan untuk mengenali peristiwa-peristiwa tertentu (misalnya transaksi keuangan) yang memiliki konsekuensi pada beberapa bagian dari proses akuntansi, dan kemampuan untuk mengklasifikasikan

transaksi akuntansi yang mendasari semua pencatatan dan pelaporan keuangan.

Banyak peneliti telah menekankan pentingnya kemampuan analisis dan pemecahan masalah di berbagai bidang kerja. Howieson (2003: 77) telah memperkuat gagasan tentang pentingnya kemampuan ini di dunia akuntansi modern dengan menyatakan bahwa '*although a command of technology will be an important component of an accountant's skill set, of more significance will be skills in analysis skills*'. Demikian pula beberapa peneliti menjelaskan bahwa kemampuan analisis, bersama dengan keterampilan generik lainnya, sangat penting bagi lulusan di tengah perubahan yang sangat cepat (Awayiga, Onumah, & Tsamenyi, 2010: 143; De Lange, Jackling & Gut., 2006: 368; Kavanagh & Drennan, 2008: 282; Sugahara & Coman, 2010: 6).

Hal ini selaras dengan hasil penelitian *Quality Assurance Agency for Higher Education* (2015: 29) yang menyatakan bahwa keterampilan analisis dan pemecahan masalah penting dimiliki lulusan akuntansi. Lulusan yang memiliki *skills* ini diyakini mampu mendapatkan informasi, menyaring dan memilah informasi serta menyajikannya dengan cara yang benar, sekaligus mengevaluasi kebenaran informasi itu sendiri. Untuk itu seorang individu harus mampu mengetahui jenis-jenis informasi yang dibutuhkan, memilih sumber dan metode yang digunakan dengan tepat, serta dapat mengakses informasi yang dibutuhkan secara efektif dan efisien, mengevaluasi informasi dan sumber yang kritis, menggabungkan informasi terpilih menjadi basis pengetahuan seseorang, menggunakan informasi secara efektif untuk mencapai tujuan tertentu, serta memahami isu-isu ekonomi, hukum, dan sosial seputar penggunaan informasi, dan akses dan menggunakan informasi secara etis dan legal.

Merujuk pada banyaknya keterampilan yang harus dimiliki lulusan, De Lange, *et al.* (2006: 370) merekomendasikan bahwa peserta didik harus dilatih untuk meningkatkan keterampilan analisis dan pemecahan

masalah, mengingat perubahan wajah pasar kerja di era modern memerlukan lebih banyak *generic skills* dan terutama keterampilan analitis. Rekomendasi dari Wynn-Williams, Beatson & Anderson (2016: 284) untuk meningkatkan keterampilan ini peserta didik dapat dibiasakan belajar melalui studi kasus sebagai bagian dari bahan ajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan setidaknya keterampilan akuntansi tingkat dasar, dan untuk meningkatkan keterampilan yang sudah mereka miliki di bidang ini. Rekomendasi ini dikuatkan oleh Mardoyo & Maridi (2017: 804) yang menyatakan bahwa untuk meningkatkan keterampilan analisis dan pemecahan masalah peserta didik dapat belajar melalui pembelajaran studi kasus terbimbing atau pembelajaran resiprokal.

2) Keterampilan Komunikasi (*Communication Skills*)

Keterampilan komunikasi adalah keterampilan dalam mengomunikasikan ide dan informasi, secara verbal dan non verbal sebagai sarana untuk mencapai tujuan. Keterampilan komunikasi ini oleh banyak ahli disebutkan sebagai salah satu komponen penting dari *generic skills*. Wahyuni, Masih, & Rejeki, (2018: 104) mengartikan keterampilan komunikasi sebagai keterampilan yang memungkinkan individu untuk menjadi pembicara dan komunikator yang percaya diri dan kompeten. Idealnya keterampilan ini harus dipelajari oleh semua individu termasuk mahasiswa pendidikan akuntansi, sehingga ketika lulus mahasiswa mempunyai kemampuan yang baik untuk menyatakan pendapat dengan jelas dan mempertahankannya dalam berbagai *setting* (formal dan informal) secara tertulis dan lisan. Dengan kata lain mahasiswa mampu mengartikulasikan pendapat dan argumen secara lisan dan tulisan menggunakan kosa kata spesialis yang relevan (QAA, 2015). Siswandari, et al. (2017) mendeskripsikan seorang individu dengan keterampilan komunikasi yang baik berarti individu tersebut sudah memiliki

kemampuan menulis bebas, kemampuan menulis karya ilmiah, kemampuan mempresentasikan opini/pendapat di depan umum atau kelompok kerja, kemampuan menyampaikan argumentasi di dalam tim, kemampuan melatih orang lain, kemampuan mengajarkan suatu pengetahuan atau keterampilan kepada orang lain.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi merupakan keterampilan yang penting untuk dimiliki semua peserta didik, termasuk peserta didik di perguruan tinggi (Evans & Cable, 2011: 320; Jackling & De Lange, 2009: 12). Peserta didik yang memiliki keterampilan komunikasi yang baik, akan dapat berkomunikasi secara efektif dengan lingkungannya, baik itu di dalam organisasi antar kelompok interpersonal atau tingkat eksternal (Mahajan, 2015: 36).

Dalam penelitiannya Wahyuni, Masih & Rejeki (2018: 5) menyimpulkan bahwa komunikasi yang efektif mampu membangun kerja tim untuk mencapai tujuan bersama, menciptakan hubungan yang harmonis, membuat tim berinteraksi dan bersinergi, memberikan dukungan dan meningkatkan kepercayaan diri, membangun optimisme dan semangat di tempat kerja, memanfaatkan sistem informasi untuk bertukar informasi, memotivasi individu atau kelompok untuk mencapai tujuan yang diharapkan, menyelesaikan konflik melalui negosiasi, mediasi, dan proses diplomasi, membangun kepercayaan dari orang lain, membangun hubungan dengan orang-orang dari latar belakang yang berbeda. Selain itu individu yang mempunyai keterampilan komunikasi akan mampu mengidentifikasi fungsi dari komunikasi itu sendiri sehingga mereka akan mempunyai kemampuan: a) menentukan cara dan gaya komunikasi yang tepat; b) mempertimbangkan dimensi sosial dan budaya, sehingga akan diperoleh respon-respon positif dari komunikan, c) menentukan cara komunikasi yang efektif, misalnya komunikasi tertulis harus menggunakan struktur kalimat yang benar demikian pula jika menggunakan bahasa lisan, d) melakukan revisi dan koreksi

commit to user

komunikasi sehingga diperoleh umpan balik dari pendengar (Mayer, 1992: 121).

3) Keterampilan Bekerja Dalam Tim (*Teamwork skills*)

Keterampilan bekerja dalam tim didefinisikan pada kemampuan untuk bekerja dalam kelompok dengan orang lain secara efektif. Beberapa peneliti mengidentifikasi bahwa individu yang mempunyai keterampilan bekerja dalam tim digambarkan sebagai individu yang mempunyai kemampuan berinteraksi dengan anggota kelompoknya, memberi dan menerima pendapat dari orang lain dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama-sama, kemampuan untuk memotivasi orang lain dalam tim, kemampuan untuk menyelesaikan konflik di dalam tim, kemampuan untuk mendelegasikan tugas kepada orang lain dan kemampuan (dan kemauan) untuk memimpin kelompok (Riebe, Roepen, Santarelli & Marchioro, 2010: 23; Smith, Farra, Eyck & Bashaw, 2015: 508). Selain itu hal yang tidak kalah penting dalam bekerja sama dalam tim adalah keterlibatan individu dalam penetapan tujuan kelompok, mengatur diri sendiri dan orang lain di dalam tim, serta melaksanakan pekerjaan yang ditugaskan oleh tim (Kamarudina, Abdullaha, Tan Koflia, Abdul Rahmana, Tasirina, Jahima & Abdul Rahmana, 2012: 473). Interaksi yang melibatkan keterampilan kerja tim inilah yang akan memunculkan sinergitas tim (Gallie, Zhou, Felstead & Green, 2012: 30), yang berarti bahwa produktivitas kelompok yang bekerja sebagai tim lebih dari produktivitas gabungan anggota tim yang bekerja secara individual.

Secara keseluruhan, para penyedia kerja setuju bahwa keterampilan kerja tim adalah salah satu *generic skills* yang penting dimiliki di tempat kerja. Sebagai contoh, Kavanagh & Drennan (2008) menemukan bahwa baik mahasiswa maupun penyedia kerja menganggap keterampilan kerja tim menjadi penting di tempat kerja, bahkan Holdsworth et al., (2014: 237) menyatakan bahwa keterampilan kerja tim, bersama dengan *generic skills*

lainnya lebih penting daripada keterampilan teknis, terutama bagi lulusan perguruan tinggi yang ingin memasuki dunia kerja dan menjadi *entry level* yang paling penting bagi lulusan ketika melamar pekerjaan.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya semakin dipahami bahwa keterampilan kerja sama ini tidak hanya dibutuhkan oleh seorang individu tetapi juga merupakan tanggung jawab tim. Hal inilah yang dibutuhkan para pengguna lulusan dari sebuah perguruan tinggi, yang tidak hanya mempunyai keterampilan teknis tetapi berbagai keterampilan generik seperti keterampilan tim dan kepemimpinan (Delaney, Fletcher, Cameron & Bodle, 2013: 12).

3) Keterampilan Aplikasi Numerik

Keterampilan aplikasi numerik dapat diartikan sebagai keterampilan yang berhubungan dengan angka dan logika, yang akan membuat mereka mudah memahami materi yang berkaitan erat dengan angka dan logika. Secara umum kemampuan numerik lebih dikenal dengan kemampuan mengoperasikan operasi dasar matematika dalam berbagai macam penyelesaian masalah. Peserta didik yang memiliki kemampuan ini biasanya cenderung memiliki pola pikir yang logis dan sistematis serta menyukai hal-hal yang berkaitan dengan logika.

Dalam artikelnya Dearing menyatakan bahwa *numeracy skills* merupakan “*key to the future success of graduates whatever they intend to do in later life*” (Durrani & Tariq, 2012: 419). Keterampilan aplikasi numerik ini dideskripsikan sebagai kemampuan untuk mengklarifikasi tujuan dan manfaat dari sebuah kegiatan, memiliki teknik berhitung yang tepat, mengaplikasikan teknik dan prosedur pencatatan dengan cara yang benar, mengambil keputusan secara akurat, dan melakukan interpretasi dan evaluasi atas hasil kerja.

Secara khusus, keterampilan numerik yang harus dimiliki oleh lulusan pendidikan akuntansi adalah kemampuan mengumpulkan data,

kemampuan menghitung, mengembangkan database, memanfaatkan *spreadsheets*, melakukan pekerjaan akuntansi, menafsirkan hasil pengolahan data dan mempresentasikan hasil pengolahan data dengan tepat (Siswandari, et al., 2017).

4) Keterampilan Memanfaatkan Teknologi (*Using Technologies Skill*)

Using technologies skill atau keterampilan memanfaatkan teknologi oleh Karasavvidis & Theodosiou (2014: 453) didefinisikan dalam beberapa istilah yaitu informasi literasi, komputer literasi, digital literasi, *network* literasi dan media literasi. Pada hakekatnya keterampilan ini merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan. Dengan kata lain keterampilan memanfaatkan teknologi merupakan elemen penting dalam berbagai keterampilan yang semakin dituntut oleh pengusaha. Di pendidikan akuntansi pada khususnya, pengetahuan dan keterampilan memanfaatkan teknologi yang dimiliki oleh lulusan untuk memasuki dunia kerja telah menjadi perhatian selama beberapa tahun (Cory & Pruske, 2012: 562; Stoner & Milner, 2010: 78). Hal ini sebagai konsekuensi dari lingkungan bisnis yang berubah dengan cepat, sehingga membutuhkan tenaga kerja yang selalu memperbarui pengetahuan dan keterampilan memanfaatkan teknologi mereka.

Seorang individu, apa pun profesinya, perlu memberikan layanan yang profesional kepada organisasi yang dilayani sesuai dengan kompetensinya. Oleh karena itu setiap lulusan dari sebuah Perguruan Tinggi (PT) yang bergabung pada sebuah organisasi wajib mempunyai keterampilan memanfaatkan teknologi, sehingga PT dipandang perlu untuk mengintegrasikan keterampilan ini dalam kurikulum khususnya pendidikan akuntansi (Hodges & Burchell, 2013: 193). Keterampilan memanfaatkan teknologi dapat dilihat dari kemampuan seorang individu dalam mengoperasikan komputer, memanfaatkan program komputer serta mampu mencari informasi dengan membaca dan memahami teks

digital (Hahnel, Goldhammer, Naumann & Krohne, 2015: 486; Karasavvidis & Theodosiou, 2014: 452). Seperti halnya ahli lain, Wessels (2005: 98-100) juga mengidentifikasi beberapa keterampilan yang berhubungan dengan teknologi informasi yang harus dimiliki oleh seorang lulusan akuntansi. Keterampilan itu terdiri dari keterampilan menggunakan sistem operasi dan *software* yang mendukung pekerjaannya seperti *microsoft word*, *spread sheet*, presentasi, internet, *software* yang berhubungan dengan riset dan gambar.

c. Upaya Peningkatan *Generic Skills*

Pemahaman tentang *generic skills* sudah banyak dibahas oleh para ahli, yang mendapatkan banyak rekomendasi bahwa *generic skills* sangat dibutuhkan oleh individu (lulusan) Perguruan Tinggi yang akan memasuki dunia kerja. Oleh karena itu pengelolaan pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang harus dilakukan pengajar dalam rangka membekalkan keterampilan ini kepada peserta didik. Berikut adalah rekomendasi beberapa ahli yang sudah meneliti tentang upaya yang dapat dilakukan oleh pengajar dalam rangka meningkatkan *generic skills* peserta didik:

- 1) mengintegrasikan peningkatan *skills* pada setiap pembelajaran, dalam arti peningkatan *generic skills* tidak mungkin berdiri sendiri (Yassin, Abu Hasan, Amin, & Amiruddin, 2008).
- 2) pembelajaran campuran atau *blended learning* (Ali, et al., 2014; Kashefi, et al., 2012; Luca & Oliver, 2011; Susilowati & Latifah, 2016).
- 3) pembelajaran kolaboratif (Singh & Gera, 2015; Yusof, Y, 2010)
- 4) implementasi simulasi berbasis *web* (Salleh, Tasir dan Shukorpada (2012: 378).
- 5) pembelajaran dengan menggunakan strategi *peer-assisted learning* (El Tantawi, Abdelaziz, Raheem, & Mahrous, 2014; Malone & Morrissey, 2014).

- 6) memanfaatkan tes formatif dan sumatif untuk mengembangkan *generic skills* melalui pembelajaran di sekolah (Al-alawneh, 2011; Brown & Haris, 2014).
- 7) program magang di dunia kerja yang relevan, sehingga kesenjangan antara sekolah dan dunia kerja dapat dikurangi dengan memberikan pengalaman nyata kerja bagi peserta didik selama masa studi mereka melalui kegiatan magang (Hsu, Lu Khan, & Sidiqui 2016).
- 8) pemanfaatan portofolio setiap peserta didik mencakup rubrik *generic skills*, transkrip, tujuan karir, *curriculum vitae*, dan bukti lainnya untuk membantu lulusan bersaing di pasar tenaga kerja. Portofolio harus mendapat perhatian tinggi dari pendidik dan pengusaha ketika mereka mengevaluasi peserta didik (Cevik, Haslamani & Celik, 2015).

Berdasar pengalaman penelitian dari para ahli maka dalam penelitian ini peneliti berusaha meningkatkan *generic skills* mahasiswa pendidikan akuntansi melalui perpaduan pembelajaran kolaboratif dan tutor sebaya dengan memanfaatkan fasilitas sistem pembelajaran dalam jaringan (*blended learning*). Melalui pembelajaran kolaboratif berbantuan media elektronik maka peneliti yakin bahwa akan dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan *generic skills* yang diyakini sangat bermanfaat bagi calon lulusan.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian dan Unsur Model Pembelajaran

Dalam rangka memenuhi kebutuhan peserta didik, guru harus merencanakan pembelajaran dengan sebaik-baiknya, termasuk di dalamnya model pembelajaran yang digunakan. Hal ini terjadi karena model pembelajaran memberikan pedoman tentang pola interaksi peserta didik dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam

pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam suatu model pembelajaran, guru tidak hanya menentukan kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan guru, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan siswa serta sistem penunjang yang disyaratkan. Hal inilah yang sangat penting untuk dipahami oleh guru sehingga guru dapat merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

Kemampuan guru untuk memilih dan menerapkan model pembelajaran akan memberikan dampak yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran. Hal ini terjadi karena dengan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran berarti guru sudah dapat merencanakan pembelajaran dan kurikulum, merencanakan materi pembelajaran termasuk di dalamnya program multimedia sebagaimana yang dijelaskan oleh Joyce, Weil, dan Calhoun (2009: 24) bahwa:

A model of teaching is a description of a learning environment, including our behaviour as a teacher when that model is used. This models have many use, ranging from planning lesson and curriculums to designing instructional materials, including multimedia program.

