

## TEKNOLOGI PENGAJARAN MELALUI CASE STUDY PADA MATA KULIAH AKUNTANSI KEUANGAN LANJUTAN UNTUK Mendukung KUALITAS PENGAJARAN

Rizqy Fadhlina Putri<sup>1</sup> Rini Fadhillah Putri<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah,  
Email: rizqy.fadhlina Putri@gmail.com

<sup>2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah,  
Email : rinifadhillah25@gmail.com

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah merancang bahan pembelajaran berbasis teknologi, memvalidasi, mengimplementasikan hingga mengevaluasi teknologi pengajaran untuk menyelesaikan *case study* pada matakuliah akuntansi keuangan lanjut. Metode penelitian yang akan dilaksanakan adalah Penelitian Pengembangan atau dikenal dengan *Research Development*. *Research Development* akan menggunakan model ADDIE yaitu melalui tahapan analisis, tahapan *design*, tahapan pengembangan, tahapan penerapan dan evaluasi. Hasil yang diperoleh adalah Tahapan analisis yang dilakukan untuk mahasiswa dan dosen, mahasiswa dalam proses pembelajaran memiliki 2 faktor yaitu faktor Pembelajaran Inovatif dan Evaluasi Objektif dan Konten Pembelajaran, dosen yang berkaitan capaian pembelajaran sesuai dengan lulusan, *factor* yang menjadi Pembelajaran Inovatif dan Evaluasi Objektif dan Konten Pembelajaran, selanjutnya dikaji analisis pembelajaran inovatif yang menjadi kendala dalam pelaksanaan terdapat 2 faktor diantaranya pembelajaran *case study dan assessmen* dalam pembelajaran dan Tahapan desain, pada tahapan ini modul dirancang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam menyelesaikan *case study*, sehingga konten modul berisi Langkah *case study* dan dikolaborasi dengan sumber dari lapangan dan website serta dilengkapi penilaian kemampuan Berpikir kritis dan kemampuan Berpikir kreatif.

**Kata Kunci :** *Case Study*, Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kritis, Akuntansi Keuangan Lanjut

### ABSTRACT

*The purpose of this paper is to design technology-based learning materials, validate, implement and evaluate teaching technology to complete case studies in advanced financial accounting courses. The research method that will be implemented is Development Research or known as Research Development. Research Development will use the ADDIE model, namely through analysis stages, design stages, development stages, implementation and evaluation stages. The results obtained are the analysis stages carried out for students and lecturers, students in the learning process have 2 factors, namely the Innovative Learning factor and Objective Evaluation and Learning Content, lecturers related to learning outcomes according to graduates, factors that constitute Innovative Learning and Objective Evaluation and Learning Content, then the analysis of innovative learning is examined which is an obstacle in implementation, there are 2 factors including case study learning and assessment in learning and design stages, At this stage the module is designed according to students' needs in completing case studies, so that the module content contains case study steps and is collaborated with sources from the field and websites and is equipped with an assessment of critical thinking abilities and creative thinking abilities.*

**Key Word :** *Case Study*, Creative and Critical Thinking Skills, Advanced Financial Account

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan pembelajaran menjadi salah satu isu yang harus diselesaikan, bukan sekedar dalam menuntaskan materi, namun bagaimana yang harus dicapai. Khusus perguruan Tinggi proses pembelajaran menjadi salah satu bagian Indikator Kinerja Utama (IKU) dengan Keputusan Nomor 754.P.2020 terutama IKU 7 pada Kriteria Metode Pembelajaran diantaranya adalah pemecahan kasus (*case method*) dengan tujuan mahasiswa berperan sebagai “protagonis” yang berusaha untuk memecahkan sebuah kasus; melakukan analisis terhadap kasus untuk membangun rekomendasi solusi, dibantu dengan diskusi kelompok untuk menguji dan mengembangkan rancangan solusi; dan kelas berdiskusi secara aktif, dengan mayoritas dari percakapan dilakukan oleh mahasiswa. Dosen hanya memfasilitasi dengan cara mengarahkan diskusi, memberikan pertanyaan, dan observasi (dikti.kemendikbud, 2020). Dalam hal ini menegaskan Perguruan Tinggi mampu menerapkan *case study* untuk menuntaskan pembelajaran bahkan menjadi salah satu cara menciptakan lulusan yang sesuai dengan kebutuhan di masa akan datang, sehingga lulusan juga mampu mencapai IKU 1 lulusan mencapai gaji 1,2 kali UMR dan dosen diharapkan mampu merancang perangkat pembelajaran sehingga setiap akses informasi terarah dan terukur.

Berdasarkan hasil observasi dan angket penilaian diketahui dengan jelas bahwa pembelajaran akuntansi keuangan lanjut diperoleh nilai sebesar 30% artinya masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan terutama dalam bentuk kasus laporan keuangan, diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan mahasiswa, ditegaskan bahwa kesulitan dialami mahasiswa adalah tidak adanya buku panduan (*manual book*) pada poses pembelajaran dan hasil wawancara dengan dosen menyatakan hal yang sama bahwa dosen tidak menyediakan *manual book* ataupun bahan ajar pada mata kuliah akuntansi keuangan lanjut bahkan dosen menyatakan tidak memiliki rubrik evaluasi keberhasilan mahasiswa dalam menilai tugas mahasiswa, dosen hanya memberikan penilaian yang ada dalam Daftar Penilaian yang disediakan universitas dengan rincian kehadiran, tugas, nilai Ujian Tengah Semester (UTS) dan nilai Ujian Akhir semester (UAS).

