

**MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS *E-LEARNING* DALAM RANGKA
MENINGKATKAN KOMPETENSI DAN PROFESIONALISME BENDAHARA
PENGELUARAN DI LINGKUNGAN PEMERINTAH DAERAH**

Rahmawati, Bambang Sutopo, Mila Mumpuni & Subekti Djamaluddin

Fakultas Ekonomi Universitas Sebelas Maret Surakarta

Email: rahmaw2005@yahoo.com

Abstract: Law No. 1 of 2004 on State Treasury (UUPN) Article 10 of the Revenue and Treasurer Treasurer is Officer Functional Expenses. Functional consequences as officials responsible not only functions in accordance with their duties, but also personally. Thus Treasurer competency required to be able to behave and act professionally and proportionately in managing the Finance Country/Region. Unit in each district/city must have treasurer managed by one person spending. Management is defined as a Document Management Budget (DPA). That is, one DPA managed one person treasurer spending. Thus, the availability of legalized treasurer treasurer spending ahead of the official function requires a treasurer who meets the required standard of competence. This research is the development of a cross sectional study carried out by studying the subject and object of research in a given time period. What this research in local government/ municipal government Solo, Karanganyar, and DIY. Compliance efforts through training availability treasurer. Training model that has been implemented in the form of classical training and has not been effective because of time constraints. The definition of time is the time that must be provided by the participants and faculty. Training participants in order to follow the training assignment should leave your work at the agency main point of origin. The next obstacle when training participants return to the home institution undergo internal mutations that result are unable to implement the results of the training. This resulted in a vacancy occurs in any of the functional power of government agencies and on the other there is accumulation of functional staff. Based on these problems, it can be identified as follows: lack of preparation for the treasurer's competency competency-based spending, lower interest expense as a treasurer of career development as a civil servant, and has not used information technology as a learning tool for future expenditures treasurer. Through this research are expected to be realized a learning model for technology-based treasurer expenditure information through e-learning.

Keywords: e-learning, the treasurer of the local government/municipal government, learning models.

Abstrak: Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2004 tentang Negara (UUPN) Pasal Treasury 10 dari Bendahara Penerimaan dan Bendahara adalah Pejabat Fungsional Beban. Fungsional konsekuensi sebagai pejabat yang bertanggung jawab tidak hanya berfungsi sesuai dengan tugasnya, tetapi juga secara pribadi. Dengan demikian kompetensi Bendahara diperlukan untuk dapat bersikap dan bertindak secara profesional dan proporsional dalam mengelola Negara Keuangan/Region. Unit di setiap kabupaten/kota harus memiliki bendahara dikelola oleh satu orang belanja. Manajemen didefinisikan sebagai Manajemen Anggaran Dokumen (DPA). Artinya, satu DPA

berhasil satu orang bendahara pengeluaran. Dengan demikian, ketersediaan pengeluaran bendahara disahkan menjelang acara resmi membutuhkan bendahara yang memenuhi standar kompetensi yang dipersyaratkan. Penelitian ini merupakan pengembangan dari studi cross sectional dilakukan dengan mempelajari subyek dan obyek penelitian dalam periode waktu tertentu. Apa penelitian ini dalam pemerintahan / pemerintah daerah kota Solo, Karanganyar, dan DIY. Kepatuhan upaya melalui bendahara pelatihan ketersediaan. Model pelatihan yang telah dilaksanakan dalam bentuk pelatihan klasik dan belum efektif karena keterbatasan waktu. Definisi waktu adalah waktu yang harus disediakan oleh peserta dan fakultas. Peserta pelatihan dalam rangka mengikuti tugas pelatihan harus meninggalkan pekerjaan Anda pada titik agen utama asal. Hambatan berikutnya ketika peserta pelatihan kembali ke lembaga asal menjalani mutasi internal yang hasilnya tidak dapat menerapkan hasil pelatihan. Hal ini mengakibatkan kekosongan terjadi dalam salah satu dari kekuatan fungsional instansi pemerintah dan di sisi lain terjadi penumpukan tenaga fungsional. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut: kurangnya persiapan berbasis kompetensi pengeluaran kompetensi bendahara, lebih rendah beban bunga sebagai bendahara pengembangan karir sebagai pegawai negeri sipil, dan belum menggunakan teknologi informasi sebagai alat belajar untuk masa depan pengeluaran bendahara. Melalui penelitian ini diharapkan dapat direalisasikan suatu model pembelajaran untuk teknologi berbasis informasi pengeluaran bendahara melalui e-learning.