Model pembelajaran dikembangkan dari berbagai asumsi yaitu: 1) mengajar merupakan upaya menciptakan lingkungan belajar yang sesuai, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling ketergantungan; 2) terdapat berbagai komponen yang meliputi isi, keterampilan mengajar, hubungan sosial, bentuk kegiatan serta sarana belajar yang saling bekerjasama sehingga mendorong terjadinya perubahan pada seluruh partisipan baik guru maupun peserta didik; 3) kombinasi yang berbeda-beda pada setiap komponen akan menghasilkan bentuk lingkungan yang berbeda dengan hasil belajar yang berbeda (Wahab, 2009: 52).

Oleh Joyce, et al., (2009: 100-101) sebuah model pembelajaran akan melibatkan unsur sintaks (*syntax*), sistem sosial (*social system*), prinsip-prinsip reaksi (*principles of reaction*), sistem pendukung (*support system*) dan dampak instruksional dan dampak pengiring

(*instructional and nurturant effect*). Sintaks merupakan langkah-langkah operasional pembelajaran atau urutan kegiatan dalam pembelajaran. Kemampuan guru dalam merencanakan serta melaksanakan sintaks model pembelajaran akan sangat mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran, karena dalam sintaks sudah dijelaskan hal-hal yang dilakukan guru maupun peserta didik. Sistem sosial (*social system*) merupakan norma-norma atau suasana yang berlaku dalam pembelajaran. Komponen ini mengarah pada peranan guru dan peserta didik serta peraturan-peraturan yang ada dalam pembelajaran. Prinsip-prinsip reaksi (*principles of reaction*) merupakan cara memandang, memperlakukan atau merespon guru terhadap peserta didik. Sistem pendukung (*support system*) berupa segala sarana, alat, bahan atau lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran. Dampak instruksional dan dampak pengiring (*instructional and nurturant effect*), yaitu hasil belajar yang dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran berupa pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dan penerapannya dalam jangka panjang. Unsur-unsur model pembelajaran inilah yang akan dijadikan dasar dalam pengembangan model pembelajaran pada penelitian ini.

b. Macam-Macam Model Pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar, serta sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar. Dalam upayanya mencapai tujuan pembelajaran tersebut, guru dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran secara tepat, yang melibatkan dan menambah pengalaman belajar peserta didik. Hal ini senada dengan ungkapan Joyce, Weils, & Calhoun (2009: 37) bahwa “ *The most effective teachers (and designer) need to master a range of models and*

prepare for a career-long process of adding new tools and polishing and expanding their old ones". Dalam hal ini guru harus mempunyai pengetahuan tentang model dan mampu memadupadankan model pembelajaran sehingga diperoleh hasil pembelajaran yang maksimal.

Joyce, et al., (2009) mengkategorikan model pembelajaran dalam 4 kelompok besar yaitu : a) kelompok model pembelajaran pemrosesan informasi (*the information processing family*); b) kelompok model pembelajaran sosial (*the social family*); c) kelompok model pembelajaran personal (*the personal family*); d) kelompok model pembelajaran sistem perilaku (*the behavioral system family*). Secara ringkas penjelasan dari masing-masing kelompok adalah sebagai berikut.

1) Kelompok Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi (*The Information Processing Family*)

Model ini menekankan pada cara-cara meningkatkan kemampuan seseorang dalam menerima dan memroses informasi sehingga dapat menyelesaikan berbagai masalah dengan solusi tepat. Model ini berguna bagi peserta didik dalam mengamati atau memahami diri sendiri dan lingkungan sekitarnya sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Beberapa model yang termasuk pada kelompok ini adalah model *inductive thinking*, *mnemonics*, *advance organizer*, *scientific inquiry*, *inquiry training*, *synectics*.

2) Kelompok Model Pembelajaran Personal (*The Personal Family*)

Kelompok model pembelajaran ini berusaha mengembangkan kepribadian-kepribadian yang unik pada tiap peserta didik sehingga bisa memahami dirinya sendiri dengan lebih baik, bertanggungjawab terhadap belajarnya. Selain itu model pembelajaran ini memiliki beberapa tujuan yaitu: (1) menuntun peserta didik untuk memiliki kekuatan mental dan kesehatan emosi

yang lebih baik dengan cara menambahkan kepercayaan diri, berpikir realistis serta menumbuhkan empati pada orang lain. (2) meningkatkan proporsi pendidikan yang berasal dari kebutuhan dan aspirasi peserta didik; (3) mengembangkan jenis atribut tertentu dalam individu misalnya kreatifitas dan ekspresi pribadi. Model pembelajaran yang termasuk pada kelompok ini adalah model *non directive teaching* dan *enchaning self-esteem*.

3) **Kelompok Model Pembelajaran Sistem Perilaku (*The Behavioral System Family*)**

Kelompok model ini didasarkan pada suatu landasan teori sosial (*social learning theory*), terapi tingkah laku (*behaviour therapy*) dan teori sibernetik (*cybernetics*). Teori belajar sosial menekankan bahwa lingkungan-lingkungan yang dihadapkan pada seseorang secara kebetulan, yang kerap kali dipilih dan diubah oleh orang itu melalui perilakunya sendiri. Menurut Bandura (2009: 17) inti dari teori pembelajaran sosial adalah pemodelan, yang menekankan bahwa sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain. Individu mengamati peristiwa yang dimodelkan dan membentuk konstruk kognitif, yang membentuk perilaku masa depan. Seseorang akan memilih untuk terlibat dalam perilaku spesifik yang diperolehnya melalui pembelajaran observasional. Oleh karena itu, peserta didik akan memperoleh banyak manfaat dengan memerhatikan video pembelajaran sebagai model yang baik (Devi, Khandelwal & Das, 2017: 721).

Model ini menganut prinsip bahwa manusia merupakan sistem-sistem komunikasi perbaikan diri yang dapat mengubah perilakunya saat merespon informasi tentang tugas-tugas yang dikerjakan. Model pembelajaran yang termasuk pada kelompok ini adalah *mastery learning*, *direct instruction*, *simulations*, *social learning*, dan *programmed schedule*.

4) **Kelompok Model Pembelajaran Sosial (*The Social Family*);**

Kelompok model sosial dibangun dari fenomena-fenomena sosial dengan membuat komunitas belajar (*learning community*). Model ini berupaya mengembangkan budaya belajar yang positif dengan mengembangkan cara-cara integratif dan produktif dalam berinteraksi. Model pembelajaran ini menitik beratkan pada tabiat dan tingkah laku sosial serta *soft-skills* yang dibutuhkan oleh peserta didik. Model pembelajaran inilah yang mendasari lahirnya pembelajaran kolaboratif maupun kooperatif. Model pembelajaran yang termasuk dalam kelompok ini adalah kerja kelompok (*partner in learning*) yang terdiri dari *positive interdependence* dan *structure inquiry*, *group investigation*, *role playing*, *jurisprudential inquiry*.

Kelompok model pembelajaran sosial inilah yang menjadi rumpun bagi pengembangan model *Electronic-Collaborative Peer Assisted Learning (E-CoPAL)*, yang menitik beratkan pada peningkatan *generic skills* melalui pembelajaran kolaboratif.

3. Model *Electronic-Collaborative Peer Assisted Learning (E-CoPAL)*

a. Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*)

1) **Hakekat *e-learning***

Terminologi *e-learning* cukup banyak dikemukakan dalam berbagai sudut pandang, namun pada dasarnya mengarah pada pengertian yang sama. Para ahli mengartikan *e-learning* sebagai pembelajaran yang disampaikan menggunakan sumber-sumber digital seperti komputer atau perangkat lain yang dapat mendukung terlaksananya proses pembelajaran (Clark & Mayer, 2008: 38; Ramakrisnan, Yahya, Hasrol, & Aziz, 2012: 516; Reiser & Dempsey, 2013: 281).

Secara umum karakteristik *e-learning* adalah memanfaatkan jasa teknologi elektronik yang memungkinkan pengajar dan peserta didik dapat berkomunikasi dengan relatif mudah tanpa dibatasi hal-

hal yang protokoler. Selain itu *e-learning* digunakan dengan memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan *computer networks*) berupa bahan ajar yang bersifat mandiri (*self learning materials*), dan disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya. Selain bahan ajar yang bersifat mandiri, *e-learning* juga memberikan informasi tentang jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan.

Dalam perkembangannya, banyak hal yang dijadikan alasan bagi para pengembang *e-learning* karena diyakini bahwa *e-learning* dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran pribadi atau melakukan pekerjaan tertentu dengan cara yang memperbaiki tujuan utama dari kegiatan belajarnya (Clark & Mayer, 2008: 10). Selain itu *e-learning* juga diyakini dapat membangun *generic skills* individu (Ali, Joyce & Allison, 2014: 997; Kashefi, Ismail & Yusof, 2012, 341; Susilowati & Alifah, 2016: 66).

Terkait dengan pemanfaatan media elektronik dalam pembelajaran, Pannen, Mustafa, Baskara, Hertono, Wibawanto & Satriyanto (2016: 22) menyarankan guru mengaplikasikan teknologi internet untuk memfasilitasi pola tatap muka, mengkombinasikan penggunaan internet dengan pertemuan tatap muka, maupun sepenuhnya berbasis internet dengan berbagai proporsi seperti tampak pada Tabel 2.

Berdasar penggolongan *e-learning* oleh Panen, dkk maka penerapan *e-learning* dalam penelitian ini masuk pada kategori ketiga (*blended learning*), karena dalam menerapkan model *E-CoPAL* guru akan mengkombinasikan perkuliahan tatap muka dan perkuliahan online dengan memanfaatkan fasilitas Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) yang dikembangkan di <http://spada.uns.ac.id> dengan proporsi 30% - 79%.

Tabel 2. Tipe *e-Learning* Berdasar Proporsi Penggunaan TIK

Proporsi penggunaan TIK	Deskripsi	Tipe
0%	Tatap muka sepenuhnya, pembelajaran dengan bahan ajar cetak atau lisan.	Tatap muka tradisional
1% - 29%	Menggunakan teknologi internet untuk memfasilitasi pola tatap muka, dapat menggunakan LMS atau situs <i>web</i> untuk mem-post-kan bahan ajar dan tugas.	<i>Web-enhanced</i> (pembelajaran diperkaya dengan akses internet)
30% - 79%	Mengkombinasikan pembelajaran <i>online</i> dan tatap muka. Ada proporsi pengantaran bahan ajar yang <i>online</i> , biasanya dilengkapi dengan diskusi <i>online</i> , dan ada pengurangan frekuensi tatap muka.	<i>Blended learning</i>
$\geq 80\%$	Sebagian besar atau seluruh bahan ajar diantarkan secara <i>online</i> , bisa tanpa porsi tatap muka sama sekali.	<i>Fully online</i>

Sumber : Panen, et al., (2016: 22)

2) Hakekat *Blended Learning*

Seiring dengan perkembangan era digital memungkinkan bagi para pengembang pembelajaran untuk berinovasi, salah satunya melalui *blended learning*. Secara umum Bonk & Graham (2006: 5) memaknai bahwa *blended learning* merupakan sistem pembelajaran yang menggabungkan pertemuan tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran yang dimediasi komputer/internet, dan mendorong tidak hanya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang berbeda tetapi juga memfasilitasi munculnya dan pengembangan berbagai jenis interaksi dan pertemuan di antara peserta. Jadi pada intinya *blended learning* merupakan pembelajaran yang

mengkombinasikan media pembelajaran, metode atau pembelajaran tatap muka dan *online*.

Pada saat ini *blended learning* telah diterima secara luas di banyak Perguruan Tinggi karena diyakini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online* (Nor & Kasim, 2015; Osgerby, 2013) yang didukung oleh Web 2.0 (Palacios-Marqués, Cortés-Grao, & Carral, 2013), *moodle* (Krasnova & Demeshko, 2015) dan papan tulis (Al-zoube, 2009; Lillie & Wygal, 2011). Pemanfaatan *web tools* dalam pembelajaran memungkinkan para pendidik untuk memindai video dan materi pembelajaran lainnya yang tidak tersedia atau secara jelas dibahas dalam buku teks (Holtzblatt & Tschakert, 2011; Osgerby, 2013). Hal ini tidak hanya menguntungkan para pendidik, tapi juga para peserta didik karena mereka dapat mengakses materi pembelajaran *online* kapan saja dan dimana saja.

3) Tujuan *Blended learning*

Blended learning merupakan salah satu model pembelajaran yang menggeser pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif, sehingga banyak melibatkan peserta didik dalam situasi yang memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan membaca, berbicara, mendengarkan dan berpikir. Selain itu model ini memberi kesempatan pada peserta didik untuk bisa bekerja dalam tim maupun bekerja individu di kelas *online* maupun tatap muka (Ali, et al., 2014: 997; Clark & Mayer, 2008: 10; Jennifer, Craig & Catherine, 2014: 190; Susilowati & Alifah, 2016: 66). Pada pembelajaran ini peserta didik sangat memungkinkan untuk belajar dan mengakses materi dalam berbagai mode-fitur penting karena mereka memiliki gaya belajar yang sangat berbeda, selain memungkinkan instruktur untuk menyesuaikan konten pembelajaran dengan kebutuhan unik dari peserta didik yang berbeda sehingga dapat menciptakan tingkat

minat, akuntabilitas, dan penilaian yang tinggi (Kaur, 2013: 616). Selain itu model ini juga menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas kepada instruktur dan siswa tanpa mengorbankan kontak tatap muka. (Hancock & Wong, 2012).

4) Tipe *Blended Learning*

Bonk (2009: 11) membedakan *blended learning* (BL) ke dalam empat tingkatan, yakni tingkat aktivitas, tingkat kelas, tingkat program, atau tingkat kelembagaan. BL menjadi dominan di tingkat kelas dan aktivitas daripada di kelembagaan dan program, karena guru sebagai administrator akademik dapat mengontrol proses pengambilan keputusan. Aktivitas *Blended learning* terjadi ketika BL mengandung aktivitas pembelajaran yang terdiri dari elemen *F2F* (tatap muka) dan yang dimediasi komputer. Seperti disebutkan sebelumnya, peran desainer sangat penting dalam jenis campuran ini karena guru menjadi orang yang memilih dan mengurutkan sintaks pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang otentik.

Blended learning pada tingkat kelas dianggap sebagai salah satu cara paling umum untuk berbaur dan melibatkan kombinasi komponen *F2F* dengan aktivitas yang dimediasi komputer. Ada dua opsi BL yang umum digunakan, yang pertama mencakup kegiatan pembelajaran yang menggunakan bagian yang dimediasi komputer dan *F2F* pada waktu yang bervariasi; yang kedua memisahkan kegiatan belajar dalam blok waktu yang berbeda yang disusun secara kronologis tetapi tidak harus tumpang tindih.

Secara umum, BL lebih banyak diterapkan pada Perguruan Tinggi (Bonk, 2006). Model BL yang lazim diterapkan pada Perguruan Tinggi adalah peserta memilih campuran antara kelas *F2F* dan kelas *online*, atau penawaran kelas yang terdiri dari pembelajaran tatap muka (*F2F*) dan pembelajaran *online* yang telah diatur sebelumnya.

commit to user

5) Komponen *Blended learning*

Bonk (2009: 115-118) menjelaskan bahwa ada lima komponen penting dalam mengembangkan *blended learning*. Adapun ke-5 komponen tersebut yaitu:

a) *Live Event*

Adalah pembelajaran langsung atau tatap muka (*instructor-led instruction*) secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama (*classroom*) ataupun waktu sama tapi tempat berbeda (seperti *virtual classroom*). Bagi beberapa pihak pola pembelajaran langsung seperti ini masih menjadi pola utama. Namun demikian, pola pembelajaran langsung inipun perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b) *Self-Paced Learning*

Yakni mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta dapat belajar kapan saja, di mana saja dengan menggunakan berbagai konten/ bahan belajar yang dirancang khusus untuk belajar mandiri baik yang bersifat *text-based* maupun *multimedia-based* (video, animasi, simulasi, Gambar, audio, atau kombinasi dari kesemuanya). Bahan pembelajaran tersebut, dalam konteks saat ini dapat dikirim secara *online* (melalui *web* maupun *mobile device* dalam bentuk *streaming audio*, *streaming video*, *e-book*, dan lain lain) maupun *offline* (dalam bentuk CD, cetak, dan lain lain).

c) *Collaboration*.

Pada *blended learning*, perancang harus meramu bentuk-bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar peserta didik atau kolaborasi antara peserta didik dan pengajar melalui peralatan komunikasi yang memungkinkan seperti *chatroom*, forum diskusi, *e-mail*, *website/webblog*, *mobile phone*. Tentu saja kolaborasi diarahkan untuk terjadinya konstruksi pengetahuan dan keterampilan

melalui proses sosial atau interaksi sosial dengan orang lain, bisa untuk pendalaman materi, *problem solving*, *project-based learning*, dan lain lain.

d) *Assessment*.