Permasalahan ini menjadi hal yang sangat urgensi artinya pembelajaran yang baik harus memiliki perangkat pembelajaran dan mengurangi resiko tidak ada penilaian yang dibutuhkan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan berupa kreativitas dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

### **Teknologi Pengajaran Akuntansi Keuangan Lanjut**

Teknologi pengajaran sangat berkaitan dengan dunia digital pembelajaran, pembelajaran yang berkaitan dengan era teknologi 4.0, bukan hanya berdasarkan pada proses pembelajaran konvensional. Teknologi pengajaran dalam penelitian fokus kepada pelaksanaan pembelajaran dengan mendesain hingga memproduksi modul dan evaluasi pembelajaran berbasis digital. Hasil penelitian yang telah dilakukan beberapa peneliti sebelumnya menjelaskan bahwa pembelajaran digital dapat membantu pendidik akuntansi bergerak maju untuk mengefektifkan pembelajaran akuntansi dan kelulusan peserta didik (Carenys, 2016; Muller, *et.al*, 2013; Seow, *et.al*, 2016)

## Case Study

Pengajaran yang baik dan tepat ditunjukkan dengan kualitas sumber daya manusia dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga akan memberikan kesempatan yang tepat dalam menyelesaikan pembelajaran terutama dalam akuntansi keuangan (David, 2014; Chen, 2019; Birchinall, 2013), *case study* semakin baik jika dikaitkan dengan teknologi saat ini, sehingga menghasilkan pembelajaran yang positif, kegiatan atau interaksi pembelajaran berjalan dengan baik, teknologi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, pembelajaran berjalan menyenangkan dan dapat meningkatkan rasa tolong menolong dan *case study* dapat dikolaborasikan dengan CALL mampu meningkatkan manajemen kualitas dalam pembelajaran (Ulah, 2016; Niekerk, *et.al*, 2022; Malan, *et.al*, 2020)

## Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Berpikir Kritis

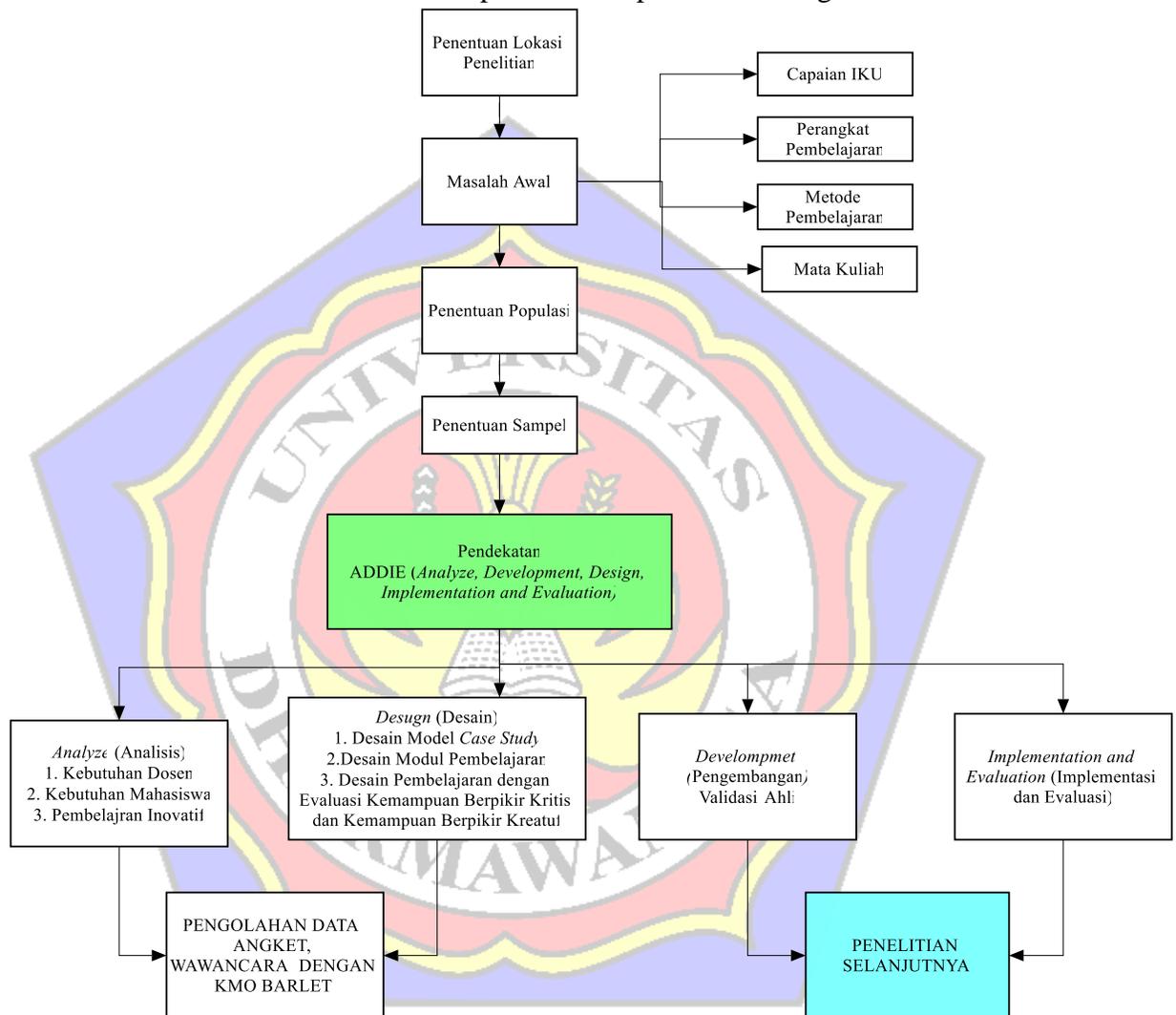
Penelitian akan mengkaitkan dengan penilaian kemampuan kreativitas mahasiswa, untuk mendeskripsikan bagaimana kemampuan mahasiswa dalam menggambarkan dan menguraikan setiap masalah dengan pemecahan masalah yang sesuai. Hal ini ditegaskan oleh bahwa dengan pembelajaran akan memberikan pelatihan yang menggambarkan pengajaran dan pembelajaran sebagai sesuatu yang orisinal, inovatif, kreatif, tidak biasa, menantang dan berisiko dan bahwa ini digambarkan sebagai fitur positif dari berhubungan (Al-Htaybat, *et.al*, 2018), kemampuan berpikir kreatif dapat diproses mahasiswa jika dilakukan analisis mendalam pada proses pembelajaran (Lewis, 2020; Truitt, *et.al*, 2020; ), hal ini semakin ditegaskan bahwa kreativitas merupakan sarana untuk mengeksperikan kehidupan emosional dan intelektual yang dituangkan dalam aktivitas belajar dapat digunakan menggunakan panduan atau tidak menggunakan panduan ciri-ciri unik, seperti orisinal, luar biasa, dan tidak biasa dan berada dalam bentuk lain yang berbeda dari biasanya, menurut Adigüzel 1993; Verber 1979; Ömeroglu 1990 menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif, Individu yang kreatif memiliki karakteristik yang unik, seperti kesiapan belajar, kelancaran berbahasa, bidang intelektual konotasi, fleksibilitas dan bebas dalam berpikir, kemampuan untuk menggunakan imajinasi, tes, penelitian, pertanyaan, menemukan dan menyingkirkan stereotip dan menciptakan ide-ide baru, sukarela untuk menghadapi apa yang baru dan berbeda, dan mengambil risiko (Blount, *et.al*, 2016; Samaras, 2020)