Kata kunci: e-learning, bendahara pemerintah pemerintah/kota setempat, model pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pemegang amanat rakyat dalam mengelola Keuangan Negara/Daerah dilaksanakan oleh Pengguna Anggaran maupun Bendahara Umum Negara/Daerah. Adapun kinerja yang dipertanggungjawabkan langsung kepada Badan Pemeriksa Keuangan sebagai orang pribadi adalah Bendahara. Kinerja Bendahara sendiri dapat dihasilkan dengan kinerja yang dihasilkan terlebih dahulu oleh para Pengguna Anggaran. Disinilah keunikan atau keistimewaan fungsi Bendahara; sesuai dengan amanat yang dituangkan dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2004 tentang Perbendaharaan Negara (UUPN) Pasal 10 bahwa Bendahara Penerimaan maupun Bendahara Pengeluaran adalah Pejabat Fungsional. Konsekuensi sebagai pejabat fungsional tidak hanya bertanggung jawab sesuai dengan tugas pokok fungsinya namun juga secara pribadi. Dengan demikian kompetensi Bendahara dituntut harus mampu bersikap dan bertindak profesional dan proporsional dalam mengelola Keuangan Negara/Daerah. Dengan kata lain, Bendahara adalah salah satu komponen penting dalam mengelola Keuangan Negara di samping Kuasa Pengguna Anggaran, Pejabat Pembuat Komitmen, maupun Pejabat Penerbit SPM. Di lingkungan Pemerintah Daerah, Bendahara Pengeluaran diatur dalam Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 55 Tahun 2008 terkait dengan pelaporan pertanggungjawaban sebagai Bendahara Pengeluaran. Peraturan yang disediakan sebagai bentuk keselarasan proses yang terjadi di lingkungan pemerintah pusat dan daerah.

Hasil studi awal menunjukkan bahwa pengelolaan keuangan negara tidak lagi berpusat pada instansi pemerintah pusat melainkan juga pemerintah daerah. Pola otonomi

daerah bukan berarti meniadakan pola pengelolaan keuangan negara. Hal ini mengingat pertanggungjawaban laporan keuangan pemerintah pusat termasuk hasil konsolidasian pengelolaan keuangan di daerah. Satuan kerja di setiap kabupaten/kota diwajibkan dikelola oleh 1 orang bendahara pengeluaran. Pengelolaan ini dimaksud dengan adanya Dokumen Pengelolaan Anggaran (DPA). Artinya, 1 DPA dikelola 1 orang bendahara pengeluaran. Dengan demikian, ketersediaan bendahara pengeluaran menjelang dilegalkannya bendahara sebagai pejabat fungsional memerlukan sejumlah bendahara yang memenuhi standar kompetensi yang dipersyaratkan.