Dalam *blended learning*, perancang dalam hal ini guru, dapat merancang kombinasi jenis asesmen. Kombinasi tersebut dapat bersifat tes, non-tes, atau tes yang lebih bersifat otentik (*authentic assessment/portfolio*) dalam bentuk proyek, produk dan kinerja yang dapat dilaksanakan secara *online* maupun *offline*. Untuk ini perancang pembelajaran harus tetap mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam rangka mengetahui peningkatan *generic skills* mahasiswa, perancang dapat memanfaatkan *self*, *peer* dan *teacher assessment* (Brown & Harris: 2014; Cevik, Haslaman & Celik, 2015: 23).

e) *Performance Support Materials*

Sumber belajar yang mendukung kegiatan dapat disiapkan dalam bentuk digital yang mudah diperoleh peserta didik secara *offline* (dalam bentuk CD, MP3, DVD, dan lain-lain), *online* (dalam bentuk *website* resmi tertentu), serta dibantu oleh *Learning/Content Management System* (LCMS).

b. Pembelajaran Kolaboratif (*Collaborative Learning*)

1) Hakekat Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif atau *Collaborative Learning* (CL) merupakan “*an educational approach to teaching and learning that involves groups of learners working together to solve a problem, complete a task, or create a product*” (Laal & Laal, 2012: 481). Pada lingkungan CL, peserta didik didorong secara sosial maupun emosional untuk mempelajari sesuatu hal dari perspektif yang berbeda, mampu berpendapat dan mempertahankan gagasannya, bertukar pemikiran yang beragam, *commit to user* mempertanyakan kerangka konseptual lainnya, dan

terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Sehingga untuk dapat membentuk pembelajaran kolaboratif yang efektif, Panitz (2013: 12) menjelaskan bahwa guru harus memahami beberapa elemen pembentuk pembelajaran kolaboratif yaitu: 1) *clearly perceived positive interdependence*; 2) *considerable interaction*; 3) *individual accountability and personal responsibility*; 4) *social skills*, and; 5) *group self-evaluating*.

Clearly perceived positive interdependence atau hubungan interdependensi positif menjadikan setiap anggota tim saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Jika ada anggota tim yang gagal melakukan tugasnya, semua orang dalam tim akan menanggung konsekuensinya. Anggota perlu percaya bahwa mereka terhubung dengan orang lain dengan cara yang memastikan bahwa mereka akan berhasil bersama. Elemen kedua adalah *considerable interaction* atau interaksi yang cukup besar dari tiap anggota. Pada elemen ini tiap anggota membantu dan mendorong satu sama lain untuk belajar, menjelaskan apa yang harus dipahami, mengumpulkan dan berbagi pengetahuan. Kerja tim harus dilakukan secara interaktif dengan memberikan umpan balik satu sama lain, saling berlatih berpikir kritis, dan yang paling penting adalah mengajar dan mendorong satu sama lain.

Elemen berikutnya adalah *individual accountability and personal responsibility*. Elemen ini menjelaskan kepada guru bahwa pada pembelajaran kolaboratif terdapat tanggung jawab individu dan tanggung jawab pribadi. Semua peserta didik dalam kelompok diminta bertanggung jawab untuk melakukan tugas masing-masing, dan menguasai semua materi yang dipelajari. Elemen *social skills* (keterampilan sosial) menjelaskan bahwa pada pembelajaran kolaboratif peserta didik didorong dan dibantu untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan sosialnya seperti membangun kepercayaan, kepemimpinan, pengambilan keputusan, komunikasi, dan manajemen konflik. Pada elemen *group self-evaluating*, anggota tim

menetapkan tujuan kelompok, dan secara berkala mengevaluasi kinerjanya sebagai diri sendiri maupun sebagai anggota tim, sehingga dapat mengidentifikasi kekurangan/kelemahan.

Dalam proses pembelajaran, penerapan pembelajaran kolaboratif yang benar akan memberikan banyak dampak positif yang tidak hanya bermanfaat bagi guru, tetapi juga bermanfaat bagi peserta didik. Hal inilah yang perlu dipahami oleh guru sebelum memilih dan menerapkan sebuah model pembelajaran.

2) Manfaat Pembelajaran Kolaboratif

Sejumlah manfaat yang terkait dengan pembelajaran kolaboratif (*CL*) akan dijadikan dasar bagi guru dalam mengoptimalkan penerapan model *CL* ini sebagai sarana mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Seperti diketahui bahwa kolaborasi adalah filosofi interaksi antar individu untuk bertanggung jawab atas tindakan mereka, termasuk belajar dan menghormati kemampuan dan kontribusi teman-teman di dalam kelompoknya.

Barkley, Cross & Major, (2005: 13) merangkum manfaat pembelajaran dengan model *CL* menjadi empat kategori utama yaitu sosial, psikologis, akademik dan penilaian. Manfaat dari aspek sosial, diyakini *CL* membantu mengembangkan dukungan sosial untuk peserta didik serta membangun pemahaman keragaman di antara peserta didik dan guru. Peserta didik akan menyadari bahwa tiap individu di dalam kelompoknya memiliki latar belakang yang berbeda-beda, sehingga diharapkan peserta didik dapat mengembangkan sikap toleransi dan membangun atmosfer kerjasama yang positif. Pada aspek psikologis *CL* memusatkan pembelajaran pada peserta didik sehingga akan meningkatkan harga diri, mengurangi kecemasan pada diri sendiri, serta mengembangkan sikap positif terhadap guru.

Secara akademik, *CL* akan meningkatkan keterampilan analisis dan memecahkan masalah. Melalui *commit to user* melibatkan peserta didik secara aktif dalam

proses pembelajaran, diyakini peserta didik akan berlatih untuk melakukan analisis terhadap masalah-masalah yang ada dengan memanfaatkan data dan informasi yang telah dikumpulkan. Kegiatan ini akan memberikan banyak pengalaman belajar yang positif kepada peserta didik sehingga diyakini hasil pembelajaran dapat meningkat. Selain itu melalui pembelajaran kolaboratif guru dapat memanfaatkan berbagai jenis penilaian, salah satunya dengan teknik penilaian alternative, baik pada penilaian formatif maupun sumatif. Hal ini akan memberikan keuntungan kepada guru dan peserta didik dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.

3) Tipe Pembelajaran Kolaboratif

Terwujudnya implementasi pembelajaran kolaboratif yang efektif sangat menuntut keterampilan guru dalam mengelola kelas, terutama kelompok-kelompok kecil. Bagi guru yang baru menerapkan model ini akan menemui kendala untuk menentukan tipe pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Barkley, Cross & Major (2005: 145) membagi pembelajaran kolaboratif dalam 5 tipe yaitu diskusi, pengajaran resiprokal, menyelesaikan masalah, mengelola informasi grafis, dan menulis.

a) Tipe diskusi

Pertukaran informasi, ide/gagasan dan pendapat dalam diskusi terbuka merupakan inti dari pembelajaran kolaboratif. Melalui diskusi akan terbangun pengalaman-pengalaman berharga antar peserta didik karena terjadi proses “*take and give*” informasi dan gagasan yang tentu akan memperkaya pemahamannya. Selain itu diskusi membantu peserta didik belajar berbagai macam keterampilan seperti keterampilan menyampaikan dan menerima ide, menganalisis dan menyelesaikan masalah.

Pada kenyataannya untuk membangun kelompok diskusi yang efektif sangatlah sulit. Kebiasaan peserta didik untuk duduk pasif sambil

mendengarkan perkuliahan merupakan hal yang sulit untuk dihindari. Selain itu tidak semua peserta didik mempunyai kemampuan dan kemauan untuk mengeluarkan ide dan gagasan di depan umum. Oleh karena itu strategi yang baik agar terlaksananya diskusi ini antara lain dengan membentuk kelompok-kelompok kecil, menciptakan kerangka atau peran yang bermakna kepada setiap peserta didik yang mengharuskannya untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, mengajak peserta didik untuk mengklarifikasi pendapatnya di dalam kelompok kecil sebelum disampaikan pada diskusi kelas. Teknik yang termasuk dalam tipe ini adalah teknik *think-pair-share*, *round robin*, *buzz group*, *talking chips*, *three-step interview*, *critical debates*.

b) Tipe Pengajaran Resiprokal

Pengajaran resiprokal merupakan pembelajaran aktif yang mengharuskan peserta didik untuk saling memberi dan menerima pendapat dalam rangka menyelesaikan suatu masalah. Ketika peserta didik dapat membantu peserta didik lain dalam menyelesaikan masalah, maka otomatis peserta didik tersebut akan meningkatkan kemampuannya sendiri. Pada pengajaran resiprokal ini peserta didik harus saling bekerjasama, dan benar-benar memanfaatkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan dari peserta didik lainnya dalam rangka meningkatkan kemampuannya.

Pengajaran resiprokal juga dapat membantu peserta didik menyimpan informasi karena peserta didik dilatih untuk membuat sintesis, klarifikasi dan terus mengulang gagasan, di samping menerima penguatan-penguatan langsung. Teknik kolaboratif yang termasuk dalam tipe ini adalah *note-taking pairs*, *learning cell*, *fishbowl*, *role play*, *jigsaw*, dan *test-taking teams*.

c) Tipe Penyelesaian Masalah (*Problem Solving*)

Mempresentasikan masalah kepada peserta didik untuk diselesaikan merupakan sebuah strategi pembelajaran kolaboratif yang efektif, karena peserta didik pada dasarnya adalah individu yang selalu

tertantang untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Melalui kegiatan *problem solving* peserta didik akan memanfaatkan pengetahuan dan pengalamannya dengan sebaik-baiknya.

Tipe ini dirancang untuk membantu peserta didik belajar dan berlatih mengidentifikasi informasi yang relevan dan mengaplikasikannya dalam solusi masalah. Teknik kolaboratif yang termasuk pada model ini adalah *Think-Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS), *Send-A-Problem*, *Case Study*, *Structured Problem Solving*, *Analytic Teams*, *Group Investigation*.

Pada penelitian ini model yang akan dikembangkan adalah sebuah model pembelajaran yang dilaksanakan secara kolaboratif dalam rangka menyelesaikan sebuah kasus akuntansi pada perusahaan jasa (*Case Study*). Melalui pembelajaran kolaboratif ini peserta didik saling bekerja sama dalam menemukan dan memahami konsep yang sulit. Selain itu peserta didik secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks sebagai tujuan bersama (Eggen & Kauchak, 1996: 279). Ciri khas dari model ini adalah untuk mengulas kembali sebuah kajian atau teori, dan mengembangkan sebuah solusi untuk menyelesaikan permasalahan riil.

d) Tipe Mengelola Informasi Grafis (*Graphic Organizer*)

Graphic organizer merupakan perangkat pembelajaran yang sangat berguna untuk mengubah informasi yang kompleks menjadi tampilan yang penuh makna. Melalui *graphic organizer* peserta didik dapat dibantu untuk menguraikan topik yang rumit dan mengidentifikasi bagian-bagian utamanya, mengklarifikasi kategori-kategori konseptual dan membangun berbagai keterampilan untuk memilah, menunjukkan perbedaan diantara konsep-konsep yang saling terkait, memahami proses, sebab akibat, serangkaian kronologis serta mengelola informasi secara berurutan. Tipe pembelajaran yang

commit to user

termasuk pada model ini adalah *affinity grouping*, *group grid*, *team matrix*, *sequence chains*, dan *world web*.

e) Tipe Menulis.

Secara umum menulis dapat melatih peserta didik untuk cara berpikir kritis karena peserta didik akan mengorganisir, mengintegrasikan, mensintesis dan menganalisis berbagai informasi dari berbagai sumber. Melalui kegiatan menulis peserta didik akan memperdalam pemahamannya, menguasai keterampilan berpikir, serta berkomunikasi secara tertulis. Tipe pembelajaran yang tergolong pada model ini adalah *dialogue journal*, *round table*, *diadyc essays*, *peer editing*, *collaborative writing*, *team antologies*, dan *paper seminar*.

4) Langkah Kegiatan Dalam Model Pembelajaran Kolaboratif

Selain prinsip-prinsip yang harus dipahami, salah satu ciri dari sebuah model pembelajaran adalah tersedianya sintaks pembelajaran. Sintaks atau langkah pembelajaran perlu dijelaskan agar guru dapat menerapkan model pembelajaran dengan baik dan benar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran kolaboratif menurut Barkley, Cross dan Major (2005: 45-140) terdiri dari lima langkah, yaitu: a) mengorientasikan siswa (*orienting students*); b) membentuk kelompok belajar (*forming a group*); c) menyusun tugas pembelajaran (*structuring the learning tasks*); d) memfasilitasi kolaborasi siswa (*facilitating student collaboration*); dan e) memberi nilai dan mengevaluasi pembelajaran kolaboratif yang telah dilaksanakan (*grading and evaluating collaborative learning assignments and projects*).

a) Mengorientasikan peserta didik (*orienting students*)

Pembelajaran kolaboratif menuntut peserta didik untuk mengambil peran-peran baru dan membangun keterampilan-

keterampilan yang berbeda dari keterampilan yang lazim dilakukan pada kelas tradisional. Meski peran dan keterampilan baru ini sangat baik dipelajari melalui tugas-tugas pembelajaran berfokus konten yang berkelanjutan, namun akan menjadi bermanfaat jika sejak awal peserta didik diperkenalkan pada tujuan pembelajaran. Memberi alokasi waktu yang cukup bagi peserta didik untuk saling mengenal, saling membangun kepercayaan, membangun solidaritas komunitas kelas dan membangun aturan-aturan kelompok. Kegiatan-kegiatan ini menjamin bahwa pembelajaran bergerak menuju awal yang positif dengan membantu mengorientasikan peserta didik pada pembelajaran kolaboratif yang efektif.

Cara yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan pada pembelajaran kolaboratif terbagi dalam tiga kegiatan, yaitu: (1) pendahuluan; (2) kebijakan dan prosedur pembelajaran; dan (3) orientasi pada pembelajaran kolaboratif.

(1) Pendahuluan dan pemecahan kebekuan.

Pada kelas kolaboratif pengajar dapat menciptakan sebuah lingkungan pembelajaran di mana peserta didik dapat berinteraksi satu sama lain. Salah satu cara mendorong peserta didik berinteraksi adalah memberi kesempatan kepada peserta didik untuk saling mengenal sehingga dapat mengurangi ketegangan dan kecanggungan yang lazim dirasakan pada saat pertama masuk kelas, serta membantu menumbuhkan perasaan nyaman. Selama proses saling mengenal secara personal tersebut juga dapat dilakukan pengenalan terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan.

(2) Kebijakan dan prosedur pembelajaran.

Membangun pemahaman bersama terhadap kebijakan dan prosedur pembelajaran penting bagi kohesifitas kelas. Kegiatan ini membantu peserta didik mengetahui informasi penting

terkait pembelajaran yang akan dilakukan, dan membangun norma-norma kelompok diantaranya tinjauan terhadap silabus pembelajaran, penentuan aturan dasar kelompok dan kontrak belajar kelompok.

(3) Orientasi pada pembelajaran kolaboratif.

Pada dasarnya setiap peserta didik mempunyai pengalaman dan sikap yang beragam berkaitan dengan kelompok. Melihat hal tersebut, maka pengajar perlu menanamkan pada peserta didik tentang manfaat pembelajaran kolaboratif dalam pembelajaran yang akan dilakukan sehingga peserta didik memahami kegiatan-kegiatan yang ada selama proses pembelajaran tersebut.

b) Membentuk kelompok belajar (*forming a group*)

Kelompok dalam pembelajaran kolaboratif terbentuk dan mengalami perubahan melalui beragam cara untuk mencapai tujuan dimana individu berkumpul bersama dalam situasi sosial, berkoordinasi untuk menyelesaikan tugas atau bergabung dalam komite tertentu yang memiliki kepentingan bersama. Agar pembelajaran kolaboratif dapat berhasil dengan baik, maka pembentukan kelompok harus dilakukan dengan efektif. Pembentukan kelompok yang efektif yang dapat memperhatikan tiga hal, yaitu jenis, ukuran, dan keanggotaan kelompok.

(1) Jenis kelompok.

Kelompok dalam pembelajaran kolaboratif memiliki keragaman jenis sesuai dengan tujuan, kegiatan dan rentang waktu bekerja sama. Jenis kelompok dapat bersifat informal, formal, dan dasar. Kelompok informal terbentuk secara acak, cepat dan kelompok akan bekerja sama dalam jangka waktu yang singkat. Kelompok ini dibuat untuk merespon sebuah pertanyaan, sumbang saran gagasan, atau untuk berpartisipasi dalam usaha lain. Kelompok formal dibentuk untuk bekerja

sama guna mencapai tujuan yang lebih kompleks seperti menulis laporan atau membuat presentasi yang bekerja sampai tugas tersebut selesai. Kelompok dasar ditujukan untuk membentuk suatu komunitas siswa yang mengerjakan berbagai macam tugas. Kelompok ini bekerja dalam jangka panjang, bisa satu semester bahkan satu tahun pelajaran.

(2) Ukuran kelompok.