## II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah *Research and Developmet*, khusus data ini fokus kepada analisis kebutuhan dosen dan mahasiswa serta desain model pembelajaran pada program studi akuntansi UMN Al Washliyah. Subjek penelitian ini adalah seluruh program studi akuntansi UMN Al Washliyah. Dengan demikian teknik sampel yang digunakan diambil secara *non probability sampling*, **sebanyak** 20 responden tentang pembelajaran akuntansi keuangan lanjut dan 2 dosen

### Pendekatan Penelitian

Untuk mendapatkan produk teknologi pengajaran (modul dan evaluasi) untuk meningkatkan kualitas pengajaran sesuai dengan IKU 6 (*case study*) dengan menggunakan pengembangan teknologi. Pendekatan yang akan digunakan adalah model pengembangan yang diacu oleh peneliti adalah model pengembangan yang dijelaskan oleh **ADDIE (Analysis, Development, Design, Implementation and Evaluation)**, mempertimbangkan bahwa setiap fase dalam penelitian desain dan pengembangan sesungguhnya disusun oleh berbagai macam pendekatan dan maupun metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Prosedur pelaksanaan penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Penelitian

### Instrumen Penelitian

Berdasarkan metode pendekatan R&D pada model ADDIE, instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengukur fenomena yang sedang diamati, diperoleh melalui instrument yang

sudah baku dan instrument akan dilakukan validasi dan realibilitas untuk menghandalkan instrument dalam mengungkapkan hasil penelitian.

### **Teknik Pengumpulan data**

Untuk memperoleh data yang tepat dan benar, maka penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa Angket dan Tes Uraian. Dalam penelitian ini menggunakan angket berskala Likert, angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pernyataan tertulis kepada responden dan tes uraian digunakan untuk mengumpulkan keberhasilan produk yang diberikan. Dengan tujuan untuk mengetahui lebih terperinci untuk mengetahui analisis situasi melalui data.

### **Teknik Analisa Data**

Teknik analisa data penelitian ini menggunakan metode analisa berupa analisis faktor. Analisis faktor adalah analisis yang bertujuan mencari faktor-faktor utama yang paling mempengaruhi variabel dependen dari serangkaian uji yang digunakan atas serangkaian variabel independen sebagai faktornya. Ketika pembuatan *matriks* maka akan digunakan *Barletts test sphericity* dan *Kiser-Mayer-Olkin* (KMO) untuk mengetahui kecukupan sampelnya, dengan kriteria nilai KMO sebesar

- a) Nilai KMO sebesar 0,9 adalah baik sekali
- b) Nilai KMO sebesar 0,8 adalah baik
- c) Nilai KMO sebesar 0,7 adalah sedang
- d) Nilai KMO sebesar 0,6 adalah cukup
- e) Nilai KMO sebesar 0,5 adalah kurang
- f) Nilai KMO kurang dari 0,5 adalah ditolak

Dalam penentuan jumlah faktor yang ditentukan untuk mewakili variabel-variabel yang akan dianalisis didasarkan pada besarnya *eigenvalue* serta persentase total variannya, hanya faktor yang memiliki *eigenvalue* sama atau lebih besar dari satu yang dipertahankan dalam model analisis faktor, kemudian akan dianalisis dengan mengekstraksi faktor dalam matriks faktor mengidentifikasi hubungan antar faktor dan variabel individual, sehingga matriks ditransformasikan kedalam matriks yang lebih sederhana dengan menggunakan prosedur *varimax*. Selanjutnya dilanjutkan dengan interpretasikan faktor dengan mengklasifikasikan variabel yang mempunyai *factor loading* minimum 0,4 sedangkan variabel dengan *factor loading* kurang dari 0,4 dikeluarkan dari model.