Standar kompetensi tersebut memerlukan melalui proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Model pembelajaran pada diklat-diklat yang ada menggunakan model konvensional, yaitu proses pembelajaran yang berlangsung di ruang kelas, terdapat proses tatap muka dan keterlibatan tindakan secara langsung antara pengajar dan peserta diklat. Model konvensional juga disebut Model Tatap Muka (Depdiknas, 2007: 49-50) di mana pembelajaran dilakukan langsung pertemuan antara dosen dan mahasiswa dengan waktu pilihan mahasiswa yaitu penuh waktu dan paruh waktu. Secara umum pada model tersebut interaksi antara peserta diklat dengan instruktur/fasilitator/pengajar dapat mengarah pada terciptanya aktivitas interaktif seperti aktivitas peserta mencatat, peserta mendengarkan, diskusi kelas berupa forum tanya jawab bahkan sampai dengan latihan maupun praktek serta evaluasi kemampuan. Model yang sudah diterapkan pada diklat-diklat tersebut belum efektif karena memiliki kendala waktu. Yang dimaksud dengan waktu adalah waktu yang harus disediakan oleh peserta maupun pengajar. Peserta diklat dalam rangka penugasan mengikuti diklat tersebut harus meninggalkan tugas pokok utamanya di instansi asal. Kendala berikutnya adalah ketika peserta diklat kembali ke instansi asal mengalami proses mutasi internal yang berakibat tidak dapat mengimplementasikan hasil diklat. Hal ini berakibat terjadi kekosongan tenaga fungsional pada salah satu instansi pemerintah dan di sisi yang lain terjadi penumpukan tenaga fungsional.

Waktu sebagai hambatan bagi para pengajar dengan status bukan sebagai widyaiswara. Terbatasnya jumlah widyaiswara yang memiliki kompetensi di bidang akuntansi berakibat harus melibatkan pejabat struktural. Tetapi, tugas pokok utama sebagai pejabat struktural kadangkala mengganggu proses pembelajaran dikelas apabila ada penugasan mendadak sebagai pejabat struktural. Penyediaan cadangan pengajar menjadi hal sulit bagi penyelenggara apabila penggantian bersifat mendadak pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Waktu pembelajaran sebagai hambatan karena proses yang terbatas pada ruang kelas menjadikan beban bagi pihak peserta diklat maupun pengajar. Bagi peserta diklat dituntut yang tidak tahu sama sekali dengan materi harus mampu memahami sampai dengan mengimplementasikannya. Bagi pengajar pun demikian, dituntut harus mampu menjadikan peserta diklat yang tadinya tidak tahu sama sekali dengan materi menjadi memahami dan mengimplementasikannya.

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut: kurangnya penyiapan kompetensi bagi bendahara pengeluaran berbasis kompetensi, rendahnya minat menjadi bendahara pengeluaran sebagai pengembangan karir sebagai PNS, dan belum dimanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana pembelajaran bagi para calon bendahara pengeluaran. Perumusan masalah dalam penelitian ini yang diwujudkan dalam kalimat tanya adalah: bagaimanakah model pembelajaran yang efisien dan efektif bagi calon bendahara pengeluaran berbasis kompetensi?

Penelitian ini mempunyai tujuan khusus yaitu: (1) Melakukan *Training Need Analysis* bagi satuan kerja di lingkungan pemerintah daerah. (2) Terwujudnya model prototype teknologi informasi sebagai model.; (3) Terwujudnya implementasi alternative prototype dan evaluasi pengujian.; (4) Untuk mendorong PNS mengembangkan karir melalui jabatan fungsional bendahara pengeluaran.; (5) Seminar dan workshop hasil pengembangan dan prototype.; (6) Hasil evaluasi implementasi penggunaan model baru.

Solusi Pemecahan Masalah dalam penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman kompetensi bendahara pengeluaran, memodelkan proses pembelajaran yang berbantuan teknologi informasi, dan mendukung keterjaminan profesionalitas kompetensi para bendahara pengeluaran. Sasaran penelitian ini adalah calon atau bendahara pengeluaran pemerintah daerah yang belum profesional dan kompeten.

Manfaat bagi Pengembangan Iptek: (1) Pengembangan diklat berbasis kompetensi Mengembangkan diklat yang bertujuan mencapai keluaran berupa kemampuan seseorang mengimplementasikan pada satuan kerja sebagai bendahara pengeluaran harus melalui pendesainan diklat yang berbasis kompetensi bendahara pengeluaran yaitu menerima, menyimpan, membayarkan, menatausahakan, dan mempertanggungjawabkan belanja negara yang dikelolanya.; (2) Pengembangan model pembelajaran memanfaatkan teknologi informasi dalam pengembangan kompetensi bendahara pengeluaran agar tercipta model pembelajaran yang efektif dan efisien.