Pada kelompok kolaboratif, ukuran kelompok lazimnya berkisar antara dua sampai enam orang. Ukuran kelompok bergantung pada jenis kelompok, sifat dari tugas yang diberikan, durasi pengerjaan tugas, serta lingkungan fisik pendukung. Kelompok pembelajaran kolaboratif umumnya dibuat kecil agar peserta didik dapat berpartisipasi secara penuh dan membangun rasa percaya diri, namun hendaknya juga cukup besar untuk menciptakan keragaman yang memadai dan sumber-sumber yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas pembelajaran.

(3) Keanggotaan kelompok.

Ada banyak teknik yang dapat dilakukan guru untuk membentuk sebuah kelompok, yaitu keanggotaan bisa dipilih secara acak, dipilih oleh peserta didik, ditentukan oleh guru, berdasarkan minat, kemampuan, atau karakteristik lainnya (kelompok dapat bersifat homogen maupun heterogen).

c) Menyusun tugas pembelajaran (*structuring the learning tasks*)

Persoalan utama dalam penerapan pembelajaran kolaboratif yang efektif adalah penyusunan tugas pembelajaran itu sendiri. Beberapa pertimbangan umum yang perlu diingat ketika menyusun tugas dalam pembelajaran kolaboratif adalah: (1) tugas tersebut relevan dan integral untuk mencapai tujuan pembelajaran; (2) tugas sesuai dengan keterampilan dan kemampuan peserta didik; (3) tugas dirancang untuk mendorong interdependensi agar setiap anggota

bertanggung jawab dan saling tergantung pada anggota yang lain dalam mencapai keberhasilan. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mencapai hal ini adalah membuat tugas dengan kompleksitas yang memadai sehingga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi, bahkan mungkin mengharuskan peserta didik membagi pekerjaan dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas tersebut serta dapat berkontribusi secara setara dan pekerjaan dapat dibagi secara adil; (4) struktur pemberian nilai yang dapat digunakan untuk menilai dan mengevaluasi kinerja siswa secara individual sekaligus kinerja kelompok; (5) merencanakan setiap fase dari kegiatan kolaboratif, mulai dari bagaimana membentuk kelompok sampai bagaimana kerja kelompok akan dievaluasi.

- d) Memfasilitasi kolaborasi peserta didik (*facilitating student collaboration*).

Setelah merancang dan memberikan tugas pembelajaran, tugas pengajar selanjutnya adalah membantu kelompok agar dapat bekerja secara efektif dengan cara memperkenalkan kegiatan kolaboratif, mengobservasi dan berinteraksi dengan kelompok, mengatasi masalah, memilih teknik-teknik pelaporan, serta membantu kelompok menyelesaikan pekerjaan hingga tahap akhir.

(1) Memperkenalkan kegiatan.

Cara pengajar memperkenalkan tugas dapat menentukan irama kegiatan pembelajaran. Terdapat beberapa kegiatan yang dapat dilakukan guru agar peserta didik dapat memahami tugas dengan jelas, yaitu: (a) menjelaskan kegiatan, (b) mengklarifikasi tujuan, (c) menjabarkan prosedur, (d) memberi contoh jika diperlukan, (e) mengingatkan kelompok pada peraturan interaksi kelompok, (f) menetapkan batas waktu, (g) menyediakan pengarah, dan (h) menanyakan apakah peserta

commit to user

didik sudah mengerti dan memberi kesempatan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan.

(2) Mengobservasi dan berintegrasi dengan kelompok.

Mengobservasi kelompok peserta didik dapat membantu pengajar mendapatkan informasi mengenai interaksi kelompok, identifikasi masalah, dan menentukan apakah peserta didik sudah mencapai tujuan pembelajaran. Ketika pengajar berinteraksi dengan peserta didik, interaksi tersebut harus bersifat mendukung, bukan mengarahkan. Beberapa strategi yang dapat digunakan oleh pengajar untuk membantu observasi diantaranya: (a) memperjelas instruksi, meninjau kembali prosedur, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan tugas; (b) mengajukan pertanyaan yang bersifat mengklarifikasi perkataan peserta didik; (c) memberi pujian pada peserta didik apabila mereka mengutarakan komentar yang menarik atau berwawasan mendalam; (d) menguraikan pernyataan peserta didik atau usulkan perspektif baru; (e) memberikan semangat dengan humor atau dengan meminta kontribusi tambahan; (f) boleh saja tidak setuju dengan peserta didik, tapi tunjukkanlah dengan halus; (g) melakukan mediasi dengan peserta didik; (h) mengumpulkan semua gagasan dengan menunjukkan hubungan; dan (i) merangkum pandangan-pandangan kelompok.

(3) Menangani masalah.

Tanggung jawab untuk memfasilitasi kerja kelompok sebagian besar dipikul oleh anggota kelompok itu sendiri. Meski kegiatan kolaboratif dapat berjalan dengan lancar dan tanpa insiden, pengajar harus selalu siap untuk memecahkan masalah. Barkley, Cross dan Major (2005: 108) menjelaskan bahwa sebuah kelompok kolaboratif cenderung melalui lima tahap perkembangan, yaitu: ^{commit to user} (a) tahap pembentukan, para

anggota kelompok saling mengenal dan membentuk tujuan bersama; (b) tahap konsolidasi, para peserta didik menguji hubungan antar anggota dan berusaha menyesuaikan diri dengan tingkat komitmen individual anggota lainnya; (c) tahap penormaan, anggota kelompok mengklarifikasikan norma-norma kelompok, peran para anggota, dan hubungan antar anggota; (d) tahap pelaksanaan, para anggota kelompok mulai bekerja; dan (e) tahap penghentian, kerja kelompok telah selesai dan anggotanya berpisah antara satu sama lain.

(4) Memilih teknik-teknik pelaporan.

Penyampaian laporan kelompok merupakan tahap penutup yang sangat penting dalam kegiatan kolaboratif. Pelaporan memberikan beberapa manfaat bagi peserta didik maupun pengajar. Pertama, pelaporan memberi kesempatan bagi kelompok untuk berbagi hasil pembelajaran. Kedua, ketika peserta didik mengartikulasi pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang dicapai, peserta didik memiliki pengetahuan dengan cara-cara baru dan berbeda. Ketiga, laporan dapat membantu peserta didik menguatkan ide.

Beberapa teknik pelaporan yang biasa digunakan adalah (a) berdiri dan berbagi; (b) simposium, kolokium, panel, seminar; (c) simulasi rapat bisnis; (d) rotasi tim; (e) tiga tinggal satu pergi; (f) merotasi pos; (g) sesi poster; dan (h) posko kelompok kecil.

(5) Membantu kelompok membuat penutup.

Penutup dapat menjadi bagian penting dari sebuah pengalaman pembelajaran kolaboratif. Tanpa kegiatan penutup, peserta didik mungkin tidak dapat melihat hubungan antar berbagai aspek atau antara hasil kerja kelompoknya dengan pembelajaran sebelumnya. Penutup yang dibuat dengan baik dapat memotivasi dan mempersiapkan peserta didik untuk fase

pembelajaran selanjutnya. Sangat penting memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengkombinasikan, mengintegrasikan, dan mensintesis respon-respon dan pemahaman kelompok kecil menjadi sebuah pemahaman yang utuh, yang dapat diaplikasikan pada seluruh kelas. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan guru pada tahapan ini adalah (a) merangkum beberapa materi penting dan mengulang tema-tema dari laporan kelompok; (b) mengklarifikasikan; (c) menunjukkan konsep yang keliru dan laporan-laporan yang tidak akurat; (d) menambah informasi apabila terjadi kelalaian; (e) membahas pertanyaan-pertanyaan yang belum terjawab atau berulang-ulang; (f) meninjau implikasi; (g) membantu membuat koneksi dengan konten sebelumnya dan konten yang belum dibahas; dan (h) meninjau secara luas tujuan-tujuan yang ada dengan kelompok.

- e) Memberi nilai dan mengevaluasi pembelajaran kolaboratif yang telah dilaksanakan (*grading and evaluating collaborative learning assignments and projects*).

Memberi nilai dalam pembelajaran kolaboratif merupakan kegiatan yang sangat penting. Dalam kelas kolaboratif, peserta didik turut bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran dan didorong untuk bekerja secara kolaboratif bukan secara kompetitif, akan terjadi pertentangan alamiah antara tujuan-tujuan pembelajaran kolaboratif dengan keharusan seorang pengajar untuk memberi nilai akhir individual.

Tantangan mendasar dalam pembelajaran kolaboratif adalah memastikan adanya tanggung jawab individual sambil tetap mendorong terjadinya interdependensi positif kelompok. Nilai individual sulit ditentukan karena kontribusi dan pencapaian individual di dalam proyek kelompok tidak selalu mudah untuk diidentifikasi. Nilai kelompok menjamin bahwa kelompok

bertanggung jawab dan setiap anggota kelompok mendukung proses pembelajaran satu sama lain, tapi jika individu tidak dibuat bertanggung jawab, maka nilai kelompok menciptakan kesempatan bagi yang hanya mendompleng untuk menghindari tanggung jawab.

Menurut Kagan dalam Barkley, Cross dan Major (2005: 126), memberi nilai kelompok kepada individu tidak adil dan tidak bijak karena: 1) peserta didik mungkin dihukum atau diberi imbalan berdasarkan kinerja peserta didik lain dalam kelompok mereka; 2) nilai kelompok yang sebagian mencerminkan kemampuan peserta didik lain dapat mengurangi validitas nilai; 3) peserta didik yang dievaluasi berdasar kekuatan-kekuatan yang berada di luar kendali mereka (kerja dari teman satu timnya) mungkin akan merasa frustrasi; 4) nilai kelompok mendorong penolakan terhadap pembelajaran kolaboratif; 5) nilai kelompok yang tidak berbeda dapat menjadi suatu perbuatan ilegal (karena nilai dari peserta didik yang berprestasi diturunkan oleh teman satu tim yang kurang mampu).

Pada pembelajaran kolaboratif, menciptakan tanggung jawab individual sambil tetap mendorong interdependensi kelompok merupakan syarat utama, sehingga akan lebih efektif apabila nilai mencerminkan kombinasi dari kinerja kelompok dan individu. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan 1) menyusun tugas pembelajaran yang menuntut usaha individu dan kelompok; 2) memastikan bahwa usaha individu dan kelompok dibedakan dan tercermin dalam hasil yang dapat dievaluasi.

Beberapa pilihan yang perlu dipertimbangkan ketika pengajar hendak membuat keputusan adalah mengenai apa, bagaimana, mengapa, siapa dalam pengevaluasian pembelajaran kolaboratif dan memberi nilai pada peserta didik. Dalam pembelajaran kolaboratif, ada dua hal yang perlu dievaluasi yaitu pencapaian peserta didik dalam pembelajaran, dan partisipasi peserta didik

dalam proses kelompok. Mengevaluasi peserta didik dapat dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi dapat dilakukan oleh pengajar, peserta didik secara individu, evaluasi oleh teman sekelompok secara individu maupun oleh anggota kelompok secara keseluruhan.

c. Pembelajaran *Peer Assisted Learning* (PAL)

1) Hakekat dan Tujuan PAL

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran guru dapat menerapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk meningkatkan *generic skills* peserta didik, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *peer assisted learning* atau tutor sebaya (Bone & Edwards, 2012; Sampaio, Teixeira, Camacho & Gouveia, 2011; Green, 2015; Stigmar, 2016). *Peer-assisted learning* (PAL) sendiri merupakan sebuah model pembelajaran yang bertujuan memfasilitasi proses pengembangan pengetahuan melalui interaksi antar individu pada level akademik yang sama, di bawah pengawasan satu orang atau lebih dengan kemampuan akademik yang lebih tinggi. Jonston, J.,(2009: 9) menjelaskan bahwa :

Peer Learning is a teaching and learning strategy that involves groups of students working together to solve a problem, complete a task, or create a product. Each member of a team is responsible not only for learning what is taught but also for helping team-mates learn, thus creating an atmosphere of achievement. Students work through the assignment until all group members successfully understand and complete it.

Hal senada juga diungkapkan oleh Gazali & Che Ali (2015: 39) bahwa:

The Peer Assisted Learning Strategy (PALS) is a class-wide peer-tutoring program that addresses the different learning needs of every student. This cooperative learning technique pairs students together and gives them the roles of a “Coach” and a “Player”.

Ciri *PAL* tersebut meyakinkan beberapa peneliti bahwa model pembelajaran ini sebagai sebuah model pembelajaran yang baik, yang sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan kompetensinya melalui kerjasama yang dilakukan oleh anggota tim, dimana antar anggota akan mengajarkan kepada anggota yang lain (Sampaio, et al., 2011: 54; Tsuei, 2011: 214; Wadoodi & Crosby, 2012: 76).

Penerapan model pembelajaran ini diyakini lebih mendekatkan hubungan pertemanan dibanding hubungan guru dengan peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih santai, bebas dari rasa tertekan, *friendly*, dan menghilangkan rasa takut untuk bertanya, dan akan lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran (Wadoodi & Crosby, 2012: 76). Peserta didik yang berperan sebagai tutor akan merasa bangga atas perannya dan mereka juga dapat belajar dari pengalamannya. Hal ini membantu memperkuat hal-hal yang telah dipelajari dan diperolehnya atas tanggung jawab yang dibebankan kepadanya. Ketika mereka belajar dengan tutor maupun kelompoknya, peserta didik juga mengembangkan kemampuan yang lebih baik untuk mendengarkan, berkonsentrasi, dan memahami apa yang dipelajari dengan cara yang bermakna. Hal ini sesuai dengan pernyataan Carr, et al., (2016: 1) bahwa “*Peer assisted learning (PAL) can develop of knowledge and skill through active help and support among status equals or matched companions*”.

Ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan ketika seorang guru memilih dan menggunakan *PAL* dalam pembelajarannya, yaitu: 1) peningkatan prestasi akademis, 2) mengurangi beban pekerjaan guru yang sangat banyak, 3) mengembangkan *generic skills* yang sangat dibutuhkan peserta didik pada masa mendatang (Ghazali, R., & Chetani, 2015: 40; Tarchi, Giuliana, & Pinto, 2015:

395). Untuk mencapai hasil yang optimal, dianjurkan pendidik membiasakan diri menggunakan komunikasi banyak arah atau komunikasi sebagai transaksi, yakni komunikasi yang tidak hanya melibatkan interaksi dinamis antara peserta didik yang satu dengan yang lain.

2) Langkah Kegiatan dalam PAL

Seperti halnya model pembelajaran yang lain, model PAL juga memiliki sintaks yang memberikan petunjuk kepada guru dalam menerapkan model ini dengan benar. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, sangat memungkinkan untuk mengimplementasikan PAL secara *online*, secara *synchronous* dan *asynchronous*. Dalam PAL *online*, sangat memungkinkan para peserta didik untuk bekerja sama tanpa dibatasi jarak dan waktu. Kekuatan yang penting dan muncul dari PAL *online* adalah dapat berkontribusi untuk keuntungan akademis. Hasil penelitian Watts, Malliris & Billingham (2015) menunjukkan bahwa melalui diskusi yang dilakukan pada sesi PAL secara *online*, peserta berfokus pada konten terkait modul sebesar 65%, dan peserta yang hadir secara teratur memiliki 16,11% nilai lebih tinggi daripada yang tidak hadir.

Sampaio, et al., (2011: 374-375) dalam penelitiannya telah menerapkan e-PAL dengan tahapan: 1) *Planning* (yang terbagi dalam *pairing students* dan *planning for activities*); 2) *Facilitated debrief sessions*; serta 3) *Feedback*; 4) *Using PAL activities as evidence toward assessment*.

Berikut adalah penjelasan dari tiap tahapan yang dilakukan oleh Sampaio dkk.

a) *Planning*, yang terdiri dari:

(1) *Pairing students* (membentuk kelompok)

Pembentukan kelompok dilakukan secara acak dan tidak disarankan untuk membiarkan peserta didik memilih pasangan

mereka sendiri karena mungkin ada satu orang dalam kelompok yang setiap orang lebih suka tidak bekerja sama. Selain itu pemilihan anggota kelompok secara acak dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan interpersonalnya. Dari pemilihan ini dimungkinkan dalam satu kelompok terdapat beberapa peserta didik dengan kemampuan akademik dan gaya belajar yang berbeda-beda pula, dan ini diharapkan dapat saling melengkapi.

Merujuk pendapat Capstick bahwa pada *PAL* dikenal adanya “*coach*” dan “*player*”, sehingga pengajar harus tepat ketika menentukan peran pada masing-masing peserta didik. Dalam hal ini Capstick (2004) menyarankan hal-hal berikut: 1) tutor dilatih untuk peran mereka pada awal pembelajaran, dan kemudian selama sesi pembelajaran; 2) Tutor diambil dari program studi yang sama atau serumpun dengan peserta didik, dan akan lebih baik bila mempunyai hubungan dengan tutee; 3) Guru sebagai fasilitator *PAL* bertugas mengamati tutor dalam sesi *PAL*, dan memberi mereka umpan balik mengenai teknik dan manajemen kelompok mereka.

(2) Planning for activities.

