

**PENGEMBANGAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN
MEDIA ELEKTRONIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENGANGGARAN MAHASISWA**



**NI LUH GEDE ERNI SULINDAWATI
NIM. 1739011002**

**Disertasi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk Mendapatkan Gelar
Doktor**

**PROGRAM ILMU PENDIDIKAN
PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2022**

RINGKASAN

A. Pendahuluan

Sistem penganggaran yang menyeluruh melalui proses yang panjang dari yang diawali dengan menyusun budget produksi, budget bahan baku, budget tenaga kerja, budget biaya overhead, budget biaya administrasi umum, capital budgeting, dan budget kas baik untuk perusahaan jasa, dagang, manufaktur maupun perusahaan di sektor swasta dan pemerintahan. Realitas ditemui di lapangan selama proses pembelajaran dan berdasarkan hasil angket yang dikumpulkan akhir tahun 2019 dari 60 peserta didik yang sudah pernah memprogram mata kuliah penganggaran angkatan 2017, 60% menyatakan mahasiswa mengalami kesulitan dalam hal penguasaan dan pemahaman proses penyusunan anggaran menyeluruh. Disamping menyebarkan angket pertanyaan dalam bentuk instrument kebutuhan pendidik, rendahnya pemahaman mahasiswa dilihat juga dari rekapitulasi hasil belajar mahasiswa untuk mata kuliah penganggaran.

Hasil belajar mata kuliah penganggaran mahasiswa dilihat dari penilaian proses dan produk. Penilaian proses meliputi nilai sikap dan partisipasi serta nilai tugas. Penilaian produk terdiri dari penilaian Ujian tengah Semester dan ujian akhir semester. Dari hasil belajar yang diketahui nilai mahasiswa untuk mata kuliah penganggaran khususnya pada penilaian produk masih rendah.

Pemahaman konsep dalam penyusunan anggaran memerlukan kemampuan lebih dari mahasiswa. Untuk memudahkan pemahaman mahasiswa di dalam proses menyusun anggaran perlu disiapkan perangkat pembelajaran yang memadai. Perangkat pembelajaran tersebut dapat berupa model pembelajaran, bahan ajar yang sesuai dan alat atau media untuk menyusun laporan anggaran. Dari angket pertanyaan yaitu pada instrumen analisis kebutuhan untuk dosen yang disebarkan ke dosen pengampu mata kuliah sebanyak lima orang dosen dan mahasiswa diketahui metode pembelajaran yang digunakan ceramah dan kurangnya tugas latihan yang bermakna.

Pencapaian hasil belajar dan kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran dapat menerapkan model atau strategi yang tepat dan didukung pula oleh bahan ajar yang tepat pula. Metode yang dapat digunakan adalah model Discovery learning. Bahan ajar yang digunakan sebaiknya juga mengakomodasi perkembangan teknologi dan juga memanfaatkan teknologi itu sendiri. Media elektronik yang digunakan dapat berupa modul digital. Metode

pembelajaran yang menggunakan teknologi umumnya diistilahkan dengan e-learning. Metode pembelajaran e-learning atau modul digital memiliki kelebihan antara lain (1) merupakan media komunikasi yang efektif, cepat dan kredibel untuk menyampaikan materi elearning dari seorang pakarnya, (2) mencakup area yang luas, (3) peserta memperoleh visualisasi lengkap pembicaraannya, (4) kelas besar atau kecil : kelas tidak membutuhkan bentuk fisik lagi, semuanya dapat dibangun dalam aplikasi internet, (5) kapan saja, dimana saja : dapat diakses dari lokasi mana saja dan bersifat global, (6) elearning menghilangkan batasan waktu dan tempat dengan karakteristik kelas tradisional dengan menggunakan mode komunikasi asynchronous seperti email, diskusi online, mahasiswa dapat mengakses 24 jam setiap hari (7) membangun komunitas : pembelajaran adalah proses sosial. Siswa dapat belajar saling tukar informasi satu dengan yang lain seperti dengan instruktur. Dapat diciptakan interaksi yang bersifat real time maupun non-real time, (8) Peningkatan Pembelajaran siswa : Melalui Internet organisasi akan dapat lebih fokus pada penyelenggaraan program pendidikan/pelatihan. Mengakomodasi keseluruhan proses belajar dan juga transaksi. Materi dapat dirancang secara multimedia dan dinamis. Peserta belajar dapat terhubung ke berbagai perpustakaan maya di seluruh dunia dan menjadikannya sebagai media penelitian dalam meningkatkan pemahaman pada bahan ajar. Guru/instruktur/dosen dapat secara cepat menambahkan referensi bahan ajar yang bersifat studi kasus, trend industri dan proyeksi teknologi ke depan melalui berbagai sumber untuk menambah wawasan peserta terhadap bahan ajarnya