### **III. HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui dengan jelas bahwa mahasiswa dan dosen membutuhkan teknologi dalam proses pembelajaran akuntansi lanjut, hasil yang diperoleh sebagai berikut:

**a. Analisis Kebutuhan Mahasiswa**

Hasil angket mahasiswa dijelaskan dengan hasil olahan data berupa faktor-faktor kegiatan yang menjadi dampak sosial dalam setiap pelaksanaannya. Hal ini dapat dijelaskan dengan menggunakan analisis faktor, berikut penjelasan dari hasil pengolahan data:

**Tabel 1. Hasil KMO dan Barlett's**

**KMO and Bartlett's Test**

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		,640
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	103,348
	df	10
	Sig.	,000

Nilai KMO dan *Barlett's test* untuk korelasi antarvariabel yang diinginkan > 0,5 dan signifikan penelitian adalah 0,05. Dari hasil diatas diperoleh KMO sebesar 0,640, sesuai dengan kategori bahwa 0,640 berada pada kategori sedang dan lebih besar dari 0,5, sementara signifikan yang dihasilkan *Barlett's test of Sphericity* sebesar 0,000. Dengan demikian, dapat dikatakan variabel dan sampel yang digunakan memungkinkan untuk dilakukan analisis lebih lanjut. Selanjutnya, untuk melihat korelasi antarvariabel independen dapat diperlihatkan pada tabel *Anti-Image Matrics*.

**Tabel 2. Anti-Image Matrices**

**Anti-image Matrices**

		Persiapan Pembelajaran	Materi yang tepat	Deskriptor Penilaian	Media Pembelajaran	Strategi Pembelajaran
Anti-image Covariance	Persiapan Pembelajaran	,508	-,165	-,159	,305	,038
	Materi yang tepat	-,165	,653	,078	-,150	-,210
	Deskriptor Penilaian	-,159	,078	,325	-,208	-,231
	Media Pembelajaran	,305	-,150	-,208	,400	,089
	Strategi Pembelajaran	,038	-,210	-,231	,089	,387
Anti-image Correlation	Persiapan Pembelajaran	,546 <sup>a</sup>	-,286	-,391	,676	,085
	Materi yang tepat	-,286	,579 <sup>a</sup>	,169	-,293	-,418
	Deskriptor Penilaian	-,391	,169	,589 <sup>a</sup>	-,577	-,651
	Media Pembelajaran	,676	-,293	-,577	,578 <sup>a</sup>	,225

Strategi Pembelajaran	,085	-,418	-,651	,225	,573 <sup>a</sup>
-----------------------	------	-------	-------	------	-------------------

a. Measures of Sampling Adequacy(MSA)

Hasil tabel 2 dapat dijelaskan dengan nilai MSA ditandai dengan huruf a, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran yang menyenangkan diperoleh 0,720 artinya MSA > 0,5 variabel masih bisa diprediksi dan bisa dianalisis lanjut
- b. Materi pembelajaran diperoleh 0,555 artinya MSA > 0,5 variabel masih bisa diprediksi dan bisa dianalisis lanjut
- c. Penilaian dalam pembelajaran diperoleh sebesar 0,645 artinya MSA > 0,5 variabel masih bisa diprediksi dan bisa dianalisis lanjut
- d. Contoh pengerjaan tugas diperoleh sebesar 0,539 MSA > 0,5 variabel masih bisa diprediksi dan bisa dianalisis lanjut
- e. Contoh pengerjaan tugas diperoleh sebesar 0,772 MSA > 0,5 variabel masih bisa diprediksi dan bisa dianalisis lanjut.

Berdasarkan hasil MSA tabel 2, diketahui bahwa seluruh variabel independen dapat dianalisis lebih lanjut karena masing-masing masih dalam ketentuan yaitu masih bisa diprediksi. Kemudian akan diperlihatkan pada tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Communalities**

	Initial	Extraction
Pembelajaran Menyenangkan	1,000	,854
Materi Pembelajaran	1,000	,943
Penilaian dalam Pembelajaran	1,000	,904
Contoh Pengerjaan Tugas	1,000	,949
Media Pembelajaran	1,000	,749

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Dari hasil diatas diketahui factor mampu menjelaskan:

- a. Variabel pembelajaran menyenangkan sebesar 0,854 atau 85,40% , dapat disimpulkan rata-rata penjelasan diatas 50% maka faktor akan tetap akan ditentukan.
- b. Variabel materi pembelajaran sebesar 0,943 atau 94,30%, dapat disimpulkan rata-rata penjelasan diatas 50% maka faktor akan tetap akan ditentukan.
- c. Variabel penilaian dalam pembelajaran sebesar 0,904 atau 90,40%, dapat disimpulkan rata-rata penjelasan diatas 50% maka faktor akan tetap akan ditentukan.
- d. Variabel contoh pengerjaan tugas sebesar 0,949 atau 94,9%, dapat disimpulkan rata-rata penjelasan diatas 50% maka faktor akan tetap akan ditentukan.
- e. Variabel media pembelajaran sebesar 0,749 atau 74,90%, dapat disimpulkan rata-rata penjelasan diatas 50% maka factor akan tetap akan ditentukan

Dengan demikian, karena *Initial Eigenvalues* yang ditetapkan 2 maka nilai total yang diambil adalah yang lebih dari 1 ( $> 1$ ) yaitu *component 2* dan hal ini juga menjelaskan bahwa *cumulative* sebesar 59,154%, sedangkan sisanya 28,22% dijelaskan dengan faktor lain.

Selanjutnya dilakukan pengujian sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Analisis *Component Matrix***  
**Component Matrix<sup>a</sup>**

	Component	
	1	2
Pembelajaran Menyenangkan	,855	-,350
Materi Pembelajaran	,672	,700
Penilaian dalam Pembelajaran	,817	-,486
Contoh Pengerjaan Tugas	,672	,705
Media Pembelajaran	,809	-,307

Extraction Method: Principal Component Analysis.