Merencanakan aktivitas atau kegiatan dalam pembelajaran merupakan hal yang penting. Dalam menentukan kegiatan pembelajaran seorang guru harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga kegiatan yang dilakukan tidak menyimpang. Komponen inti dari aktivitas *PAL* meliputi:

- (a) Pemberian penjelasan singkat kepada peserta didik sehubungan dengan tujuan pembelajaran.

- (b) Menginformasikan kepada peserta didik terkait waktu untuk menyelesaikan aktivitas, termasuk waktu yang ditentukan untuk diskusi dan refleksi rekan kerja.
- (c) Mengatur kegiatan pembelajaran yang difasilitasi tutor dan umpan balik individual.

b) Facilitated debrief sessions (sesi tanya jawab yang difasilitasi)

Sesi tanya jawab dilakukan dalam dua format, yaitu tanya jawab mengikuti aktivitas *PAL* secara individual dan diskusi kelompok difasilitasi tutor sebaya. Kegiatan tanya jawab mengikuti aktivitas *PAL* individual (peserta didik dengan guru) penting dilakukan agar peserta didik memiliki kesempatan untuk berdiskusi/mengkonsolidasikan pembelajaran dan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang spesifik. Sesi tanya jawab ini harus diatur sebagai bagian dari perencanaan aktivitas *PAL*. Peserta didik harus didorong untuk aktif berbicara dan menjadi bagian dari keseluruhan pengalaman belajar yang lebih holistik.

Sesi diskusi kelompok yang difasilitasi tutor bertujuan memberikan kesempatan penting bagi peserta didik untuk bertemu dan berbagi pengalaman belajar. Jika dalam tim terdapat lebih dari dua peserta didik, maka mereka harus bekerja lebih mandiri satu sama lain untuk memfasilitasi teman sebaya dan pembelajaran bersama. Format pada kegiatan ini dapat bervariasi, tergantung dari kebutuhan. Pada tahap awal kegiatan, peserta didik dapat mempelajari materi yang diberikan, yang kemudian dilanjutkan dengan mempelajari kasus yang disajikan. Begitu sebuah kasus diajukan, anggota-anggota lain dalam kelompok didorong untuk mengajukan pertanyaan. Pada sesi awal fasilitator (dalam hal ini guru) mungkin perlu memimpin pertanyaan namun peserta didik harus berpartisipasi secara aktif dan mengikuti sesi kelompok ini. Mungkin juga tepat bagi peserta didik untuk melakukan refleksi tentang pengalaman belajar selama minggu sebelumnya dengan cara presentasi. Partisipasi peserta didik dalam

sesi ini juga dapat dicatat oleh tutor pada lembar kerja yang digunakan sebagai dasar untuk memberikan umpan balik peserta didik, atau digunakan oleh peserta didik sebagai bukti untuk memenuhi hasil pembelajaran dalam portofolio.

c) *Feedback*

Feedback atau umpan balik yang konstruktif sangat penting bagi untuk memastikan bahwa setiap peserta didik mengetahui kemajuan dan ketercapaian tujuan belajar masing-masing. Hal ini membantu menghilangkan perasaan persaingan antara siswa berpasangan, dan membantu peserta didik memahami apa yang akan dipelajari dari aktivitas tertentu. Pada strategi ini, umpan balik dapat diperoleh dari rekan satu tim, guru, maupun tutor.

(1) Umpan balik rekan.

Pada bagian ini *tutee* memiliki kesempatan untuk belajar dari umpan balik yang diberikan oleh rekan mereka, sehingga dapat mengetahui keterampilan yang harus mereka tingkatkan dan hal-hal yang berguna untuk mendapat umpan balik. Rekan dalam satu tim pada awalnya akan merasa sulit memberikan umpan balik yang membangun sehingga guru dapat membuat lembar khusus (semacam form umpan balik), sehingga umpan balik dapat lebih terstruktur. Jika mereka tidak mampu saling memberi umpan balik yang berguna maka banyak peluang belajar akan hilang. Semua peserta didik memiliki kesempatan untuk saling memberi umpan balik. Umpan balik harus sesegera mungkin karena ini adalah tindakan yang paling konstruktif dan bermanfaat.

(2) Umpan balik dari tutor.

Meskipun ada banyak manfaat umpan balik dari rekan kerja, umpan balik tutor sangat penting untuk mendukung pengembangan keterampilan dan kompetensi terhadap hasil pembelajaran.

(3) Umpan balik individual dari guru.

Secara individu umpan balik guru dapat diberikan sebagai bagian dari sesi tanya jawab tetapi juga harus didasarkan pengamatan langsung terhadap praktik peserta didik dalam rangkaian kegiatan pembelajaran. Peserta didik harus diamati menyelesaikan tugas dengan frekuensi minimal 2 - 3 kali/minggu sehingga dapat diketahui perkembangan keterampilan utama.

(4) Pertemuan review setiap bulan.

Pada setiap program sebaiknya dilakukan review secara keseluruhan, seperti kemungkinan pergantian posisi tutor dan tutee, review materi, dan lain-lain. Sesi ini dirancang untuk meninjau kemajuan belajar dan kemajuan dari *generic skills* dari masing-masing individu.

d) *Using PAL activities as evidence toward assessment*

Bagian dari sesi kolaboratif ini dapat digunakan sebagai bagian dari penilaian formatif untuk memfasilitasi umpan balik dan perencanaan tindakan, namun tidak boleh digunakan untuk penilaian sumatif individu. Hasil kerja peserta didik secara individual yang telah disusun untuk membentuk proyek yang lebih besar dapat digunakan sebagai bukti tinjauan lengkap yang berkontribusi terhadap sesi umpan balik, juga dapat digunakan sebagai bukti untuk mendukung penilaian sumatif.

d. **Strategi dalam *Electronic-Collaborative Peer Assisted Learning (E-CoPAL)***

1) **Hakekat *E-CoPAL* dan Teori yang Melandasi**

Model *Electronic-Collaborative Peer Assisted Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang dilaksanakan secara *blended learning* dengan memadukan model pembelajaran kolaboratif, tutor sebaya dan memanfaatkan media elektronik berbasis *web*. Pada model ini peserta didik belajar bersama kelompok kolaboratifnya di bawah panduan seorang tutor. Pada proses belajarnya peserta didik difasilitasi media pembelajaran elektronik yang memanfaatkan platform

Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (SPADA), yang di dalamnya berisi berbagai kegiatan pembelajaran, sumber belajar, serta kasus akuntansi perusahaan jasa yang harus diselesaikan bersama.

Model *E-CoPAL* dikembangkan berpijak pada pendekatan *student active learning*, sehingga memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan potensinya secara optimal. *Student active learning* membutuhkan keterlibatan fisik, intelektual dan emosional yang tinggi dari peserta didik dalam proses belajarnya. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan berbagai keterampilan melalui berbagai pengalaman belajar, antara lain berdiskusi, eksplorasi terhadap materi yang sedang dipelajari serta menafsirkan hasilnya secara bersama-sama di dalam kelompok secara sinkronous dan asinkronous secara *face to face* dan *online* berbantuan *web* pembelajaran.

Berpijak pada karakteristik pembelajaran di atas, diasumsikan model *E-CoPAL* mampu memotivasi peserta didik dalam melaksanakan berbagai kegiatan, sehingga mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas-tugas bersama secara kreatif. Model pembelajaran ini dapat diterapkan dalam pembelajaran di berbagai bidang studi, baik untuk topik-topik yang bersifat abstrak maupun yang bersifat konkrit. Untuk dapat melaksanakan model pembelajaran dengan baik, seorang pengembang pembelajaran hendaknya mengetahui teori belajar yang melandasinya. Hal ini diperlukan karena teori belajar memberikan landasan kuat terhadap kajian bagaimana seorang individu belajar. Landasan tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk merancang desain pembelajaran. Teori belajar yang melandasi model *E-CoPAL* adalah :

a) Teori konstruktivistik.

Pembelajaran kolaboratif sangat didukung oleh teori belajar konstruktivistik yang berpandangan bahwa pengetahuan merupakan hasil dari konstruksi kognitif melalui kegiatan seseorang dengan membuat struktur, kategori, konsep, dan skema yang diperlukan untuk membentuk pengetahuan tersebut. Konstruktivistik merupakan landasan

berpikir (filosofi) pembelajaran kontekstual bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak tiba-tiba. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia, dalam hal ini peserta didik, harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Oleh karena itu memberikan keaktifan terhadap peserta didik untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri.

b) Teori kognitif.

Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, lebih dari itu belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Belajar menurut teori ini merupakan perubahan persepsi dan pemahaman. Perubahan persepsi dan pemahaman tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa diamati.

Bruner, Gup, Nunnally, & Pettit (1999: 139) mengemukakan *information processing theory* yang mengatakan bahwa manusia adalah pemroses, pemikir dan pencipta informasi. Bruner et al. menganggap bahwa belajar itu meliputi tiga proses kognitif, yaitu memperoleh informasi baru, transformasi pengetahuan, menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Teori kognitif berpandangan bahwa belajar terjadi karena adanya pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki dan terbentuk di dalam pikiran seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman-pengalaman sebelumnya. Reigeluth (1999) dalam teori elaborasi menyatakan bahwa konten yang dipelajari harus diatur secara tertib dari yang sederhana sampai ke yang kompleks, sambil menyediakan konteks yang berarti sehingga ide-ide berikutnya dapat diintegrasikan. Pendekatan dalam teori ini merekomendasikan bahwa konsep, prinsip, atau tugas paling sederhana yang harus diajarkan

terlebih dahulu. Selanjutnya diajarkan konsep, prinsip, dan tugas-tugas yang lebih luas, lebih inklusif mengarah ke yang lebih rinci dan rumit.

Kemudian kaitannya dengan pembelajaran berbasis *web*, pengembang pembelajaran harus memperhatikan bahwa: (a) pembelajaran dibuat berurutan dari yang sederhana ke yang kompleks, (b) pemberian konsep diurutkan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik, dan (c) dilakukan penyederhanaan terhadap konsep yang kompleks. Dalam teori perkembangan intelektual atau teori perkembangan kognitif Piaget, kesiapan anak untuk belajar dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Setiap tahap perkembangan intelektual yang dimaksud dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan. Tahapan perkembangan ini terdiri dari proses asimilasi dan akomodasi. Pada tahapan pembelajaran *CL planning* sampai dengan *fasilitated session*, pengajar memfasilitasi peserta didik untuk melakukan proses asimilasi. Pada kegiatan ini peserta didik menyerap informasi baru dalam pikiran. Sedangkan proses akomodasi terjadi ketika peserta didik menyusun kembali atau merekonstruksi skema baru yang cocok dengan rangsangan baru atau memodifikasi skema yang sudah ada sehingga cocok dengan rangsangan itu.

Salah satu prinsip dari pembelajaran kolaboratif adalah setiap anggota melakukan kerja sama untuk mencapai tujuan bersama dan saling ketergantungan, serta individu-individu bertanggung jawab atas dasar belajar dan perilaku masing-masing. Selain itu konsep *E-CoPAL* adalah memadukan CL dengan *Peer Assisted Learning*, yang dalam pelaksanaannya dikenal tutor sebaya. Prinsip ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial oleh Vygotsky (1999: 45) tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding*. *Zone of Proximal Development* (ZPD) menggambarkan kemampuan peserta didik dalam hal pemecahan masalah secara mandiri dan di bawah bimbingan orang dewasa atau melalui kerjasama dengan teman sejawat yang lebih

mampu. Sedangkan *scaffolding* merupakan pemberian sejumlah bantuan kepada peserta didik pada tahap-tahap awal pembelajaran, kemudian mengurangi bantuan dan memberikan kesempatan untuk mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar setelah ia dapat melakukannya. *Scaffolding* merupakan bantuan yang diberikan kepada siswa untuk belajar dan memecahkan masalah. Bantuan tersebut dapat berupa petunjuk, dorongan, peringatan, menguraikan masalah ke dalam langkah-langkah pemecahan, memberikan contoh, dan tindakan-tindakan lain yang memungkinkan siswa itu belajar mandiri.

c) Teori humanistik.

Salah satu kelebihan dari pembelajaran kolaboratif adalah menanamkan kebiasaan-kebiasaan untuk memahami apa yang dipelajari, sikap ingin melakukan sesuatu, dan keterampilan bagaimana melakukan sesuatu. Hal ini sejalan dengan pandangan Covey, dalam Medsker, Holdsworth, & Brethower (2003) yang menyatakan bahwa *CL* membantu peserta didik mempelajari tiga hal pokok, yaitu: 1) pengetahuan atau *knowledge* (*the what, where, when, dan why*), 2) sikap atau *attitudes* (*the want to*), dan 3) keterampilan atau *skills* (*the how to*). Hal ini sangat didukung oleh teori belajar humanisme yang mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses memanusiakan manusia sebagaimana yang digagas oleh Paulo Freire. Pada teori ini tujuan utama para pendidik adalah membantu peserta didik untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka. Para ahli humanistik melihat adanya dua bagian pada proses belajar yaitu proses pemerolehan informasi baru dan personalia informasi pada individu.

Pada pengembangan model *E-CoPAL* yang bertujuan untuk meningkatkan *generic skills*, memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk memperoleh informasi pada berbagai *website* pembelajaran akuntansi. *Website* ini tidak hanya berisi materi pelajaran tetapi

memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk saling mengembangkan kemampuan personalnya (salah satunya *generic skills*) melalui tahapan-tahapan pembelajaran *E-CoPAL*.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa teori yang melandasi model *Electronic Collaborative-Peer Assisted Learning (E-CoPAL)* adalah 1) Teori kognitif dari Piaget yang menjelaskan bahwa untuk memperoleh informasi dapat dilakukan melalui asimilasi dan akomodasi, 2) teori belajar konstruktivisme sosial oleh Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development (ZPD)* dan scaffolding. Diyakini bahwa peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya secara mandiri maupun dibawah bantuan orang lain, 3) Teori humanistik dari Paulo Freire. Pada teori ini tujuan utama para pendidik adalah membantu siswa untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri masing-masing peserta didik.

2). Unsur-Unsur Model *E-CoPAL*

a) Sintaks *E-CoPAL*

Sintaks model *Electronic-Collaborative Peer Assisted Learning (E-CoPAL)* dalam pembelajaran materi siklus akuntansi perusahaan jasa merupakan langkah-langkah operasional pembelajaran atau urutan kegiatan yang akan dilakukan. Model *E-CoPAL* dikembangkan dari teori model pembelajaran kolaboratif dan tutor sebaya, sehingga pengembangan sintaks model *E-CoPAL* merupakan gabungan antara sintaks model pembelajaran kolaboratif (*Collaborative learning-CL*) dari Barkley, Cross dan Major, dan tutor sebaya (*peer assisted learning*) dari Sampaio dkk. Barkley, Cross dan Major merancang lima langkah dalam pembelajaran kolaboratif yaitu: (a) mengorientasikan peserta didik (*orienting students*); (b) membentuk kelompok belajar (*forming a group*); (c) menyusun tugas pembelajaran (*structuring the learning*

tasks); (d) memfasilitasi kolaborasi peserta didik (*facilitating student collaboration*); dan (e) memberi nilai dan mengevaluasi pembelajaran kolaboratif yang telah dilaksanakan (*grading and evaluating collaborative learning assignments and projects*). Adapun sintaks dalam *peer assisted learning* oleh Sampaio, et al., terdiri dari (a) *Planning* (yang terbagi dalam *pairing students* dan *planning for activities*); (b) *Facilitated debrief sessions*; (c) *Feedback*; dan (d) *Using PAL activities as evidence toward assessment*.

Selanjutnya penggabungan dari dua pembelajaran menjadi model *Electronic-Collaborative Peer Assisted Learning (E-CoPAL)* diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan *generic skills* peserta didik. Tahapan yang ada pada model *E-CoPAL* adalah (a) *Planning*, terdiri dari *group information* dan *planning for activities*, (b) *Facilitated Session*, (c) *Repetition and Feedback*, (d) *Assessment*.

Tahap 1. *Planning*

Tahapan *planning* atau perencanaan, terbentuk dari perpaduan tahapan orientasi peserta didik pada model *CL* dan *planning* pada model *PAL*. Tahapan *planning* terdiri dari dua kegiatan yaitu *group information* dan *planning for activities*. Aktivitas pembelajaran pada tahapan *group information* didasarkan pada aktivitas yang ada di tahap orientasi peserta didik pada model *CL*, dan *planning for activities* pada model *PAL*. Pada kedua tahap ini guru melakukan persiapan terkait pembelajaran yang akan dilakukan yang terdiri dari pengkondisian peserta didik, penjelasan tujuan pembelajaran, sampai dengan dilakukannya apersepsi. Pada pelaksanaannya, guru menggunakan pendekatan *student active learning* sehingga peran peserta didik lebih mendominasi kegiatan. Berikut adalah kegiatan guru pada tahapan *planning-group information*:

commit to user

- a. Penjelasan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (sesuai dengan RPS). Pada kegiatan ini guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu peserta didik memahami tujuan pembelajaran.
- b. Mencontohkan *generic skills* yang akan dipelajari pada pembelajaran tersebut. Seperti halnya pada kegiatan sebelumnya, pada kegiatan ini guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu peserta didik memahami manfaat dan jenis atribut *generic skills* yang akan dipelajari. Pemahaman *generic skills* ini diharapkan memotivasi peserta didik untuk dapat lebih bersungguh-sungguh dalam belajar.
- c. Melakukan apersepsi (mengkaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari serta kemanfaatannya bagi peserta didik). Hal ini dimaksudkan agar peserta didik lebih memahami kaitan antar materi pembelajaran, sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar. Pada kegiatan ini guru lebih banyak melibatkan peserta didik dengan memberikan contoh-contoh terkait dengan materi.