Deskripsi tentang Bendahara penerimaan dan pengeluaran. Semua penerimaan daerah dalam rangka pelaksanaan urusan pemerintahan daerah dikelola dalam APBD. Setiap SKPD yang mempunyai tugas memungut dan/atau menerima pendapatan daerah wajib melaksanakan pemungutan dan/atau penerimaan berdasarkan ketentuan yang ditetapkan dalam peraturan perundang-undangan.

Penerimaan SKPD dilarang digunakan langsung untuk membiayai pengeluaran, kecuali ditentukan lain oleh peraturan perundang-undangan. Penerimaan SKPD berupa uang atau cek harus disetor ke rekening Kas Umum Daerah paling lama 1 (satu) hari kerja. Untuk daerah yang kondisi geografisnya sulit dijangkau dengan komunikasi dan transportasi sehingga melebihi batas waktu penyetoran maka hal ini akan ditetapkan dalam peraturan kepala daerah.

Penerimaan daerah disetor ke rekening Kas Umum Daerah pada bank pemerintah yang ditunjuk dan kemudian bank mengirimkan nota kredit sebagai pemberitahuan atas setoran tersebut. Dalam hal Bendahara Penerimaan berhalangan, maka:

- a. Apabila melebihi 3 (tiga) hari sampai selama-lamanya 1 bulan, bendahara penerimaan wajib memberikan surat kuasa kepada pejabat yang ditunjuk untuk melakukan penyetoran dan tugas-tugas bendahara penerimaan atas tanggung jawab bendahara penerimaan yang bersangkutan dengan diketahui kepala SKPD.
- b. Apabila melebihi 1 bulan sampai selama-lamanya 3 bulan, harus ditunjuk pejabat bendahara penerimaan dan diadakan berita acara serah terima.
- c. Apabila bendahara penerimaan sesudah 3 bulan belum juga dapat melaksanakan tugas, maka dianggap yang bersangkutan telah mengundurkan diri atau berhenti dari jabatan sebagai bendahara penerimaan dan oleh karena itu segera diusulkan penggantinya.

Penatausahaan pengeluaran meliputi, penerbitan Surat Penyediaan Dana (SPD) sebagai dasar pengeluaran kas atas beban APBD, pengajuan Surat Permintaan Pembayaran (SPP), penerbitan Surat Perintah Membayar (SPM), penerbitan Surat Perintah Pencairan Dana (SP2D), penggunaan dana dan pertanggungjawaban dana. Prosedur ini

menjelaskan penatausahaan pada Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) dan Satuan Kerja Pengelolaan Keuangan Daerah (SKPKD).

Berkaitan dengan Permendagri Nomor 55 tahun 2008 tersebut di atas penyajian pembahasan diurutkan berdasarkan jenis bendahara pengeluaran dan kegiatan yang dilakukan selain bendahara pengeluaran. Kegiatan bendahara pengeluaran dalam penatausahaan keuangan daerah berkaitan dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Dalam Prosedur Penerbitan SPP, kewenangan bendahara pengeluaran berkaitan dengan pengajuan SPP yang dijelaskan dalam bagian "B".
- b. Dalam Prosedur Penggunaan Dana, kewenangan bendahara pengeluaran berkaitan dengan pembukuan penerimaan dana dan penggunaan dana (belanja) dan dijelaskan dalam bagian "E".
- c. Dalam Prosedur Pertanggungjawaban Penggunaan Dana (SPJ), kewajiban bendahara berkaitan dengan pertanggungjawaban penggunaan dana dan penyampaiannya. Prosedur ini dijelaskan dalam bagian "F".