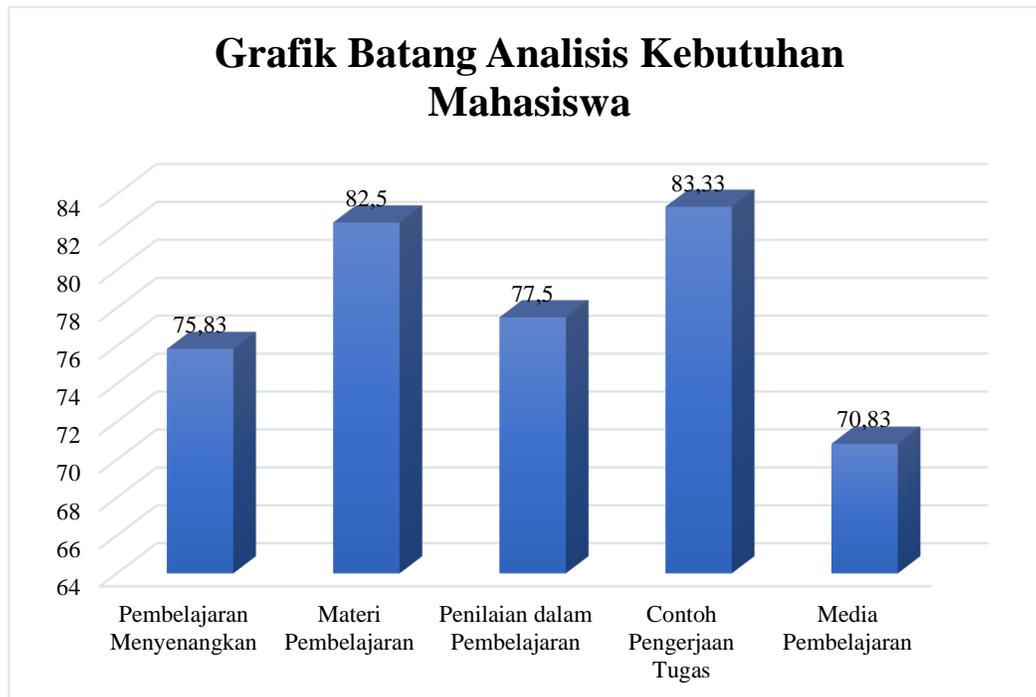
a. 2 components extracted.

Dari tabel 4 menjelaskan hasil *Component Matrix* melalui nilai loading dari tiap-tiap variable, loading factor merupakan besarnya korelasi dari faktor yang terbentuk dengan variable tersebut, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Untuk variable pembelajaran menyenangkan dengan faktor 1 (0,855) dan faktor 2 (-0,350), hal ini dapat dijelaskan bahwa variable pembelajaran menyenangkan masuk ke dalam **Faktor 1**, karena korelasinya lebih tinggi diantara faktor lainnya.
- b. Untuk variable materi pembelajaran dengan faktor 1 (0,672) dan faktor 2 (0,700), hal ini dapat dijelaskan bahwa variable materi pembelajaran termasuk pada **Faktor 2**, karena korelasinya lebih tinggi dengan faktor lainnya.
- c. Untuk variable penilaian dalam pembelajaran dengan faktor 1 (0,817) dan faktor 2 (-0,486), hal ini dapat dijelaskan bahwa variable ini terletak pada **Faktor 1**, karena korelasinya lebih tinggi dengan faktor lainnya.
- d. Untuk variable contoh pengerjaan tugas dengan faktor 1 (0,672) dan faktor 2 (0,705), hal ini dapat dijelaskan bahwa variable ini terletak pada **Faktor 2**, karena korelasinya lebih tinggi dengan faktor lainnya.

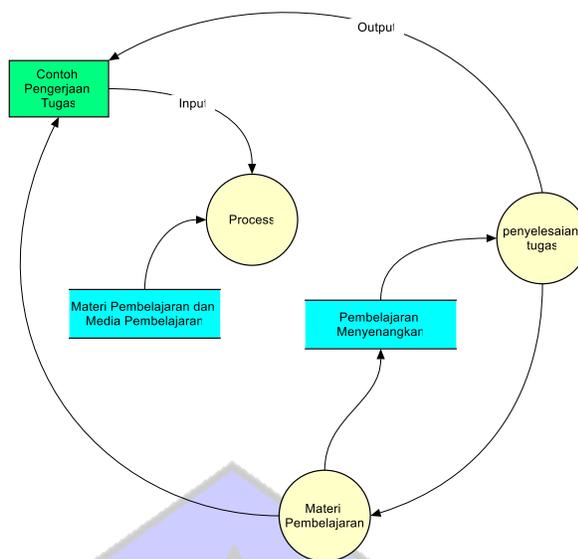
Untuk variable media pembelajaran dengan faktor 1 (0,809) dan faktor 2 (-0,307), hal ini dapat dijelaskan bahwa variable ini terletak pada **Faktor 1**, karena korelasinya lebih tinggi dengan faktor lainnya.

Hasil ini juga sesuai dengan grafik batang berikut:



**Gambar 2. Grafik Batang Analisis Kebutuhan Mahasiswa**

Pada gambar 1 grafik batang menjadi penegas bahwa mahasiswa sangat membutuhkan contoh pengerjaan tugas sehingga memiliki kesamaan dalam penyelesaian tugas bahkan kemudahan diskusi dengan teman sejawat perolehan persentase sebesar 83,33%, selanjutnya mahasiswa membutuhkan materi pembelajaran yang jelas sehingga mahasiswa mudah mengenal dan mengidentifikasi konsep akuntansi yang digunakan dengan nilai sebesar 82,50%, selanjutnya mahasiswa juga membutuhkan penilaian yang jelas dalam menyelesaikan tugas, melihat jelas keberhasilan dalam menyelesaikan tugas dengan mendeskripsikan dengan jelas skor-skor dalam setiap Langkah penyelesaian tugas akuntansi dengan nilai sebesar 77,50%, selanjutnya suasana pembelajaran yang menyenangkan bukan sekedar belajar serius namun kenyamanan dalam menyelesaikan tugas dengan nilai sebesar 75,83% dan mahasiswa juga membutuhkan media pembelajaran baik buku ataupun video tutorial yang mampu memberikan penjelasan tugas akuntansi yang diberikan. Jika digambarkan keterkaitannya sebagai berikut:



**Gambar 3. Kebutuhan Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran Akuntansi**

**B. Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Inovatif**

Dari hasil diatas diketahui factor mampu sesuai dengan tabel berikut:

**Tabel 5. Hasil Communalities**

	Initial	Extraction
Pemberian Masalah sesuai dengan kebutuhan capaian lulusan	1,000	,946
Penentuan Tugas yang dilapangan	1,000	,946
Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran	1,000	,971
Pelaksanaan Kegiatan berdasarkan case study	1,000	,971
Assesment Pembelajaran	1,000	,826

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Penjelasan tabel 5, sebagai berikut:

- Variabel pemberian masalah sesuai dengan kebutuhan capain lulusan sebesar 0,946 atau 94,60% , dapat disimpulkan rata-rata penjelasan diatas 50% maka factor akan tetap akan ditentukan.
- Variabel penentuan tugas dilapangan sebesar 0,946 atau 94,60%, dapat disimpulkan rata-rata penjelasan diatas 50% maka factor akan tetap akan ditentukan.
- Variabel penggunaan teknologi dalam pembelajaran seesbar 0,971 atau 97,10%, dapat disimpulkan rata-rata penjelasan diatas 50% maka factor akan tetap akan ditentukan.
- Variabel pelaksanaan kegiatan berdasarkan case study sebesar 0,971 atau 97,10%, dapat disimpulkan rata-rata penjelasan diatas 50% maka factor akan tetap akan ditentukan.
- Variabel assesment pembelajaran sebesar 0,826 atau 82,60%, dapat disimpulkan rata-rata penjelasan diatas 50% maka factor akan tetap akan ditentukan

Dengan demikian, karena *Initial Eigenvalues* yang ditetapkan 2 maka nilai total yang akan diambil adalah yang lebih dari 1 ( $> 1$ ) yaitu *component 2* dan hal ini juga menjelaskan bahwa *cumulative* sebesar 62,018%, sedangkan sisanya 31,170% dijelaskan dengan faktor lain.

Pengujian selanjutnya dilakukan dengan menyelesaikan *component matriks*, sesuai tabel berikut:

**Tabel 6. Hasil Component Matrix  
Component Matrix<sup>a</sup>**

	Component	
	1	2
Pemberian Masalah sesuai dengan kebutuhan capaian lulusan	,913	,335
Penentuan Tugas yang dilapangan	,913	,335
Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran	,808	-,563
Pelaksanaan Kegiatan berdasarkan case study	,808	-,563
Assesment Pembelajaran	,357	,836

Extraction Method: Principal Component Analysis.

a. 2 components extracted.

Dari tabel 6 ditegaskan bahwa *Component Matrix* nilai loading dari tiap-tiap variable, loading factor merupakan besarnya korelasi dari faktor yang terbentuk dengan variable tersebut, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

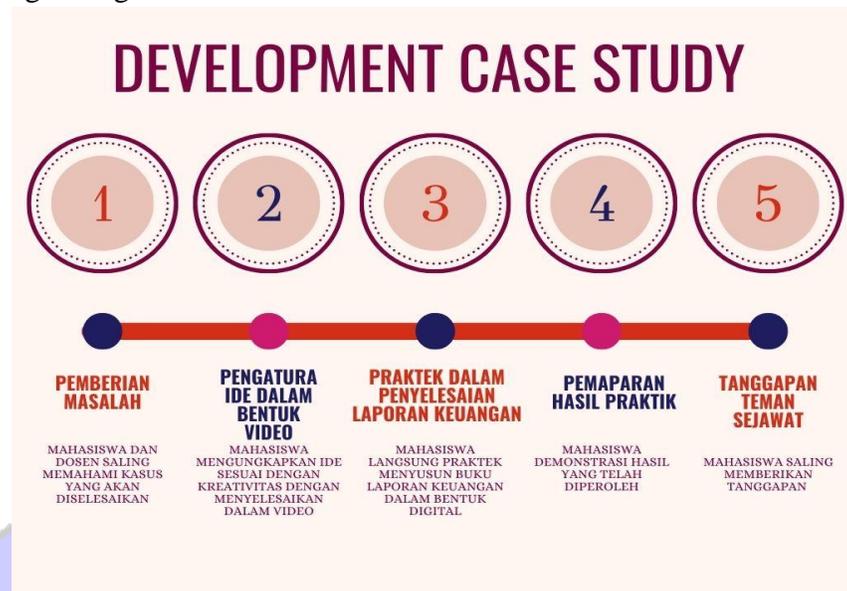
- a. Untuk variable pemberian masalah sesuai dengan kebutuhan capaian lulusan dengan faktor 1 (0,913) dan faktor 2 (0,335), hal ini dapat dijelaskan bahwa variable pemberian masalah sesuai dengan kebutuhan capaian lulusan masuk ke dalam **Faktor 1**, karena korelasinya lebih tinggi diantara faktor lainnya.
- b. Untuk variable penentuan tugas dilapangan dengan faktor 1 (0,913) dan faktor 2 (0,335), hal ini dapat dijelaskan bahwa variable penentuan tugas dilapangan termasuk pada **Faktor 1**, karena korelasinya lebih tinggi dengan faktor lainnya.
- c. Untuk variable penggunaan teknologi dalam pembelajaran dengan faktor 1 (0,808) dan faktor 2 (-0,563), hal ini dapat dijelaskan bahwa variable ini terletak pada **Faktor 1**, karena korelasinya lebih tinggi dengan faktor lainnya.
- d. Untuk variable pelaksanaan kegiatan berdasarkan case study dengan faktor 1 (0,808) dan faktor 2 (-0,563), hal ini dapat dijelaskan bahwa variable ini terletak pada **Faktor 1**, karena korelasinya lebih tinggi dengan faktor lainnya.
- e. Untuk variable Assesment pembelajaran dengan faktor 1 (0,357) dan faktor 2 (0,836), hal ini dapat dijelaskan bahwa variable ini terletak pada **Faktor 2**, karena korelasinya lebih tinggi dengan faktor lainnya.