Tahapan kedua pada tahapan *planning* adalah *planning for activities* atau perencanaan kegiatan pembelajaran. Kegiatan utama pada tahap ini adalah pembentukan kelompok kolaboratif dan pembuatan kesepakatan-kesepakatan terkait dengan pelaksanaan pembelajaran akuntansi dengan menerapkan model *E-CoPAL*. Pada tahapan *planning for activities*, kegiatan guru adalah:

- a. Pembentukan kelompok kecil.

Tahapan ini dilakukan dengan memadukan tahapan *forming a group (CL)* dan *pairing students (PAL)*. Pertimbangan dalam membentuk kelompok kecil yang beranggotakan 4- 5 orang adalah heterogenitas kemampuan akademik (peserta didik yang berkompetensi tinggi bergabung dengan peserta didik yang berkompetensi cukup atau rendah). Setelah pembentukan kelompok, tahap selanjutnya adalah pemberian nama kelompok.

Dalam melakukan penamaan kelompok hendaknya nama kelompok disesuaikan dengan sifat-sifat materi akuntansi (misal aset, kewajiban, beban, ekuitas dan pendapatan).

b. Kesepakatan kontrak perkuliahan.

Pada kegiatan ini dilakukan musyawarah antara guru dan peserta didik atas kontrak kuliah yang telah disusun sebelum perkuliahan. Merujuk pada tahapan menyusun tugas pembelajaran (*structuring the learning tasks*) pada model CL, kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah adanya kesepakatan kontrak perkuliahan. Pada tahap ini peserta didik harus memahami cara melakukan kerja kolaboratif, cara menyelesaikan proyek akuntansi perusahaan jasa, cara menilai *generic skills*, pembagian waktu pembelajaran, serta hal lain yang dirasakan perlu oleh guru dan peserta didik.

Tahap 2. *Facilitated session*

Facilitated session merupakan suatu tahapan di mana guru memfasilitasi proses kegiatan kolaborasi yang dilakukan peserta didik, baik pada saat kegiatan tatap muka di kelas maupun kegiatan di <http://spada.uns.ac.id>. Tahapan ini muncul dari adanya perpaduan antara tahapan memfasilitasi kolaborasi peserta didik (*facilitating student collaboration*) pada model CL dan *facilitated debrief sessions* atau sesi tanya jawab yang difasilitasi pada model PAL. Kedua tahapan yang dimiliki kedua model memiliki kemiripan fungsi, yaitu membantu kelompok kolaboratif agar dapat bekerja secara efektif, Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

- a. Peserta didik mempelajari materi cetak maupun non cetak pada kompetensi dasar siklus akuntansi perusahaan jasa yang sudah disediakan di <http://spada.uns.ac.id>.
- b. Peserta didik bekerja secara kolaboratif dengan teman sebayanya di bawah panduan tutor, mempelajari dan menyelesaikan kasus-kasus akuntansi yang diberikan guru (*peer learning*).

- c. Dipandu guru, setiap kelompok mempresentasikan jawaban kelompoknya di depan kelas untuk ditanggapi oleh kelompok lain. Kegiatan ini dilakukan bergantian sampai semua kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusinya. Apabila ada pertanyaan dari peserta lain, semua anggota kelompok wajib memberikan jawaban. Kegiatan ini merupakan salah satu upaya melatih keterampilan analisis dan pemecahan masalah, keterampilan numerik, bekerja sama dalam tim, serta komunikasi lisan dan tertulis.
- d. Penarikan kesimpulan hasil diskusi dan refleksi atas hasil kerja kelompok.

Tahap ke-3. *Repetition and Feedback*

Tahapan *repetition and feedback* (latihan dan umpan balik) merupakan sarana bagi guru untuk memberi fasilitas belajar (*facilitating student collaboration*), *facilitated debrief sessions* atau sesi tanya jawab yang difasilitasi, serta tahapan pemberian *feedback* atas hasil pekerjaan mahasiswa. Pada tahapan ini, peserta didik banyak melakukan kegiatan di *web* pembelajaran, yang pada penelitian ini memanfaatkan platform sistem pembelajaran daring pada <http://spada.uns.ac.id>. Perlu diketahui bahwa <http://spada.uns.ac.id> adalah salah satu media yang dapat digunakan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara *online* dengan strategi kolaboratif-tutor sebaya sebagai salah satu upaya memperdalam pemahaman tentang siklus akuntansi perusahaan jasa serta memperkaya pengalaman belajar mahasiswa, sehingga memungkinkan bagi peserta didik untuk mengoptimalkan *generic skills*. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah:

- a. peserta didik mempelajari lebih lanjut materi di <http://spada.uns.ac.id>,
- b. peserta didik secara berkolaborasi menyelesaikan proyek akuntansi perusahaan jasa dengan difasilitasi tutor dan guru (jika diperlukan) pada menu *activity forum* dan *chat* di <http://spada.uns.ac.id>. Pada

kegiatan ini guru juga dapat menilai keterampilan atau *generic skills* yang berusaha untuk ditumbuhkan, misalnya keterampilan komunikasi melalui keaktifan bertanya atau menjawab pertanyaan, keterampilan memanfaatkan teknologi dan informasi melalui pemanfaatan menu fungsi dalam mengerjakan proyek akuntansi, keterampilan bekerja sama dalam tim, keterampilan analisis dan pemecahan masalah, serta keterampilan numerik.

Tahap ke-4. *Assessment*

Setelah menyelesaikan kegiatan *repetition and feedback*, kegiatan selanjutnya adalah melakukan penilaian atau asesmen. Tahapan ini meramu tahapan memberi nilai dan mengevaluasi pembelajaran kolaboratif yang telah dilaksanakan (*grading and evaluating collaborative learning assignments and projects*) pada model CL dan *using PAL activities as evidence toward assessment* pada model PAL.

Seperti diketahui bahwa tantangan mendasar dalam pembelajaran kolaboratif adalah memastikan adanya tanggung jawab individual sambil tetap mendorong terjadinya interdependensi positif kelompok, sehingga hasil pekerjaan peserta didik secara individual dapat digunakan sebagai bukti atas kontribusinya dalam proses pembelajaran, serta dapat digunakan sebagai bukti untuk mendukung penilaian sumatif. Oleh karena itu pada tahapan ini tugas guru adalah memfasilitasi peserta didik melaksanakan *self* dan *peer assessment* terhadap *generic skills* diri sendiri maupun teman sejawatnya. Supaya peserta didik dapat melakukan penilaian dengan benar, maka guru perlu menjelaskan maksud dan cara menilainya. Kegiatan ini dilakukan peserta didik dengan cara mengisi form penilaian yang telah disediakan.

b) Sistem Sosial (*Social system*)

Lingkungan pembelajaran yang dimunculkan pada model ini berorientasi pada kerjasama tim, keterbukaan, keberanian berpendapat,

kondusif, demokratis, efektif, kreatif dan menyenangkan. Pada lingkungan belajar yang sudah terbangun dengan baik, maka proses mengkonstruksi pengetahuan dapat dilakukan secara kolaboratif antar individual, dan keadaan tersebut dapat disesuaikan oleh setiap individu melalui adaptasi intelektual dalam konteks sosial budaya.

Penerapan model *E-CoPAL* ini lebih menekankan pada proses kolaborasi tim. Proses kolaborasi ini selain bermanfaat untuk mengembangkan kerjasama tim, keterbukaan, keberanian berpendapat, percaya diri, kondusif, dan demokratis, juga memungkinkan individu untuk mengoptimalkan keterampilan-keterampilannya seperti kemampuan berkomunikasi, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan menganalisis masalah serta kemampuan memanfaatkan informasi yang diperoleh sebagai sarana menyelesaikan masalah. Hal inilah yang sangat dibutuhkan individu ketika mereka masuk ke dunia kerja.

c) Prinsip Reaksi

Prinsip dari pembelajaran *E-CoPAL* adalah guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Guru harus mampu mengarahkan peserta didik untuk memanfaatkan potensi-potensi yang dimilikinya, selain menyediakan diri sebagai pendamping bagi peserta didik yang mengalami kesulitan belajar. Hal terpenting yang harus dilakukan guru adalah kemampuan mengelola pembelajaran. Mengelola pembelajaran dilakukan mulai dari menyusun perangkat pembelajaran (RPS, materi ajar, dan lain-lain), melaksanakan proses pembelajaran sesuai rencana yang telah disusun, hingga dapat mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran dengan tepat.

Seperti telah dijelaskan pada bagian-bagian sebelumnya, model ini dikembangkan untuk meningkatkan *generic skills* peserta didik pendidikan akuntansi, sehingga guru harus mampu mengajak peserta didik untuk bekerja sama dengan tim memecahkan kasus-kasus akuntansi,

commit to user

melakukan asesmen melalui *self* dan *peer assessment* sebagai upaya menginternalisasi *generic skills* yang diyakini sangat dibutuhkan.

d) **Sistem Pendukung (*support system*)**

Sistem pendukung pelaksanaan model *E-CoPAL* adalah semua sarna, alat atau lingkungan belajar yang digunakan untuk mendukung proses penerapan model pembelajaran. Sistem pendukung yang dimaksud adalah *web* pembelajaran yang berisi panduan penggunaan website, *mobile* kamus akuntansi, perangkat pembelajaran, proyek akuntansi perusahaan jasa, papan tulis, LCD, laptop, alat tulis, instrumen penyelesaian proyek akuntansi perusahaan jasa, dan instrumen pengukuran *generic skills*.

e) **Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring (*Instructional and Nurturant Effect*)**

Dampak instruksional dan dampak pengiring dalam model *E-CoPAL* merupakan hasil belajar yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Dampak instruksional dan dampak pengiring yang dicapai sesuai dengan sintaks pembelajaran sebagai berikut :

Pada sesi *planning* khususnya pada tahapan *group information*, dampak instruksional yang diharapkan adalah peserta didik dapat memahami tujuan pembelajaran, pentingnya *generic skills*, serta dapat membentuk kelompok belajar. Adapun dampak pengiringnya adalah peserta didik meningkatkan keterampilan komunikasi, keterampilan memimpin kelompok dan membuat aturan-aturan kelompok.

Pada sesi *planning* khususnya pada tahapan *planning for activities* dampak instruksional yang diharapkan adalah peserta didik dapat menyusun dan memahami aturan-aturan dalam proses kolaborasi (proses pembimbingan tutor sebaya, waktu, proses mediasi). Adapun dampak

commit to user

pengiringnya adalah peserta didik meningkatkan keterampilan komunikasi dan bekerja dalam tim).

Pada sesi *fasilitated session, repetition and feedback* serta tahapan *assesment* dampak instruksional yang diharapkan adalah peserta didik dapat memahami materi pembelajaran khususnya materi siklus akuntansi perusahaan jasa. Adapun dampak pengiringnya adalah peserta didik dapat mengembangkan keterampilan analisis dan pemecahan masalah, komunikasi, bekerja dalam tim, keterampilan aplikasi numerik serta keterampilan memanfaatkan teknologi informasi.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Mulyani, Liliyasi, Wiji, Hana, & Nursa'adah (2016) dalam penelitiannya yang berjudul *Improving Students' Generic Skill In Science Through Chemistry Learning Using ICT-Based Media on Reaction Rate and Osmotic Pressure Material* bertujuan untuk mengetahui peningkatan *generic skills* pada bidang sains khususnya kimia dengan menggunakan media berbasis IT. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan mengambil sampel pada siswa kelas XI dan XII Madrasah Aliyah Negeri di Bandung. Hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT dapat meningkatkan *generic skills* pada bidang sains yang terdiri dari 1) *indirect observation*, 2) *logical inference*, 3) *the law of cause and effect*, 4) *building the concept*. Penelitian ini memberikan masukan pada penelitian yang dikembangkan adalah tentang peluang atau peranan media pembelajaran berbasis IT untuk meningkatkan *generic skills* peserta didik.
2. Luca dan Oliver (2011) dalam artikelnya yang berjudul *developing an instructional design strategy to support generic skills development* bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran akuntansi yang dapat meningkatkan *generic skills* peserta didik melalui pembelajaran yang

mengkombinasikan pembelajaran *face to face* (tatap muka antara guru dan peserta didik) serta pembelajaran *online*. Dari penelitian ini Luca dan Oliver mengemukakan bahwa dalam pembelajaran terdapat tiga komponen yang penting yaitu *authenticity*, *self-regulation* and *reflection*. *Authenticity* merupakan komponen yang memberikan fasilitas kepada mahasiswa untuk belajar berbasis *real world* sehingga memberikan pengalaman belajar pada kondisi yang sesungguhnya. *Self regulation* memberikan sarana bagi mahasiswa untuk bebas memilih jenis tugas termasuk topik-topik pembelajaran yang dipelajari, menentukan anggota tim termasuk aturan-aturan yang harus ditaati. Hal ini memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mampu mengambil keputusan tentang *skills* apa saja yang menjadi fokus perhatiannya, untuk kemudian direncanakan dan dikembangkan melalui negosiasi dengan *peer*, klien dan tutor. Kegiatan *reflection* memberikan fasilitas pada mahasiswa untuk melakukan *self assesmen* maupun *peer assesmen* atas performanya. Performa yang dimaksud adalah performa mahasiswa dalam intra-tim maupun ekstra-tim.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan, penelitian yang dilakukan Luca dan Oliver memberikan informasi bahwa *blended learning* merupakan salah satu pembelajaran yang dapat dilakukan dalam rangka meningkatkan *generic skills* peserta didik. Kesamaan dengan penelitian yang dikembangkan adalah dilakukannya *blended learning* dengan menghadirkan bukti-bukti transaksi yang sesungguhnya (konstruktivistik) serta komponen refleksi secara *self* dan *peer assessmen* sehingga peserta didik dapat mengukur sendiri tingkat *generic skills* nya.

3. Chioua, Leeb, dan Liua (2012) dalam artikelnya yang berjudul *effect of novak colorful concept map with digital teaching materials on student academic achievement*, bertujuan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar digital pada mata kuliah akuntansi lanjutan. Pada bahan ajar ini para peneliti menerapkan peta konsep yang berwarna-warni dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi akademik mahasiswa. pada penelitian ini diujicobakan empat jenis bahan ajar, yaitu *conventional digital teaching*

materials (CDMs), *Novak monotonic concept maps digital teaching materials* (MCMDMs), *hierarchical Novak colorful concept maps digital teaching materials* (hierarchical CCMDMs) dan *clustered CCMDMs*. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa MCMDMs dan CCMDMs secara signifikan mampu meningkatkan prestasi mahasiswa dibandingkan dengan CDMs. Selain itu, CCMDMs secara signifikan dapat meningkatkan *long-term memory* mahasiswa dibanding dengan MCMDMs dan CDMs. Di samping itu tidak ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar mahasiswa yang menggunakan peta konsep yang berwarna. Penelitian ini memberikan informasi bahwa tampilan sumber belajar yang baik sangat diperlukan pada pembelajaran online.

4. Abayadeera dan Watty (2016) pada artikelnya yang berjudul *generic skills in accounting education in a developing country*, bertujuan untuk mengetahui atribut *generic skills* yang harus dikembangkan pada mahasiswa Srilanka pada tahun awal masuk di perguruan tinggi dari perspektif mahasiswa pada tingkat akhir dan tenaga kerja yang berpendidikan sarjana. Data dikumpulkan melalui kuesioner dari para stakeholder untuk kemudian dianalisis menggunakan *paired sample t-test; independent sample t-test; one-way analysis of variance*. Dari hasil penelitian ada 25 *skills* yang dibutuhkan oleh mahasiswa akuntansi di Srilanka yaitu *decision making, leadership, achieve given targets by the management, right personality, interpersonal team work, dedication, self-motivation and meeting tight deadlines, workplace experience, intellectual skills, work ethics, attitudes and values, critical thinking, commitment to professional development, written communication in english, oral communication in english, problem solving, resource management, smart appearance, negotiation, listening, computer technology competence, customer orientation, accounting software, risk analysis, key accounting/bookkeeping serta research*. Penelitian ini memberikan masukan tentang unsur-unsur *generic skills* yang dibutuhkan oleh mahasiswa pendidikan akuntansi di Srilanka. Hal ini dapat dijadikan

rujukan untuk mengetahui *generic skills* yang dikembangkan di Indonesia khususnya untuk mahasiswa pendidikan akuntansi.