Sedangkan kegiatan yang dilakukan selain bendahara pengeluaran meliputi: (a) penelitian kelengkapan dokumen SPP yang dilakukan oleh PPK-SKPD; (b) penelitian substantif dokumen SPP yang dilakukan oleh PPK-SKPD; (c) Fungsi yang terkait dengan penerbitan SPP; (d) Dokumen penatausahaan SPP; (e) Pengajuan SPP-Nihil.

Review hasil penelitian terdahulu. Hasil penelitian yang telah kami lakukan diperoleh simpulan sebagai berikut (Rahmawati dan Djamaluddin 2009):

1. Ada pengaruh faktor individu untuk variabel *self efficacy* terhadap penerimaan kemudahan pembelajaran berdasar teknologi web pada mahasiswa akuntansi di Universitas Sebelas Maret Surakarta. Hasil ini konsisten dengan penelitian Brown (2002), Tse dkk. (2007), dan Basile dan D'Aquila (2002). Banyak mahasiswa yang senang dengan komputer dan internet dan memberikan sikap yang positif. Penelitian Tse dkk. (2007) menyimpulkan keefektifan penggunaan pendekatan berdasar web bagi mahasiswa yang mengambil mata kuliah pharmacology.
2. Tidak ada pengaruh faktor individu untuk variabel *computer anxiety* terhadap penerimaan kemudahan pembelajaran berdasar teknologi *web* pada mahasiswa akuntansi di Universitas Sebelas Maret Surakarta. Hasil ini konsisten dengan penelitian Mc Elroy (2007).
3. Ada pengaruh faktor teknologi terhadap penerimaan kemudahan pembelajaran berdasar teknologi *web* pada mahasiswa akuntansi di Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Dari hasil survey terdahulu bisa disimpulkan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Sebelas Maret Surakarta merasa perlu untuk menggunakan model pembelajaran *e-learning*, karena faktor individu dan teknologi sangat mempengaruhi prestasi mereka.

Penelitian tentang pemanfaatan internet yang melihat dari aspek jender telah dilakukan oleh Sudarmanti dan Hendrowati (2009). Hasilnya adalah aspek ergonomi, tingkat rancangan tampilan situs yang interaktif, tingkat kemudahan navigasi situs, pesan-pesan yang jelas dalam tampilan situs, dan warna yang soft sesuai dengan karakter perempuan.

Model E-Learning. *E-learning* (Romi SW, 2007) adalah: 1) metode belajar mengajar baru yang menggunakan media jaringan komputer dan Internet dan 2) tersampainya bahan ajar (konten) melalui media elektronik sehingga bentuk bahan ajar yang disampaikan juga dalam bentuk elektronik (digital). Menurut Wong (2008: 147) *e-*

learning menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan berbasis komputer atau website untuk pembelajaran.

Sistem dan aplikasi elektronik yang mendukung proses belajar mengajar komponen yang membentuk *e-learning* adalah (Romi SW, 2007: 1) infrastruktur *e-Learning*: infrastruktur e-Learning dapat berupa *personal computer* (PC), jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia. Termasuk didalamnya peralatan teleconference apabila kita memberikan layanan *synchronous learning* melalui teleconference; dan 2) sistem dan aplikasi *e-learning*: Sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Sistem perangkat lunak tersebut sering disebut dengan *Learning Management System (LMS)*. LMS banyak yang *opensource* sehingga bisa kita manfaatkan dengan mudah dan murah untuk dibangun di sekolah dan universitas kita.

Selanjutnya konten *e-learning* terdiri dari konten dan bahan ajar yang ada pada *e-Learning system*. Konten dan bahan ajar ini dapat dalam bentuk *Multimedia-based Content* (konten berbentuk multimedia interaktif) atau *Text-based Content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa). Umumnya dapat disimpan dalam bentuk *Learning Management System (LMS)* sehingga dapat dijalankan oleh pengguna kapanpun dan dimanapun.