### C. Desain Teknologi Case Study Pada Mata Kuliah Akuntansi Lanjut

Hasil analisis diatas, menegaskan diperlukan desain yang tepat digunakan dalam pembelajaran akuntansi lanjut. kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa terutama dalam

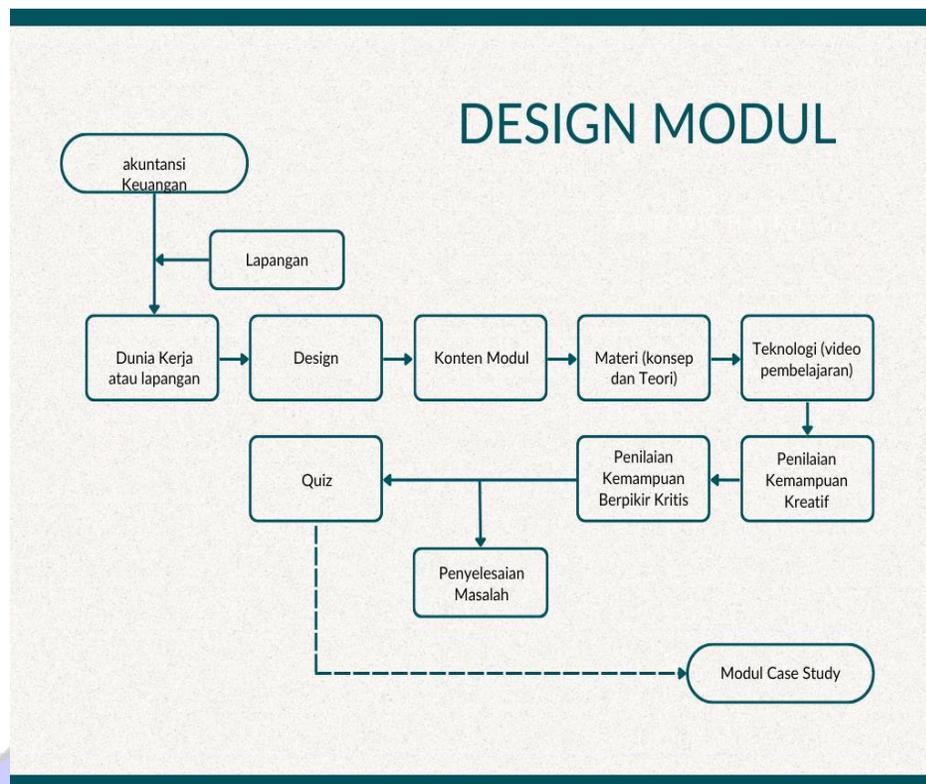
mencapai IKU 1 dan IKU 2, dalam hal ini dosen perlu melakukan kegiatan pada IKU 7 yaitu team case study.

Case study yang akan dirancang menjadi modul pembelajaran akuntansi keuangan dengan menggunakan teknologi sebagai berikut:



**Gambar 4. Desain Modul Pada Materi Keuangan Lanjutan**

Jika dilihat dengan jelas modul akan dirancang dengan baik dan disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa dalam menyelesaikan pembelajaran, Niekerk *et.al* (2022) menegaskan bahwa modul yang baik juga dapat di desain sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dilingkungan nyata pekerjaan yang akan dituju, hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa modul harus disesuaikan dengan kebutuhan yang akan di desain sesuai dengan kelas dengan tujuan melibatkan siswa dan kinerja akademik di lingkungannya.



**Gambar 5. Design Modul Berbasis Case Study**

Untuk mendesain pembelajaran dengan baik dan menyesuaikan dengan capaian kemampuan berpikir kritis mahasiswa, modul akan di modifikasi dengan kegiatan case study dengan pengembangan berpikir kritis, Langkah-langkah yang diperlukan dalam mengembangkan berpikir kritis adalah:

- a) Apa topik atau masalah/pertanyaan, subtopiknya, dan keseluruhannya? subjek?
- b) Apa relevansi topik—siapa, apa, kapan, di mana, mengapa?
- c) Haruskah topik/pernyataan masalah direvisi?
- d) Informasi apa yang dibutuhkan?
- e) Pertanyaan apa yang perlu dijawab?
- f) Di mana letak informasinya?
- g) Bagaimana Anda menemukan informasinya?
- h) Sumber mana yang paling tepat (kemungkinan memiliki informasi tentang tema)?
- i) Sumber mana yang dapat diandalkan?
- j) Konten apa yang relevan dengan kasus ini?

Selanjutnya dikembangkan dengan meningkatkan kemampuan Berpikir kreatif dengan fokus kepada indikator penilaian diantaranya adalah memberikan pelatihan yang menggambarkan pengajaran dan pembelajaran sebagai sesuatu yang orisinal, inovatif, kreatif, tidak biasa, menantang dan berisiko dan bahwa ini digambarkan sebagai fitur positif dari berhubungan.

Prototype ini menjadi gambaran modul yang akan disajikan yang berisi Langkah-langkah case study sehingga mahasiswa lebih mengenal dengan baik apa saja yang akan dilakukan dan akan lebih mudah menguatkan hasil pembelajaran. Prototype ini juga menjadi gambaran keberhasilan mahasiswa dalam mengumpulkan informasi sesuai dengan masalah atau kasus yang akan di selesaikan. Modul ini akan memberikan kemudahan IKU 1 dan IKU 2 dan dosen akan memudahkan tercapainya IKU 7 kegiatan case study dalam proses pembelajaran akuntansi keuangan lanjut.