5. Dobbie dan Joyce (2008) dalam artikelnya yang berjudul *Peer-Assisted Learning in Accounting: A Qualitative Assessment* bertujuan untuk memaparkan hasil dari program penilaian kualitatif pada *Peer Assisted Learning* yang sudah dilaksanakan di Macquarie University sejak 2003 pada beberapa departemen akuntansi. Data dikumpulkan melalui *focus group discussion* selama beberapa kali untuk kemudian dianalisis. Hasil dari program ini adalah *peer-assisted learning* di Macquarie University secara umum memberikan manfaat baik dari sisi akademik maupun non akademik. Secara akademik, *Peer Assisted Learning* memudahkan mahasiswa untuk memahami materi, mahasiswa menjadi aktif dan mengurangi ketergantungan pada guru atau dosen. Pada sisi non akademik, strategi ini meningkatkan *critical thinking, time management dan communication skills*.

Penelitian ini sangat mendukung penelitian yang dikembangkan bahwa strategi *Peer Assisted Learning* dapat memberikan manfaat baik dari sisi akademik maupun non akademik. Sejalan dengan penelitian yang dikembangkan bahwa *peer assisted learning* dapat diterapkan pada pembelajaran *blended* yaitu pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran *face to face* dengan pembelajaran online dalam rangka meningkatkan *generic skills*. Pada penelitian yang telah dilakukan Michael Dobbie dan Sadhbh Joyce pada tahun 2008 memberikan hasil bahwa *peer assisted learning* dapat meningkatkan kompetensi di bidang akademis maupun *critical thinking, time management dan communication skills* mahasiswa.

6. Penelitian yang dilakukan Sampaio pada tahun 2011 telah memberikan hasil bahwa penerapan *Peer Assisted Learning* secara online (*e-PAL*) dapat meningkatkan *generic skills* pada mahasiswa akuntansi di Nigeria. Pada penelitian ini tahapan *e-PAL* yang dilakukan Sampaio terdiri dari *planning, facilitated debrief sessions, feedback, dan using PAL activities as evidence*

toward assessment. Pada strategi ini hal yang dilakukan Sampaio adalah dengan lebih menekankan kerjasama tim serta kesungguhan pengajar dalam melakukan umpan balik dalam pembelajaran yang melibatkan semua peserta didik. Penelitian ini dijadikan rujukan pada penelitian yang dikembangkan khususnya pada tahapan e-PAL.

7. Penelitian yang dilakukan Parvaiz (2014) dengan judul *Skills Expectation-Performance Gap: A Study of Pakistan's Accounting Education* yang bertujuan menyelidiki kesenjangan/gap dalam pengembangan *generic skills* pada bidang akuntansi sesuai dengan kebutuhan pasar kerja khususnya lembaga akuntansi di Pakistan. Selain itu juga mengevaluasi garis besar *skills acquisition framework* dengan mempertimbangkan konteks pasar kerja akuntansi Pakistan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan menggunakan kuesioner yang dianalisis dengan teknik analisis *Mann-Whitney U-test, Independent sample t-test, Statistical mean and PrinciPAL Component Analysis*. Temuan yang terkait dengan kesenjangan/gap adalah bahwa ada 19 keterampilan dimana pendidik akuntansi memiliki harapan yang berbeda dari pengusaha dalam hal pendidikan dasar keterampilan, keterampilan mencakup pengambilan keputusan, ekonomi, kemampuan untuk menganalisis dan berpikir secara logis, kerja tim, dan lain-lain. Temuan yang terkait dengan hal yang menyebabkan kesenjangan adalah ada 6 elemen penghambat yang berlaku dalam konteks pendidikan akuntansi profesional, kendala tersebut meliputi organisasi pelatihan tidak mengikuti prosedur standar untuk mengembangkan keterampilan pada peserta didik, orang (calon peserta didik) memiliki kesalahpahaman tentang pendidikan akuntansi, peserta didik memiliki latar belakang akademis yang lemah, tunjangan yang tidak memadai yang ditawarkan oleh organisasi pelatihan kepada peserta pelatihan, lembaga akuntansi tidak menghargai kegiatan mengajar, dan kurangnya kesempatan pelatihan bagi akademisi. Temuan yang terkait dengan 'gap kinerja' adalah bahwa ada 24 keterampilan dimana pendidik

akuntansi terbukti tidak efektif dalam pengembangan keterampilan pada peserta didik seperti yang diharapkan oleh pengusaha untuk tujuan kerja, keterampilan tersebut mencakup perspektif antar atau multidisiplin, analisis risiko keuangan, berpikir dan berperilaku etis, berpikir mandiri dan lain-lain. Dari perspektif keterampilan kerja, keseluruhan 6 komponen keterampilan diidentifikasi dari perspektif pasar kerja akuntansi Pakistan yakni komponen keterampilan menghargai, keterampilan interpersonal, keterampilan teknis dan fungsional, keterampilan manajemen organisasi dan bisnis, keterampilan pribadi dan keterampilan profesional.

8. Stoner dan Miller pada tahun 2010 melalui artikelnya yang berjudul *Embedding Generic Employability Skills in an Accounting Degree: Development and Impediments* telah melakukan penelitian pada mahasiswa akuntansi semester 1 di UK University dengan mengintegrasikan *generic skills* dalam kelas kelompok kecil dari dua mata kuliah wajib di tahun pertama sebuah gelar akuntansi di universitas Inggris. Penelitian Stoner dan Milner ini bertujuan untuk membangun, memberikan dan mengevaluasi materi pelajaran yang dirancang untuk mendorong pengembangan berbagai komponen *generic skills* yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk pembelajaran seumur hidup dan karir bisnis yang sukses.. Analisis tersebut menyarankan perlunya pendidik akuntansi untuk melihat pengembangan keterampilan sebagai elemen penting dari jalan untuk memberikan pengalaman pendidikan akuntansi yang sukses melalui materi pembelajaran.
9. Susilowati & Latifah (2016) telah melakukan penelitian dengan menerapkan *blended learning* kepada mahasiswa akuntansi dalam rangka meningkatkan *generic skills* mahasiswa. Penelitian yang berjudul *the implementation effect blended learning approach on accounting knowledge and generic skills* ini telah menerapkan *blended learning* berbasis media sosial dan *email*. Dilihat dari berbagai keterampilan dalam *generic skills* dengan pembelajaran *blended learning* akan lebih baik dalam peningkatan pembelajaran, penguasaan TIK, numerasi, organisasi kerja, pemecahan

masalah dan kerja sama. Pembelajaran *blended learning* merangsang mahasiswa untuk belajar secara mandiri, dengan melalui media sosial yang digunakan baik *facebook* dan *blog*. Dosen memberikan materi dan juga soal latihan yang harus dikerjakan secara berkelompok melalui media sosial, kemudian hasil tersebut juga dikirimkan melalui *e-mail*.

10. Cevik, Haslaman, dan Celik (2015) telah meningkatkan *generic skills* melalui penilaian sejawat yang didukung oleh pembelajaran *online*. Untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah diperlukan umpan balik yang berhubungan dengan konten (*content of the feedback*) dan *direction feedback* yang berisi komentar-komentar singkat yang sifatnya membangun. Penelitian ini memberikan masukan kepada penelitian yang dikembangkan khususnya pada cara atau strategi memberikan umpan balik dari teman sejawat.

C. Kerangka Berpikir

Kualitas lulusan Perguruan Tinggi belumlah seperti yang diharapkan, hal ini terlihat dari rendahnya keterserapan lulusan di dunia kerja. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya keterserapan lulusan adalah tidak sesuainya kompetensi yang dimiliki lulusan dengan kebutuhan dunia kerja. Beberapa penelitian telah menginformasikan adanya kesenjangan antara kebutuhan penyedia kerja dengan keterampilan yang dimiliki oleh lulusan untuk dapat menyelesaikan tanggung jawabnya pada bidang kerja tertentu (*generic skills*). Kepemilikan *generic skills* bagi para lulusan merupakan sebuah keniscayaan karena berdasar beberapa hasil penelitian lulusan yang tidak mempunyai *generic skills* seperti yang diharapkan para penyedia kerja, akan terhambat dalam memperoleh pekerjaan sekaligus bertanggungjawab terhadap pekerjaan yang telah dimilikinya. Oleh karena itu menjadi kewajiban bagi para pendidik di lingkungan Perguruan Tinggi adalah membekali mahasiswa dengan kompetensi atau keterampilan yang dibutuhkan oleh para penyedia kerja, salah satunya melalui kegiatan pembelajaran.

commit to user

Keterampilan yang dibutuhkan oleh setiap penyedia kerja tidaklah sama, tergantung dari sifat dan karakteristik pekerjaan tersebut. Oleh karena itu sangat penting bagi Perguruan Tinggi khususnya bagi Program Studi/dosen sebagai ujung tombak yang langsung berhubungan dengan mahasiswa untuk mengetahui *generic skills* yang harus dimiliki oleh mahasiswa sehingga dapat menjadi calon tenaga kerja yang berkualitas. Oleh karena itu perlu dilakukan identifikasi terhadap atribut-atribut *generic skills* yang benar-benar dibutuhkan oleh lulusan, agar mampu meningkatkan keterserapan lulusan dengan kata lain lulusan dapat mempunyai daya saing di pasar kerja.

Pada kenyataannya lulusan Program Studi (Prodi) Pendidikan Akuntansi FKIP UNS tidak hanya menjadi guru, karena berdasar *tracer study* yang dilakukan pada tahun 2015, 30% lulusan bekerja sebagai guru, 70 % bekerja di luar bidang pendidikan. Selain itu 5% dari lulusan menjadi wirausaha. Oleh karena itu Prodi harus benar-benar memahami keterampilan apa saja yang dibutuhkan oleh lulusan di bidang pendidikan dan non pendidikan. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, atribut *generic skills* yang dibutuhkan oleh lulusan pendidikan akuntansi terdiri dari keterampilan analisis dan pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, keterampilan bekerja sama, keterampilan aplikasi numerik, dan keterampilan memanfaatkan teknologi dan informasi.

Dalam rangka menghasilkan lulusan yang berkualitas, para pengelola pembelajaran, dalam hal ini dosen, harus melakukan perbaikan dalam pembelajarannya, salah satunya dalam model dan media pembelajaran. Era digital telah memberikan peluang yang sangat luas bagi dosen untuk mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan media elektronik yang diharapkan dapat menjadi alat untuk meningkatkan *generic skills* mahasiswa. Melalui pembelajaran elektronik proses pembelajaran dapat dilakukan kapan saja, di mana saja dan oleh siapa saja. Selain itu pembelajaran elektronik memberikan keleluasaan bagi dosen untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Blended learning menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan, karena melalui kombinasi pembelajaran tatap muka dan *online learning* berbantuan media-

media elektronik dapat memberikan ruang bagi pengajar untuk melakukan pembelajaran yang lebih bermakna. Dipilihnya *blended learning* dengan alasan selain memberi kemudahan dan keluasan kepada dosen dan mahasiswa dalam mendapatkan informasi, juga memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Pada *blended learning* terbuka peluang bagi antar mahasiswa maupun antara dosen dan mahasiswa untuk saling berdiskusi melalui media *chat*, *e-mail*, video, dan lain-lain.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam *blended learning* ini adalah kolaborasi dengan strategi *collaborative-peer assisted learning*. Perpaduan yang harmonis antara pembelajaran kolaboratif dan tutor sebaya yang dilaksanakan dengan bantuan media elektronik atau *Electronic Collaborative-Peer Assisted Learning (E-CoPAL)* diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan membantu mahasiswa untuk mendapatkan banyak pengalaman belajar. Pembelajaran diharapkan tidak hanya membekali mahasiswa pada kemampuan kognitif tetapi yang tidak kalah penting adalah membekali keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan mahasiswa untuk dapat diterapkan di dunia kerja.

Selain itu melalui penerapan model pembelajaran ini, proses pembelajaran diharapkan dapat lebih efektif karena hubungan pertemanan biasanya menjadi lebih dekat dibanding hubungan guru dengan peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih santai, bebas dari rasa tertekan, *friendly*, dan menghilangkan rasa takut untuk bertanya, dan lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran, sehingga akan membantu pengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan cara inilah diharapkan proses internalisasi *generic skills* yang terdiri dari kemampuan menyaring dan memilah jenis-jenis informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan tertentu, kemampuan menyajikannya dengan cara yang benar, kemampuan mengomunikasikan ide dan informasi secara tertulis, kemampuan mengomunikasikan ide dan informasi secara lisan, kemampuan berinteraksi dengan anggota tim, kemampuan berpikir secara rasional dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama-sama, kemampuan melaksanakan pekerjaan yang ditugaskan oleh tim, kemampuan mengoperasikan komputer dapat terjadi. Tahapan-tahapan yang ada pada model *E-CoPAL* yang terdiri dari *planning*,

fasilitated session, repetition and feedback, serta *assesment* memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menumbuhkan atribut-atribut *generic skills* tersebut.

Tahapan *planning* atau perencanaan terdiri dari dua tahapan, yaitu tahap *group information* (pemberian informasi) dan *planning for activities* (perencanaan kegiatan pembelajaran). Pada tahapan *planning-group information* salah satu yang dapat dilatihkan kepada mahasiswa adalah mendengarkan dan memahami informasi dari dosen secara efektif sehingga dapat memperoleh gagasan-gagasan sebagai materi untuk menyusun strategi dalam bekerja sama dengan tim (keterampilan komunikasi dan bekerja dengan tim). Pada tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, mencontohkan atribut-atribut *generic skills* yang relevan dengan materi, dan melakukan apersepsi sebagai salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa. Melalui kerjasama yang harmonis antara dosen dan mahasiswa, akan terbangun kemampuan menyaring dan memilah jenis-jenis informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan tertentu, kemampuan mendengarkan untuk mendapatkan pemahaman, kemampuan berinteraksi dengan anggota tim, dan kemampuan melaksanakan pekerjaan yang ditugaskan oleh tim.

Masih pada tahapan *planning*, langkah selanjutnya adalah *planning for activities*. Pada tahapan ini dosen dan mahasiswa akan membentuk kelompok kolaboratif, bermusyawarah merencanakan proses kerjasama tim dan pengembangan peran (tutor dan tutee), proses mediasi, umpan balik dan penyelesaian konflik, waktu untuk menyelesaikan aktivitas, termasuk waktu yang ditentukan untuk diskusi dan refleksi. Pada tahapan ini dosen dapat melatih banyak keterampilan antara lain kemampuan menyaring dan memilah jenis-jenis informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan tertentu, kemampuan mengomunikasikan ide dan informasi secara lisan seperti berdiskusi secara lisan, presentasi, dan lain-lain, kemampuan mendengarkan untuk mendapatkan pemahaman, kemampuan berinteraksi dengan anggota tim, kemampuan memberi dan menerima pendapat orang lain dalam rangka mencapai tujuan yang telah

commit to user

ditetapkan bersama-sama, serta kemampuan melaksanakan pekerjaan yang ditugaskan oleh tim.

Pada tahapan *facilitated session*, dosen mempunyai banyak kesempatan untuk mengajarkan berbagai indikator *generic skills*. Hal ini terjadi karena pada tahapan ini terjadi proses belajar secara kolaboratif dengan strategi tutor sebaya berbantuan *website* pembelajaran akuntansi. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah (1) peserta didik mempelajari materi cetak maupun non cetak pada kompetensi dasar siklus akuntansi perusahaan jasa yang sudah disediakan di <http://spada.uns.ac.id>. (2) dipandu teman sebaya, peserta didik bekerja secara kolaboratif untuk mempelajari dan menyelesaikan kasus-kasus akuntansi yang diberikan guru, (3) dipandu guru, setiap kelompok mempresentasikan jawaban kelompoknya di depan kelas untuk ditanggapi oleh teman lain. Kegiatan ini dilakukan bergantian sampai semua kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusinya. Apabila ada pertanyaan dari peserta lain, semua anggota kelompok wajib memberikan jawaban. Kegiatan ini merupakan salah satu upaya melatih keterampilan analisis dan pemecahan masalah, keterampilan numerik, bekerja sama dalam tim, serta komunikasi lisan dan tertulis. (4) Penarikan kesimpulan hasil diskusi dan refleksi atas hasil kerja kelompok.