B. Metode Penelitian

Desain penelitian ini mengikuti desain model pengembangan kombinasi dimana pada tahap pengembangan ini mengikuti tahap pengembangan perancangan pendidikan dari Plomp dengan dipadukan unsur-unsur pengembangan pembelajaran yang dikemukakan oleh Joyce et al., pengembangan model ADDIE dan pengembangan material (produk) pembelajaran oleh Nieveen. Oleh karena itu model yang dihasilkan merupakan adaptasi dari ketiga pengembangan model tersebut.

Pada tahap pra penelitian dan pendahuluan dilakukan analisis kompetensi dan kebutuhan pembelajaran dengan studi literatur yang berkaitan dengan konsep dan teori

model Discovery learning berbantuan media elektronik pada mata kuliah penganggaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain produk, adalah; a) merumuskan capaian pembelajaran, b) merumuskan alat evaluasi, c) menetapkan strategi belajar, d) menetapkan material pembelajaran. Pada Tahap realisasi dilakukan berdasarkan hasil pada tahap pra-pengembangan (investigasi awal dan desain), kemudian direfleksi dan dicermati kembali untuk diarahkan pada realisasi berupa prototipe: (a) panduam model DLBME; dan (b) perangkat pembelajaran; dan (c) instrumen. Kelayakan Model Tahap Validasi Dan Revisi. Instrumen yang digunakan dalam pengembangan model DLBME dinilai kelayakannya oleh Ahli/Validator. Penilaian kelayakan model DLBME dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Validasi panduan model DLBME sebelum diujicobakan, dilakukan oleh ahli dan praktisi pendidikan, khususnya bidang keahlian penganggaran. Langkah selanjutnya adalah melakukan serangkaian ujicoba (validasi empiris) untuk menguji bahwa hasil validasi ahli dan praktisi terhadap model DLBME yang dikembangkan didukung oleh data empiris dilapangan. Melalui serangkaian ujicoba akan diperoleh informasi tentang kepraktisan dan keefektifan model DLBME yang dikembangkan. Sebelum instrumen digunakan untuk mengukur validasi, praktis dan efektifnya model DLBME, terlebih dahulu harus diuji validasi dan reliabilitasnya.

Nilai rata-rata total validasi model DLBME dan validitas perangkat pembelajaran, merujuk pada interval pengkategorian kualitas oleh diadaptasi dari Bloom. Analisis Kepraktisan Model DLBME, analisis kepraktisan diukur dengan persepsi peserta didik dan dosen dengan menggunakan model SUS. Hasil pencapaian kompetensi hasil belajar dan uji beda digunakan untuk mengetahui efektivitas model DLBME dengan pencapaian kompetensi hasil belajar digunakan tes. Tes dilakukan diakhir sub-bahasan untuk mengukur apakah peserta didik telah menguasai materi ajar secara baik atau belum.

C. Hasil Penelitian

Pengembangan model DLBME disesuaikan dengan prinsip dan karakteristik pembelajaran di Perguruan Tinggi. Berdasarkan uji validitas, diperoleh model DLBME, yang memenuhi kriteria validitas. Material pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan rasional teoritik yang kuat; dan terdapat konsistensi secara internal antara komponen material pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, model DLBME yang dikembangkan dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam

pembelajaran penganggaran, karena model tersebut dikembangkan secara rasional teori dan terdapat konsistensi secara internal komponen material pembelajaran dengan model DLBME. Model yang dikembangkan ini berisi materi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna lulusan. Materi adalah salah satu komponen utama dalam suatu bahan ajar khususnya modul. Materi berupa konsep dan prinsip pada suatu bahan ajar adalah modal penting bagi peserta didik untuk membangun pengetahuan atau keterampilan berdasarkan konsep atau prinsip yang dikolaborasikan dengan aktivitas pembelajaran.