Strategi pada proses *e-learning* adalah: (1) menyediakan konten pada beberapa format, (2) mengacu pada *locus of control* secara individu, dan (3) mendorong aktivitas dan kolarobasi (Wong, 2008: 148). Kemudian metode penyampaian bahan ajar pada *e-learning* dengan *synchronous e-Learning* di mana instruktur/pengajar dan peserta/siswa dalam kelas dan waktu yang sama *meskipun* secara tempat berbeda (peran teleconference terlibat dalam hal ini). Metode ini memerlukan *bandwidth* besar dan biaya mahal.

Kemudian metode berikutnya adalah *asynchronous e-learning* di mana instruktur/pengajar dan peserta/siswa dalam kelas yang sama (kelas *virtual*), meskipun dalam waktu dan tempat yang berbeda. Pada metode ini diperlukan peranan sistem (aplikasi) *e-learning* berupa LMS dan konten baik berbasis text atau multimedia. Sistem dan konten tersedia dan *online* dalam 24 jam nonstop di Internet. Instruktur/pengajar dan peserta/siswa dapat melakukan proses belajar mengajar dimanapun dan kapanpun.

Tahapan implementasi e-Learning yang umum, *Asynchronous e-Learning* dimatangkan terlebih dahulu dan kemudian dikembangkan ke *Synchronous e-Learning* ketika kebutuhan itu datang. Saadé (2007) menyatakan bahwa realitanya, dewasa ini e-learning akan menjadi pendekatan yang luas sebagai sebuah perubahan lingkungan tatap muka secara bersamaan (www.jite.org/documents/vol8/p177-191/pdf).

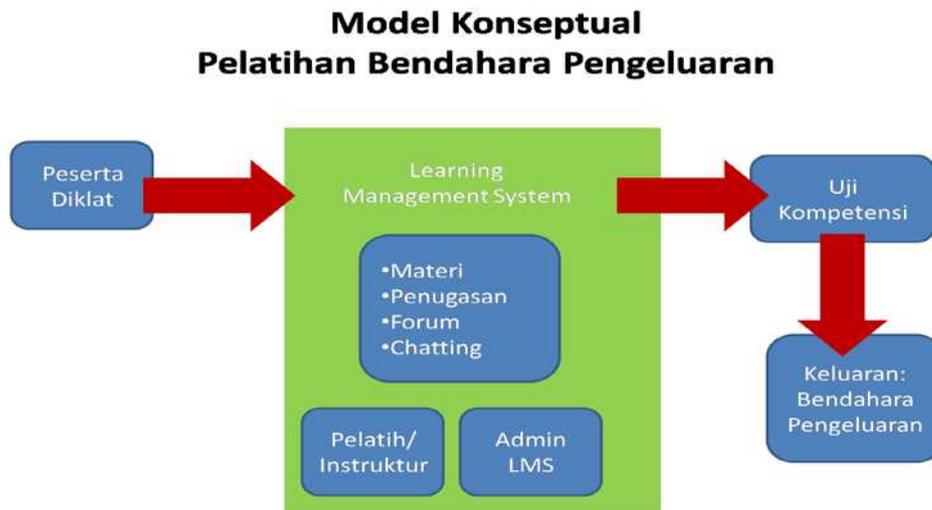
Tyner (1998: 7) berpendapat bahwa menjadi suatu kebutuhan adanya keseimbangan antara media dan proses belajar. Karena apabila tidak maka dimungkinkan kesulitan proses terjadi pada peserta didik maupun pengajarnya. Artinya media pembelajaran berfungsi merangsang kegiatan belajar (Cahyadi Ani, 2004: 9). Dengan adanya interaksi antara pembelajar dengan media wujud merupakan nyata dari tindak belajar. Di sisi lain, bentuk belajar mengajar merupakan salah satu komponen dalam strategi penyampaian, apakah pembelajar dikelompokkan ke dalam kelompok besar, kecil, perseorangan atau mandiri.