Modul ini bukan hanya sebagai bahan ajar, namun juga sebagai penguatan dalam materi akuntansi keuangan dan memudahkan setiap capaian tercapai dengan baik dan tepat, mahasiswa bukan lagi hanya sekedar menerima materi, menyelesaikan soal, dalam hal ini mahasiswa akan lebih terlibat, karena mahasiswa mencari permasalahan sendiri baik di dunia industry ataupun data di internet, dengan demikian mahasiswa melaksanakan kegiatan aktif dan menyenangkan bahkan mampu mengaplikasikan dalam dunia perkerjaan, sehingga dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 6. Desain Capaian Pembelajaran Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Kritis**

Prototype ini menjadi gambaran modul yang akan disajikan yang berisi Langkah-langkah case study sehingga mahasiswa lebih mengenal dengan baik apa saja yang akan dilakukan dan akan lebih mudah menguatkan hasil pembelajaran. Prototype ini juga menjadi gambaran keberhasilan mahasiswa dalam mengumpulkan informasi sesuai dengan masalah atau kasus yang akan di selesaikan. Modul ini akan memberikan kemudahan IKU 1 dan IKU 2 dan dosen akan memudahkan tercapainya IKU 7 kegiatan case study dalam proses pembelajaran akuntansi keuangan lanjut.

#### IV. KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Tahapan analisis yang dilakukan untuk mahasiswa dan dosen, mahasiswa dalam proses pembelajaran memiliki 2 faktor yaitu faktor Pembelajaran Inovatif dan Evaluasi Objektif dan Konten Pembelajaran, dosen yang berkaitan capaian pembelajaran sesuai dengan lulusan, factor yang menjadi Pembelajaran Inovatif dan Evaluasi Objektif dan Konten Pembelajaran, selanjutnya dikaji analisis pembelajaran inovatif yang menjadi kendala dalam pelaksanaan terdapat 2 faktor diantaranya pembelajaran case study dan assessmen dalam pembelajaran
2. Tahapan desain, pada tahapan ini modul dirancang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam menyelesaikan case study, sehingga konten modul berisi Langkah case study dan dikolaborasi dengan sumber dari lapangan dan website serta dilengkapi penilaian kemampuan Berpikir kritis dan kemampuan Berpikir kreatif.

#### V. REFERENSI

- Al-Htaybat, K., von Alberti-Alhtaybat, L., & Alhatabat, Z. (2018). Educating digital natives for the future: accounting educators' evaluation of the accounting curriculum. *Accounting Education*, 27(4), 333-357.
- Birchinall, L. (2013). Case study of trainee teachers' responses to the impact on engagement and motivation in learning through a model of cross-curricular context-based learning: 'Keeping fit and healthy'. *Curriculum Journal*, 24(1), 27-49.
- Blount, Y., Abedin, B., Vatanasakdakul, S., & Erfani, S. (2016). Integrating enterprise resource planning (SAP) in the accounting curriculum: a systematic literature review and case study. *Accounting Education*, 25(2), 185-202.
- Bunting, S. R., & Lax, G. A. (2019). Program profile: A service-learning model for intergenerational conversation about science and current events between longterm care residents and university students: Case study. *Journal of Intergenerational Relationships*, 17(2), 234-249.
- Carenys, J., & Moya, S. (2016). Digital game-based learning in accounting and business education. *Accounting Education*, 25(6), 598-651.

- Chen, K. S., Chang, H. T., & Yu, C. M. (2019). Development and application of performance improvement verification model: a case study of an e-learning system. *Total Quality Management & Business Excellence*, 30(7-8), 936-952.
- Ceylan, Ö. (2022). The effect of the waste management themed summer program on gifted students' environmental attitude, creative thinking skills and critical thinking dispositions. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, 22(1), 53-65.
- Lewis, G. K., Williams, B., Allen, S., Goldfarb, B., Lyall, K., Kling, R., & Statham, P. (2021). Developing an evaluation tool to provide a 360-degree reflection on work-integrated learning in accounting education. *Accounting Education*, 30(6), 601-620.
- Malan, M. (2020). Engaging students in a fully online accounting degree: an action research study. *Accounting Education*, 29(4), 321-339.
- Muller, H., & du Plessis, A. (2013). The impact of a quality, technology-enhanced teaching support medium on student success in a first-year financial accounting module at an open distance learning institute. *South African Journal of Accounting Research*, 27(1), 37-57.
- Samaras, S. A., Adkins, C. L., & White, C. D. (2021). Developing critical thinking skills: Simulations vs. cases. *Journal of Education for Business*, 97(4), 270-276. <https://doi.org/10.1080/08832323.2021.1932703>
- Seow, P. S., & Wong, S. P. (2016). Using a mobile gaming app to enhance accounting education. *Journal of Education for Business*, 91(8), 434-439.
- Stout, D. E. (2016). A business communication module for an MBA managerial accounting course: A teaching note. In *Communication in Accounting Education* (pp. 40-58). Routledge.
- Tawarah, H. M. (2017). The degree to which teachers practicing teaching in Shobak university college by using creative thinking skills as perceived by students. *Journal of Social Sciences*, 51(1-3), 17-22.
- Truitt, A. A., & Ku, H. Y. (2018). A case study of third grade students' perceptions of the station rotation blended learning model in the United States. *Educational Media International*, 55(2), 153-169.
- Ullah, S., Kimani, D., Bai, Y., & Ahmed, R. (2018). Assessing the Design and Development of Accounting Modules across UK Higher Educational Institutions. *Cogent Business and Management*, 5(1).
- Van Niekerk, M., & Delpont, M. (2022). Evolving flipped classroom design in a cost/management accounting module in a rural South African context. *Accounting Education*, 31(5), 567-595.
- Wallace, E. D., & Jefferson, R. N. (2013). Developing critical thinking skills for information seeking success. *New Review of Academic Librarianship*, 19(3), 246-255.