Materi pada media yang dikembangkan dinyatakan valid karena telah memenuhi kriteria organisasi materi bahan ajar. Materi pada media hasil pengembangan disajikan melalui teks yang diperjelas dengan PPT dan ilustrasi dalam bentuk microsoft excel yang menarik sehingga mudah dipahami. Beberapa jenis informasi atau konsep misalnya konsep anggaran penjualan disajikan dalam bentuk PPT sehingga memudahkan peserta didik dalam menyerap informasi atau konsep tersebut. Ruang lingkup materi adalah keseluruhan konsep atau materi yang disajikan pada bahan ajar yang dapat dikaji berdasarkan keluasan dan kedalaman materi. Keluasan ruang lingkup materi menggambarkan jumlah materi atau konsep yang disajikan pada bahan ajar. Kedalaman materi menyangkut seberapa detail konsep yang terkandung dalam bahan ajar yang harus dikuasai atau dipelajari oleh peserta didik.

Aspek ruang lingkup materi pada media dinyatakan telah valid oleh validator karena secara keseluruhan materi yang disajikan telah memenuhi capaian pembelajaran yang diharapkan. Validasi tampilan media pembelajaran dilakukan oleh ahli media untuk mengetahui kelayakan tampilan media. Tampilan media pembelajaran digital berperan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi serta menghindari rasa bosan pada media yang disajikan. Validasi ahli media meliputi proporsional layout (tata letak teks dan gambar), kesesuaian pemilihan background, kesesuaian proporsi warna, kesesuaian pemilihan jenis huruf, kesesuaian pemilihan ukuran huruf, kesesuaian ppt dengan materi, kemenarikan desain cover, dan kelengkapan informasi pada kemasan luar. Media yang dikembangkan dinyatakan telah valid dan layak. Hal tersebut karena media yang dikembangkan telah memenuhi beberapa komponen tampilan media digital yang interaktif.

Secara teori dan empiris model DLBME memenuhi kriteria praktis. Secara teoretis, hasil penilaian ahli menyatakan bahwa model DLBME dapat diterapkan di pembelajaran penganggaran. Sedangkan secara empiris hasil ujicoba menunjukkan bahwa model DLBME memenuhi kriteria praktis ditinjau dari indikator keterlaksanaan dan kemampuan dosen pengampu mata kuliah dalam mengelola pembelajaran.

Keefektifan model DLBME ditentukan oleh tiga indikator, yaitu kompetensi hasil belajar peserta didik, aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, dan respon peserta didik, dan respon persepsi pendidik (dosen pengampu mata kuliah) terhadap model DLBME. Hasil uji keefektifan dalam ujicoba dalam 1 kelas, dari ketiga indikator tersebut sudah memenuhi kriteria keefektifan.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun hasil belajar peserta didik yang maksimal. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai lebih dari kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai gain kelas control, dengan demikian efektivitas penggunaan model DLBME di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas control yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian model DLBME memiliki keunggulan dibanding model konvensional dalam hal pencapaian hasil belajar penganggaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa model DLBME efektif dalam hal pencapaian hasil belajar penganggaran.

Temuan lain dari penelitian ini bahwa pada umumnya peserta didik aktif mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan sintaks model DLBME. Di samping itu terjadi peningkatan pada kegiatan diskusi baik individual maupun kelompok, pengumpulan tugas, dan penggunaan sumber belajar yang bervariasi. Sehingga penerapan model DLBME dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran penganggaran.

Selain itu, pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun hasil belajar peserta didik yang maksimal. Jika dibandingkan nilai *gain* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan media elektronik di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, maka diperoleh produk akhir model DLBME di Program Studi Akuntansi S1 berdasarkan hasil ujicoba lapangan.

Model DLBME merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik untuk melakukan pembelajaran pada penganggaran di Universitas. Model DLBME telah diujicobakan dan hasilnya memenuhi kriteria kualitas, yaitu: valid, praktis, dan efektif untuk diimplementasikan pada pembelajaran penganggaran di Program Studi Akuntansi S1.

Model DLBME yang dikembangkan ini didasarkan pada logika berpikir bahwa belajar pada penganggaran, peserta didik mengembangkan kemampuan pikir melalui kemampuan menemukan, pemecahan masalah melalui berbagai sumber belajar yang bervariasi baik melalui pembelajaran online.