Pada kegiatan ini mahasiswa diberi kesempatan untuk mempelajari materi pembelajaran (buku dan *website* pembelajaran) secara individu maupun berdiskusi dengan kelompoknya, sehingga memungkinkan tumbuhnya keterampilan menyaring dan memilah jenis-jenis informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan tertentu, kemampuan mengamati untuk mendapatkan pemahaman, kemampuan melaksanakan pekerjaan yang ditugaskan oleh tim, kemampuan menyelesaikan masalah, keterampilan membaca teks digital. Kegiatan kedua adalah memfasilitasi peserta didik bekerja secara kolaboratif, di bawah panduan tutor, mempelajari dan menyelesaikan kasus-kasus akuntansi yang diberikan guru. Pada kegiatan ini mahasiswa berdiskusi untuk memahami proyek akuntansi perusahaan jasa bersama-sama kelompok dengan difasilitasi tutor. Melalui kegiatan ini diharapkan lebih banyak lagi atribut *generic skills* yang diajarkan yaitu kemampuan menyaring dan memilah jenis-jenis informasi yang dibutuhkan untuk mencapai

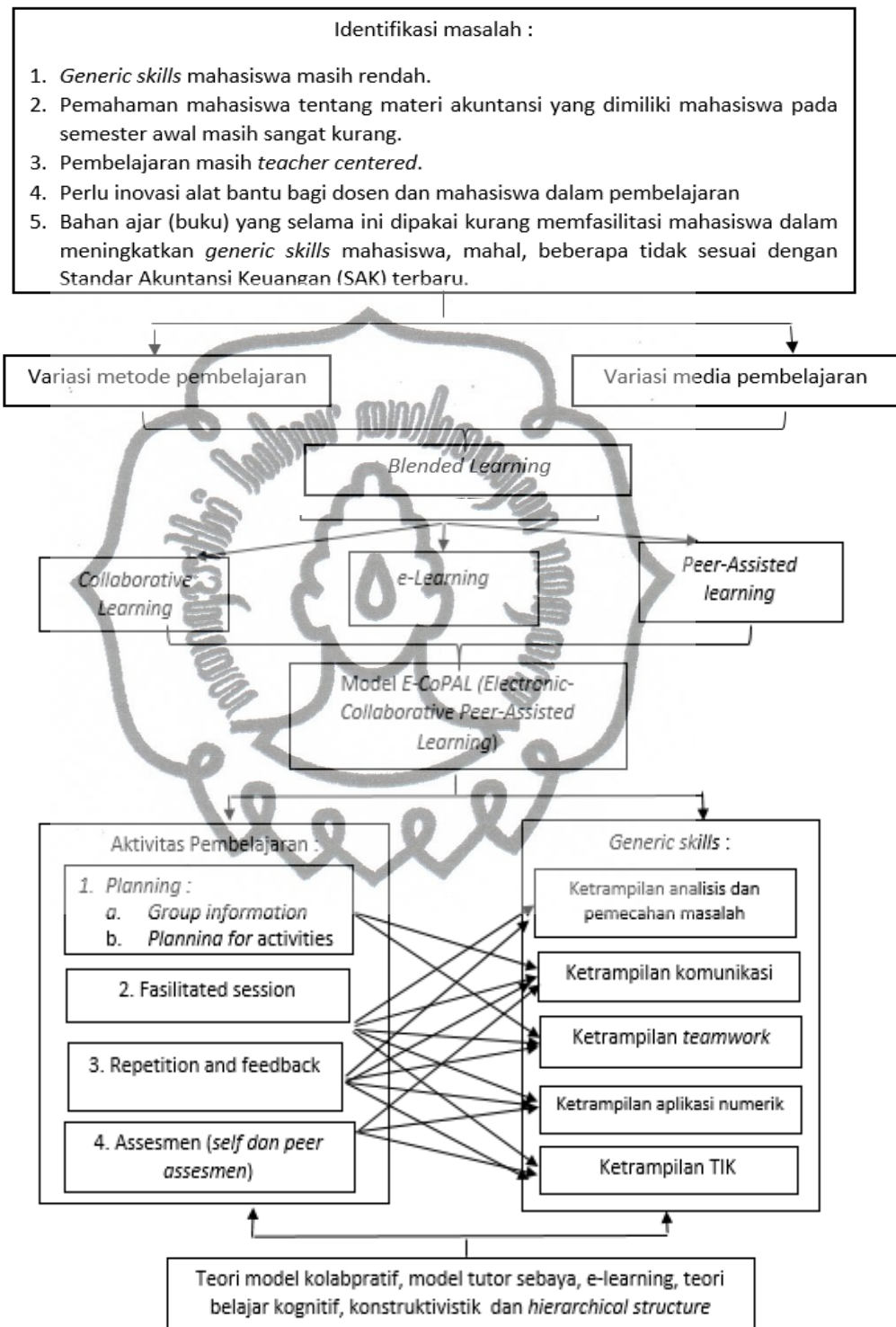
tujuan tertentu, kemampuan menyaring dan memilah jenis-jenis informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan tertentu, kemampuan mengomunikasikan ide dan informasi secara tertulis seperti menulis laporan, berkomunikasi melalui *email*, *chat*, dan lain-lain, kemampuan mengomunikasikan ide dan informasi secara lisan seperti berdiskusi secara lisan, presentasi, dan lain-lain, kemampuan berinteraksi dengan anggota tim, kemampuan memberi dan menerima pendapat orang lain dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama-sama, kemampuan melaksanakan pekerjaan yang ditugaskan oleh tim, kemampuan menyelesaikan masalah, kemampuan mengoperasikan komputer, serta kemampuan membaca teks digital.

Tahapan berikutnya adalah *repetition and feedback* (latihan dan umpan balik). Pada tahapan ini, peserta didik banyak melakukan kegiatan di *web* pembelajaran, yang pada penelitian ini memanfaatkan <http://spada.uns.ac.id>, sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara *online* dengan strategi kolaboratif-tutor sebaya. Kegiatan ini sebagai salah satu upaya memperdalam pemahaman tentang siklus akuntansi perusahaan jasa serta memperkaya pengalaman belajar mahasiswa, sehingga memungkinkan bagi peserta didik untuk mengoptimalkan *generic skills*. Pada kegiatan ini guru juga dapat menilai keterampilan atau *generic skills* yang berusaha untuk ditumbuhkan, misalnya keterampilan komunikasi melalui keaktifan bertanya atau menjawab pertanyaan, keterampilan memanfaatkan teknologi dan informasi melalui pemanfaatan menu fungsi dalam mengerjakan proyek akuntansi, keterampilan bekerja sama dalam tim, keterampilan analisis dan pemecahan masalah, serta keterampilan numerik.

Tahapan terakhir dari model *E-CoPAL* adalah *assesment* atau penilaian. Pada tahapan ini dosen menilai hasil belajar peserta didik sekaligus mengukur level *generic skills* dari masing-masing mahasiswa sebagai salah satu indikator keberhasilan pembelajarannya. Tahap assesmen sangat bermanfaat bagi dosen dan mahasiswa untuk merefleksi kemampuannya, baik secara individu maupun peer. Tahapan ini digunakan oleh dosen untuk melakukan penilaian formatif tentang kompetensi mahasiswa termasuk *generic skills* yang telah dimiliki mahasiswa. Penilaian ini dapat dilakukan melalui *self* dan *peer assessmen*.

Pada tahap ini juga memberikan peluang untuk mempelajari dan meningkatkan keterampilan bekerja sama, keterampilan analisis, keterampilan memecahkan masalah serta keterampilan teknologi informasi. Pada keterampilan analisis hal yang dikembangkan adalah kemampuan menyaring dan memilah jenis-jenis informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan tertentu, kemampuan menyaring dan memilah jenis-jenis informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan tertentu.





Gambar 1. Kerangka Berpikir

commit to user

D. Model Hipotetik

Pembelajaran kolaboratif dibangun berdasarkan pendekatan konstruktivisme sosial yang menekankan konteks sosial pada pembelajaran, dan pengetahuan dikonstruksi secara bersama. Artinya keterlibatan dengan orang lain membuka kesempatan bagi mahasiswa untuk mengevaluasi dan memperbaiki pemahaman saat bertemu dengan pemikiran orang lain (dosen dan teman lain), dan saat berpartisipasi dalam pencarian pemahaman bersama. Dengan cara ini, pengalaman dalam konteks sosial merupakan mekanisme penting untuk perkembangan pemikiran mahasiswa. Dalam membangun pengetahuan sangat dipengaruhi oleh kultur peserta didik, yang mencakup bahasa, keyakinan, dan keahlian/ketrampilan. Maka pada pembelajaran kolaboratif yang berdasar pada teori sosial konstruktivistik, prinsip yang harus diperhatikan adalah terjadinya proses tukar menukar informasi antar peserta didik, serta prinsip pendidik sebagai mediator memiliki peran mendorong dan menjembatani siswa dalam upaya membangun pengetahuan, pengertian dan kompetensi.

Selain itu, pada teori ini dikenal kategori pencapaian siswa dalam upaya memecahkan permasalahan, di antaranya adalah apabila mahasiswa tidak mampu memecahkan masalahnya sendiri, maka pendidik dapat menggunakan *scaffolding* yang berarti memberikan bantuan pada tahap-tahap awal pembelajaran, kemudian mengurangi bantuan tersebut secara bertahap dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa tersebut untuk mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar segera setelah mampu mengerjakan sendiri. Bantuan yang diberikan kepada mahasiswa dapat berupa petunjuk, peringatan, dorongan, cara menguraikan masalah ke dalam bentuk lain yang memungkinkan mahasiswa dapat mandiri. Salah satunya dengan memanfaatkan media elektronik.

Era digital telah memberikan peluang yang sangat besar bagi dosen dalam upaya membantu mahasiswa mengatasi masalah. Pembelajaran dengan memanfaatkan media elektronik dapat membantu dosen maupun mahasiswa dalam memperoleh informasi, sehingga *blended learning* dapat menjadi salah satu pilihan dalam kegiatan ini. *Blended learning* sendiri merupakan pembelajaran yang

mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*. Dasar inilah yang kemudian melahirkan pemikiran perlunya membentuk model pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa mengoptimalkan potensinya, tidak hanya secara kognitif tetapi juga mengembangkan *generic skills* yang diyakini sangat dibutuhkan di pasar kerja.

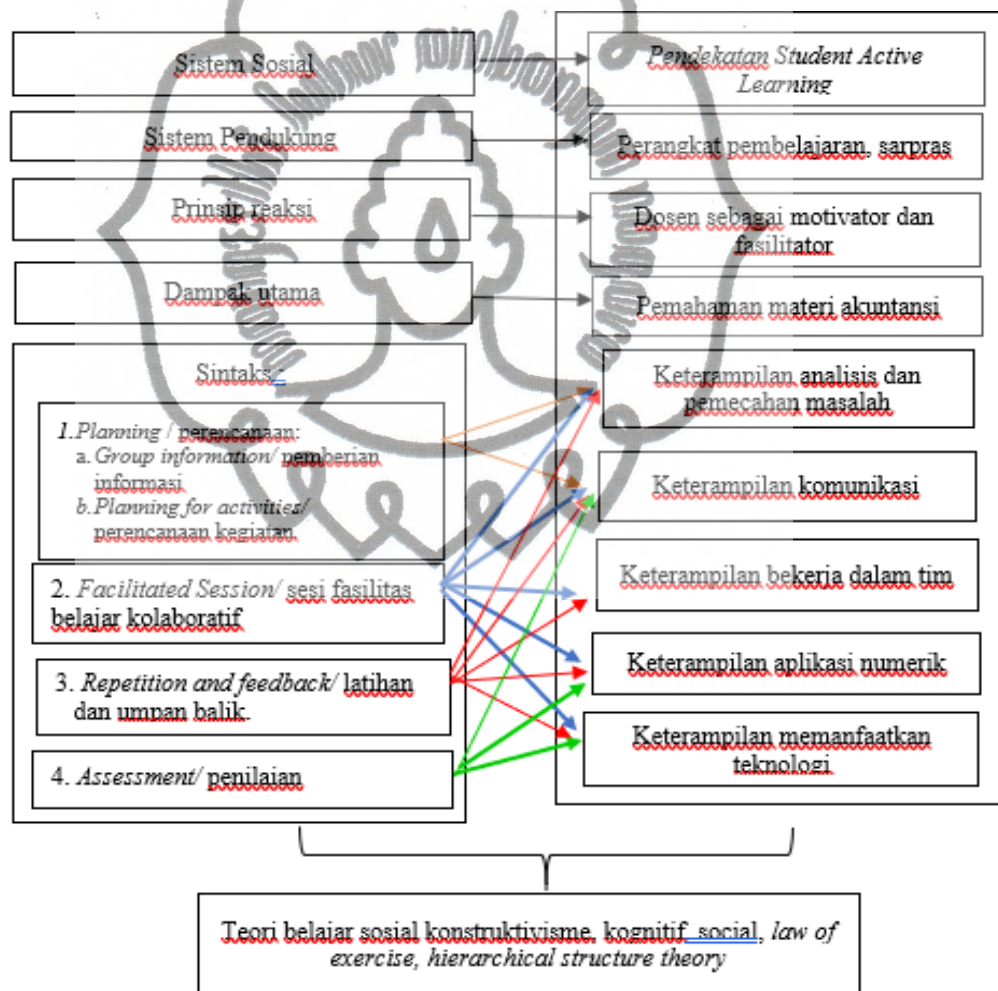
Teori model pembelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan model ini adalah teori dari Joyce, Weils, & Calhoun dengan 5 komponen model pembelajaran. Teori ini menyatakan bahwa sebuah model pembelajaran harus memenuhi 5 komponen yaitu sintaks (tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembelajaran), sistem sosial (suasana dan norma yang berlaku pada saat pembelajaran), sistem reaksi (respon dosen terhadap aktivitas mahasiswa), sistem pendukung (sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran), serta dampak instruksional dan dampak pengiring (hasil yang dicapai dari pembelajaran). Selain itu model pengembangan ini juga didukung oleh teori pembelajaran kolaboratif dari Posey dan Lyons, teori *blended learning* dari Bonk & Graham, teori model *peer assisted learning* dari Sampaio, dkk.

Mengacu pada teori-teori di atas, maka Model Pengembangan Kolaboratif dengan Strategi Tutor Sebaya berbantuan media elektronik atau *Electronic-Collaborative Peer Assisted Learning (E-COPAL)* juga mengandung 5 komponen di atas.

1. Pada tahapan atau sintaks *Planning* atau persiapan, kegiatan terbagi menjadi dua yaitu tahapan *group information* dan *planning for activities*. Pada tahapan ini sistem sosial yang muncul adalah mahasiswa memperhatikan instruksi dosen dan mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan. Sistem reaksi: dosen membagi mahasiswa dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen, menginformasikan materi ajar sekaligus tata cara menyelesaikan tugas. Sistem pendukung yang diperlukan pada tahapan ini adalah laptop, LCD, papan tulis, materi ajar. Dampak instruksional dan pengiring : mahasiswa dapat belajar untuk mengembangkan sikap sosialnya yaitu bersedia bekerja sama dengan siapa pun.

2. Pada sintaks *fasilitated sesion* dosen memfasilitasi mahasiswa (tutor dan tutee) untuk terjadinya kegiatan kolaborasi baik secara tatap muka maupun online. Sistem sosial yang terjadi adalah mahasiswa dapat berpikir kritis dan berani mengemukakan ide-ide dalam menyelesaikan permasalahan serta berani bertanya jika mengalami kesulitan. Sistem reaksi yang muncul adalah dosen bertindak sebagai fasilitator dalam pembelajaran, memberikan penjelasan dan bimbingan dengan baik dan benar. Sistem pendukung adalah laptop, LCD, web tools, papan tulis, materi ajar serta berbagai alat tulis. Dampak instruksional dan dampak pengiring mahasiswa melatih kemampuan komunikasi, *problem solving*, kemampuan analisis, *IT skills*, dan kemampuan bekerja sama yang merupakan unsur-unsur *generic skills*.
3. Tahap *repetition and feedback*, dosen memfasilitasi mahasiswa (tutor dan tutee) untuk terjadinya kegiatan kolaborasi baik secara tatap muka maupun berbantuan web tools, dan pemberian feedback dari diri sendiri, peer maupun dosen. Sistem sosial yang terjadi adalah mahasiswa dapat berpikir kritis dan berani mengemukakan ide-ide dalam menyelesaikan permasalahan serta berani bertanya jika mengalami kesulitan. Selain itu mahasiswa berani memberikan umpan balik tidak hanya untuk dirinya sendiri tapi juga untuk teman/ *peer* dan dari guru. Sistem reaksi yang muncul dosen bertindak sebagai fasilitator dalam pembelajaran, memberikan penjelasan dan bimbingan dengan baik dan benar. Sistem pendukung adalah laptop, LCD, *web tools*, papan tulis, materi ajar serta berbagai alat tulis. Dampak instruksional dan dampak pengiring mahasiswa melatih kemampuan komunikasi, *problem solving*, kemampuan analisis, *IT skills*, dan kemampuan bekerja sama yang merupakan unsur-unsur *generic skills*.
4. Tahapan atau sintaks asesmen, sistem sosial yang terjadi adalah melalui penilaian formatif, mahasiswa merefleksi terhadap kemampuan dirinya serta menilai kemampuan teman di kelompoknya. Sistem reaksi: dosen memfasilitasi terjadinya penilaian formatif dengan membantu terlaksananya penilaian proses pembelajaran dan pengukuran *generic skills* mahasiswa.

Sistem pendukung: form penilaian *generic skills* berikut rubrik penilaiannya dan soal tes beserta rubrik penilaiannya. Dampak instruksional dan dampak pengiring: mahasiswa dapat mengetahui kompetensi dirinya serta tingkatan *generic skills*-nya. Hal ini akan membawa pengaruh bagi mahasiswa untuk berusaha meningkatkan kemampuannya tidak hanya secara akademis tetapi juga mengembangkan ketrampilan yang dibutuhkannya ketika memasuki dunia kerja (*generic skills*).



Gambar 2. Model Hipotetik yang Dikembangkan