Pengembangan model DLBME menggunakan landasan dasar bahwa setiap orang akan membangun bentuk pengetahuan baru dengan cara menggabungkan informasi yang datang, kemudian dengan apa yang telah tersimpan dalam memori, hasil belajar terdahulu. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme Bruner menyatakan bahwa masing-masing individu membentuk atau membangun sebagian besar dari apa yang mereka pelajari dan pahami. Sesuai dengan paham konstruktivisme, model DLBME memberi peluang peserta didik mengkonstruksi sendiri pengetahuannya baik melalui pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri melalui media online.

Pada kenyataannya pencapaian kompetensi membutuhkan ragam pendekatan yang memungkinkan bagi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman langsung dan umpan baliknya secara langsung melalui pembelajaran klasikal. Di mana model DLBME memungkinkan pembelajaran klasikal mengakses sumber belajar melalui media elektronik, di samping itu pembelajaran dengan media elektronik memungkinkan dilakukan pembelajaran tatap muka melalui fasilitas streaming. Sehingga secara keseluruhan penelitian ini telah menunjukkan bukti bahwa pengembangan model DLBME pada kompetensi dapat digunakan dan dikembangkan sebagai sarana untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar di Program Studi Akuntansi S1. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang dilengkapi dengan perangkat pembelajaran (silabus, rencana pembelajaran semester, materi ajar, kertas kerja dan pedoman media elektronik baik) dapat bersinergi dengan model DLBME terutama untuk tujuan perbaikan pada proses pembelajaran.

Model Discovery Learning Berbantuan media elektronik (DLBME) ini merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik untuk melakukan pembelajaran penganggaran pada jurusan Ekonomi dan Akuntansi program studi S1 Akuntansi Universitas Pendidikan Ganesha. Model pembelajaran DLBME telah diujicobakan dan hasilnya memenuhi kriteria kualitas, yaitu: valid, praktis, dan efektif untuk diimplementasikan pada pembelajaran di jurusan Ekonomi dan Akuntansi, khususnya pada pembelajaran penganggaran.

Model pembelajaran DLBME yang dikembangkan ini didasarkan pada pola berpikir bahwa belajar pada pembelajaran penganggaran, aktivitas peserta didik dilaksanakan melalui suatu cara yang disebut *discovery*, dimana dalam proses belajarnya, peserta didik diarahkan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip (*Find Learning Activity*) sehingga peserta didik aktif dalam kegiatan belajar. Melalui penemuan peserta didik berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat dan menemukan sendiri melatih keterampilan-keterampilan kognitif peserta didik untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain. Media yang dapat digunakan dalam proses penemuan ini bisa menggunakan media elektronik seperti modul digital.










Pengembangan model DLBME ini menggunakan landasan dasar bahwa setiap orang akan membangun bentuk pengetahuan baru dengan cara menggabungkan informasi yang datang, kemudian dengan apa yang telah tersimpan dalam memori, hasil belajar terdahulu. *Discovery* ialah proses mental dimana peserta didik mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud antara lain: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Dengan teknik ini peserta didik dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, pendidik hanya membimbing dan memberikan intruksi.

Pembelajaran *discovery* ialah suatu pembelajaran yang melibatkan pendidik dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri (*Learning Transformasi Activity*). *Retrieval* adalah proses mengungkap kembali proses yang sudah ada yaitu dengan menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.


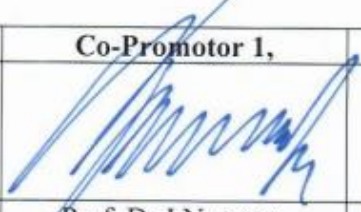

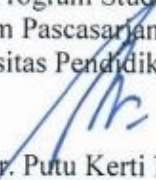
Sesuai dengan konsep discovery learning (adaptasi dari Pendapat Bruner) model DLBME memberi peluang peserta didik mengkonstruksi sendiri pengetahuannya baik melalui pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri melalui modul digital. Pada kenyataannya pencapaian kompetensi membutuhkan ragam pendekatan yang memungkinkan bagi Peserta didik untuk mendapatkan pengalaman langsung dan umpan baliknya secara langsung melalui pembelajaran. Di mana model DLBME memungkinkan pembelajaran mengakses sumber belajar melalui modul digital. Sehingga secara keseluruhan penelitian ini telah menunjukkan bukti bahwa pengembangan model DLBME pada kompetensi dan hasil belajar pada pembelajaran penganggaran dapat digunakan dan dikembangkan sebagai sarana untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar di prodi Akuntansi. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang dilengkapi dengan perangkat pembelajaran (Silabus, RPS, kontrak kuliah, materi, kertas kerja, penilaian dan rubrik penilaian dengan media digital untuk pendidik maupun untuk peserta didik) dapat bersinergi dengan model DLBME terutama untuk tujuan meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar penganggaran.



PERSETUJUAN PERBAIKAN SETELAH UJIAN TERTUTUP DISERTASI

NO	TIM PENGUJI	NIP	KAPASITAS DI TIM PENGUJI	TANDAN TANGAN
1	Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si.	196212151988031002	Ketua	
2	Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A.	196206261986032002	Sekretaris/ Koorprodi	
3	Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.	196702211993031002	Promotor	
4	Prof. Dr. I Nyoman Natajaya, M.Pd	195212311981021003	Ko-Promotor I	
5	Dr. Gede Adi Yuniarta, S.E.Ak, M.Si.	197906162002121003	Ko-Promotor II	
6	Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.	198202142008121004	Penguji Internal I	
7	Dr. I Gusti Ketut Arya Sunu, M.Pd.	196110041987021001	Penguji Internal II	
8	Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd	195605201983031002	Penguji Internal III	
9	Prof. Dr. Hj. Aan Komariah, M.Pd.	197005241994022001	Penguji Eksternal	

PERSETUJUAN PROMOTOR/CO-PROMOTOR UNTUK UJIAN TERBUKA DISERTASI

PERSETUJUAN PROMOTOR/CO-PROMOTOR UNTUK UJIAN TERBUKA DISERTASI		
Promotor,	Co-Promotor 1,	Co-Promotor 2,
		
Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd	Prof. Dr. I Nyoman Natajaya, M.Pd	Dr. Gede Adi Yuniarta, S.E., Ak.M.Si
NIP. 196702211993031002	NIP. 195212311981021003	NIP. 197906162002121003
Tgl Bulan Tahun	Tgl Bulan Tahun	Tgl Bulan Tahun
<p>Mengetahui,</p> <p>Ketua Program Studi Ilmu Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha</p> <p></p> <p>Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A. NIP. 196206261986032002</p> <p>Tgl Bulan Tahun</p>		

Disertasi oleh Ni Luh Gede Erni Sulindawati telah dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Doktor di Program Studi Ilmu Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Disetujui pada tanggal: 18 Juli 2022

Oleh
Tim Penguji



Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd
NIP. 195910101986031003



Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si
NIP. 196212151988031002



Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih M.A
NIP. 196206261986032002



Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd
NIP. 196702211993031002



Prof. Dr. I Nyoman Natajaya, M.Pd
NIP. 195212311981021003



Dr. Gede Adi Yuniarta, S.E., Ak.M.Si
NIP. 197906162002121003



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP. 198202142008121004



Dr. I Gusti Ketut Arya Sunu, M.Pd.
NIP. 196110041987021001



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd
NIP. 19560520 198303 1002



Mengetahui
Direktur Pascasarjana Undiksha

Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si
NIP. 196212151988031002

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Disertasi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Doktor dari Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Disertasi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Disertasi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.



Singaraja, 5 Juli 2022


Ni Luh Gede Erni Sulindawati

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunianya-Nya kepada penulis sehingga disertasi ini dapat diselesaikan. Disertasi yang berjudul **“Pengembangan Model Discovery Learning Berbantuan Media Elektronik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penganggaran Mahasiswa“** ini disusun sebagai salah satu persyaratan penyelesaian studi pada Program Studi S3 Ilmu Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.

Pada kesempatan ini,penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan, dorongan, selama penulis menyusun disertasi ini. Oleh karena itu, sepatutnya penulis menyampaikan terma kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr, I Nyoman Jampel, M.Pd, Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, atas kesempatan yang diberikan untuk menempuh pendidikan Program Doktor di Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku promotor yang dengan sabar dan teliti mengoreksi, membimbing, dan mengarahkan selama penyusunan disertasi dan penulisan publikasi ilmiah
3. Prof. Dr. I Nyoman Natajaya,M.Pd, selaku Co-Promotor I yang dengan sabar terus memotivasi melatih, membimbing dan mengarahkan selama penyusunan disertasi dan penulisan publikasi ilmiah
4. Dr. Gede Adi Yuniarta, S.E.Ak, M.Si., selaku Co- Promotor II yang dengan sabar dan teliti mengoreksi, membimbing dan mengarahkan selama penyusun disertasi dan penulisan publikasi ilmiah.
5. Prof. Dr.Gusti Putu Suharta, M.Si Direktur PascasarjanaUniversitas Pendidikan Ganesha sekaligus sebagai Tim Penguji atas segala kemudahan prosedur administrasi pada setiap tahap penyelesaian disertasi serta masukan dan saran untuk perbaikan disertasi
6. Prof. Dr.Ida Bagus Putrayasa, M.Pd Wakil Direktur Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Wakil Direktur Pascasarjana sekaligus sebagai Tim Penguji atas saran, Perbaikan dan motivasi untuk penyempurnaan disertasi.

7. Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A., Ketua Program Studi Ilmu Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, sekaligus sebagai Pembimbing Akademik dan sebagai Tim Penguji yang dengan sabar memfasilitasi administrasi yang diperlukan dalam proses akademik dan memperlancar dalam penyusunan disertasi ini.
8. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd sebagai Tim Penguji atas saran dan perbaikan untuk penyempurnaan disertasi.
9. Dr. I Gusti Ketut Arya Sunu, M.Pd, sebagai Tim Penguji, atas segala koreksi dan saran untuk penyempurnaan disertasi.
10. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. sebagai Tim Penguji dan pakar dalam validasi instrument atas segala koreksi dan saran untuk penyempurnaan disertasi.
11. Prof. Dr. Hj. Aan Komariah, M.Pd. sebagai Penguji eksternal, atas segala koreksi dan saran untuk penyempurnaan disertasi.
12. Staf Tata Usaha dan pegawai Perpustakaan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha yang selama ini telah menyediakan kemudahan pelayanan administrasi dan sumber informasi berharga selama penulis menjalani masa studi dan menyusun disertasi.
13. Prof, Dr. Naswan Suharsono, Dr. I Wayan Bagia, M.Si sebagai pakar dalam validasi instrument penelitian, atas segala saran perbaikan dan ilmu yang diberikan berkaitan dengan instrument penelitian
14. Staf Dosen Prodi S 1 Akuntansi, Dosen mata kuliah Pennganggaran, Atas kesediaannya menjadi dosen mitra dalam penelitian dan mengisi kuesioner dari peneliti
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian disertasi ini.

Sebagai akhir kata penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat dan menambah sumber belajar bagi Program Studi Akuntansi, dosen pengampu mata kuliah peganggaran, dan mahasiswa

Singaraja, Juni 2022
Penulis

DAFTAR ISI

<i>ABSTRAK</i>	i
<i>RINGKASAN</i>	iii
PERSETUJUAN PERBAIKAN SETELAH UJIAN TERTUTUP DISERTASI.....	xi
PERSETUJUAN PROMOTOR/CO-PROMOTOR UNTUK UJIAN TERBUKA DISERTASI.....	xii
LEMBAR PERNYATAAN.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xvii
Daftar Tabel	xx
Daftar Gambar	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	13
C. Pembatasan Masalah.....	15
D. Rumusan Masalah.....	16
E. Tujuan Penelitian	16
F. Signifikansi Penelitian.....	17
G. Novelty (Kebaharuan).....	19
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	21
A. Konsep Pengembangan Model	21
2.1. Hasil Belajar Penganggaran	21
2.1.2 Indikator Hasil Belajar Penganggaran Mahasiswa.....	24
2.1.2.1. Konsep Akuntansi Penganggaran.....	25
2.1.2.2. Prosedur Penyusunan Laporan Anggaran	33
2.1.2.3. Pengertian Anggaran	33
2.1.2.4. Ciri-Ciri Anggaran	35
2.1.2.5. Tujuan Anggaran, Manfaat Anggaran dan Macam-Macam Anggaran.....	36
2.1.2.6. Prosedur Penyusunan Laporan Anggaran	45
2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Penganggaran	46
2.2 Model Discovery Learning (MDL).....	46
2.2.1. Pengertian Discovery learning	46
2.2.2. Ciri-ciri Pembelajaran Discovery Learning	53
2.2.3. Pengaruh Media Discovery learning terhadap Hasil Belajar Penganggaran.....	54
2.3. Media Elektronik	55

2.3.1 Pengertian Media Elektronik.....	55
2.3.2 Ciri-ciri Pembelajaran Berbantuan Media Elektronik.....	58
2.3.2 Pengaruh Media Elektronik Terhadap Hasil Belajar	65
B. Kerangka Teoritik Model Pembelajaran (DLBME)	66
C. Rancangan Model	76
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	83
A. Desain Penelitian	83
3.1. Karakteristik Model Pembelajaran DLBME	83
3.2. Pendekatan dan Metode Penelitian	84
B. Subjek Atau Sampel Penelitian	93
C. Teknik Pengumpulan Data	94
D. Instrumen Pengumpul Data.....	94
E. Metode Analisis Data.....	99
BAB IV	105
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	105
A. Rancang Bangun Pengembangan Model DLBME Pada Pembelajaran Penganggaran	106
4.1. Hasil Analisis Kebutuhan	106
4.1.1. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik	107
4.1.2. Hasil Analisis Kebutuhan Pendidik.....	110
4.1.3. Hasil Analisis Pengguna Lulusan.....	111
4.2. Hasil Tahap Desain Model DLBME	113
4.2.1. Merumuskan Capaian Pembelajaran.....	113
4.2.2. Merumuskan alat evaluasi untuk mengukur kompetensi Peserta didik	114
4.2.3. Mengembangkan Strategi Pembelajaran	114
4.2.4. Menetapkan Material Pembelajaran	114
4.2.5. Desain Pedoman Model DLBME.....	115
4.2.6. Desain Perangkat Pembelajaran	115
4.3. Tahap Realisasi.....	119
4.3.1. Realisasi Pedoman Model DLBME.....	119
4.3.2. Realisasi Perangkat Pembelajaran.....	125
4.3.3. Realisasi Desain Model DLBME	128
4.4. Kelayakan Model Tahap Validasi Dan Revisi	136
4.4.1. Hasil Validasi Dan Revisi Instrumen.....	136
4.4.2. Hasil Validasi Panduan model dan Perangkat Pembelajaran	140

4.4.3.	Hasil Model Pembelajaran setelah revisi dari Para ahli.....	141
4.4.5.	Hasil Validasi Panduan Model DLBME.....	146
	C. Efektivitas Model DLBME	148
4.5.1.	Hasil Ujicoba Perorangan dan Ujicoba Dalam 1 Kelas	149
4.5.2.	Persepsi Dosen Terhadap Model Pembelajaran DLBME.....	153
4.5.3.	Hasil Pencapaian Hasil Belajar Pada Ujicoba Dalam Satu Kelas.....	155
4.5.5.	Hasil Pengujian Data Capaian Hasil Belajar Peserta Didik.....	157
	D.Pembahasan.....	160
4.6.1.	Validitas Pengembangan Model Pembelajaran	160
4.6.2.	Kepraktisan Model DLBME	163
4.6.3.	Keefektifan model DLBME	163
4.6.4.	Gambaran Ringkas Model Akhir dan Keunggulan Model DLBME.....	166
4.6.5.	Implikasi	170
	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	172
5.1.	Kesimpulan.....	172
5.2.	Saran	174
	DAFTAR PUSTAKA	176
	LAMPIRAN.....	181



Daftar Tabel

Tabel 1.1. Rekapitulasi Hasil Belajar Penilaian Produk UAS Mahasiswa Mata Kuliah Penganggaran angkatan Tahun 2019.....	3
Tabel 2.1 Estimasi Penerimaan dan Pengeluaran Kas selama 6 bulan dalam tahun 2010....	42
Tabel 2.2 Budget Penerimaan dan Pengeluaran Kas untuk Operasinya perusahaan selama 6 bulan 2010.....	43
Tabel 2.3. Skedul Penerimaan dan Pembayaran Pinjaman dan bunga (dalam rupiah).....	44
Tabel 2.4. Anggaran kas untuk periode enam bulan.....	45
Tabel 3.1 . Persepsi Mahasiswa Terhadap Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Elektronik.....	99
Tabel 3.2. Instrumen Persepsi Dosen Terhadap Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Elektronik.....	100
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Analisis Investigasi Awal Terhadap Pembelajaran Penganggaran.....	110
Tabel 4.2 Tabel Sintaks Model DLMBE.....	124
Tabel 4.3. Hasil Evaluasi Aspek Isi Ahli Materi.....	141
Tabel 4.4. Hasil Evaluasi Aspek Pembelajaran Ahli Materi.....	142
Tabel 4.5. Hasil Evaluasi Aspek Pembelajaran Ahli Media.....	143
Tabel 4.6 Hasil Kelayakan Instrumen.....	144
Tabel 4.7 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran.....	145
Tabel 4.8. Hasil Validasi Panduan Model DLBME.....	152
Tabel 4.9 Hasil skor analisis respons peserta didik terhadap pembelajaran yang menggunakan model DLBME ditunjukkan pada.....	154
Tabel 4.10. Hasil Skor Tabulasi data kuesioner persepsi dosen.....	158
Tabel 4.11. Hasil Belajar dari Penilaian Proses Sikap dan Partisipasi.....	160
Tabel 4.12 Hasil Belajar dari Penilaian Proses Tugas.....	160
Tabel 4.13. Hasil Belajar dari Penilaian Produk.....	161
Tabel 4.14. Hasil Uji Normalitas Data	162
Tabel 4.15. Hasil Uji Homogenitas	163
Tabel 4.16. Uji Independent Samples Test.....	163

Daftar Gambar

Gambar 2.1. . Konsep Akuntansi Penganggaran	32
Gambar 2.2. Prosedur Penyusunan Anggaran.....	47
Gambar 2.3... Konsep Discovery learning (adaptasi dari Pendapat Bruner).....	52
Gambar 2.4. Kerangka Teoritik Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Elektronik (DLBME).....	79
Gambar 2.5. Rancangan Model DLBME.....	84
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	87
Gambar 4.1 Flowchart Media dari Model DLBME.....	122
Gambar 4.2. Realisasi Model DLMBE.....	128
Gambar 4.3. Tampilan Depan Media Pembelajaran DLBME.....	134
Gambar 4.4. Tampilan Daftar isi dan langkah-langkah Pembelajaran media Pembelajaran DLBME.....	134
Gambar 4.5. Sintaks Pembelajaran Topik 3 media Pembelajaran DLBME.....	135
Gambar 4.6. Tampilan Pendahuluan Media Pembelajaran DLBME.....	136
Gambar 4.7. Tampilan Pembahasan Materi Pembelajaran DLBME.....	136
Gambar 4.8. Tampilan Pembahasan Materi Lanjutan Pembelajaran DLBME.....	137
Gambar 4.9. Tampilan Pembahasan Materi Lanjutan Pembelajaran DLBME.....	138
Gambar 4.10. Tampilan Pembahasan Materi Lanjutan Pembelajaran DLBME.....	138
Gambar 4.11. Tampilan Rangkuman dan soal latihan DLBME.....	139
Gambar 4.12. Tampilan Panduan Model Pembelajaran DLBME.....	140
Gambar 4.13 Hasil skor analisis respons peserta didik terhadap pembelajaran yang menggunakan model DLBME	157
Gambar 4.14 Hasil Skor Persepsi Dosen terhadap Model DLBME.....	160
Gambar 4.15 Ringkasan Model Akhir Model DLBME.....	175

DAFTAR LAMPIRAN

4.1.	Skor Hasil kelayakan dan instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	187
4.2.	Skor Hasil kelayakan dan instrumen Analisis Kebutuhan Pendidik.....	196
4.3.	Skor Hasil Kelayakan Lembar validasi model atau Instrumen evaluasi untuk ahli materi.....	202
4.4.	Skor Hasil Kelayakan dan Instrumen evaluasi untuk ahli media.....	208
4.5.	Skor hasil kelayakan, Instrumen, tabulasi Angket persepsi mahasiswa terhadap model pembelajaran DLBME.....	214
4.6.	Skor hasil kelayakan, Instrumen, tabulasi angket persepsi dosen terhadap model pembelajaran DLBME.....	283
4.7.	Skor Hasil Kelayakan dan Lembar validasi Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran yang berisi: Rencana Pembelajaran Semester, Materi Ajar , Rancangan Tugas mahasiswa, kertas kerja, Soal dan rubrik penilaian hasil belajar.....	302
4.8.	Skor Hasil Belajar Penerapan Model LBME.....	311
4.9.	Data Nilai Hasil Belajar Penganggaran Ganjil 2018-2019.....	312
4.10.	Gambar atau seen shot Model Pembelajaran DLBME , Berisi ,Sintaks Topik 1-12, Power Point Materi, Kertas Kerja dengan Program Microsoft Excel, Materi, Rangkuman, Soal Latihan, Rubrik Penilaian.....	313
4.11.	Lampiran Daftar Link Modul Digital	332