Bendahara Pengeluaran. Bendahara wajib mendokumentasikan pengeluaran yang dibebankan pada DIPA melalui aplikasi SPM sebagai pengeluaran dan dicatat sebagai belanja setelah Satker mengajukan kepada pihak BUN (Bendahara Umum Negara) dengan diterbitkannya SP2D sebagai bentuk adanya belanja dan mengurangi DIPA Satker yang

bersangkutan. Dan apabila ada pengadaan aset maka setiap pengadaan setelah tercatat pada aplikasi SPM kemudian Bagian Rumah Tangga mencatatkan pada aplikasi SIMAK-BMN sebagai bentuk kapitalisasi aset yang ada.

Apabila SP2D sudah diterbitkan maka barulah dapat dicatatkan oleh Unit Akuntansi Instansi (UAI) sebagai data sumber Laporan Keuangan. UAI melakukan pertanggungjawaban anggaran dengan menyusun pelaporan yang terbit atas Aplikasi SAKPA, terdiri dari: (a) Laporan Realisasi Anggaran (LRA) yaitu realisasi anggaran terhadap seluruh transaksi yang dilakukan oleh Satker; (b) Neraca Pemerintah yaitu neraca satker yang memuat seluruh kekayaan yang dimiliki dan/atau dikuasai satker; (c) Laporan Arus Kas (LAK) yaitu Laporan Arus Kas Pemerintah Pusat merupakan konsolidasi Laporan Arus Kas dari seluruh Kanwil DJPBN (tidak dilakukan oleh Satker, hanya muncul di LKPP); dan (d) Catatan atas Laporan Keuangan yaitu penjelasan atau perincian atau analisis atas nilai suatu pos yang tersaji di dalam LRA dan Neraca Satker. Dengan demikian keterlibatan para pengelola keuangan negara sangat diperlukan agar kebenaran dalam penyajian Laporan Keuangan sesuai dengan yang diharapkan yaitu akuntabel.

Kerangka konseptual penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka konseptual

Berdasarkan kendala penggunaan model konvensional maka perlu dipahami bahwa perkembangan teknologi informasi di era globalisasi ini sudah memasuki dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, kehadiran teknologi informasi dapat menjadi salah satu alternatif pilihan untuk menyelenggarakan program pendidikan. Kehadiran teknologi informasi dan kemungkinan aplikasinya akhir-akhir ini telah melahirkan pertanyaan untuk memikirkan kembali proses pembelajaran yang selama ini dilakukan secara konvensional (Knapp dan Glenn, 1996).

Efisiensi dan efektivitas diklat baik dari sisi pembiayaan diklat maupun waktu penyelenggaraan diklat yang berakibat menghasilkan kuantitas maupun kualitas tenaga pengelola laporan keuangan melalui pengembangan model diklat. Adapun model diklat yang dikembangkan berdasarkan faktor-faktor, antara lain (Phillips, 1991: 73): (1) anggaran, (2) sumber-sumber daya, (3) tujuan program, (4) waktu penyelenggaraan, (5) kemampuan peserta, (6) kemampuan pengembangan program, (7) kemampuan instruktur,

dan (8) lokasi pelatihan. Efisiensi pembiayaan untuk penyelenggaraan diklat model konvensional yang dialihkan pada model diklat baru dapat menjadikan percepatan tersedianya tenaga pengelola keuangan negara khususnya tenaga fungsional penyusunan laporan keuangan. Namun, kuantitas pemenuhan tenaga tersebut tetap harus diikuti dengan pola pendidikan dan pelatihan yang sesuai dengan kualitas SDM yang diharapkan yaitu profesional dan akuntabel.

Ghazali (2006: 1-3) menyatakan bahwa pembelajaran di abad 21 akan banyak bergantung kepada teknologi maklumat khususnya penggunaan komputer. Perubahan ini secara langsung melibatkan proses pengajaran dan pembelajaran dan pendidikan. Perkembangan teknologi komputer dan internet dalam sistem pendidikan telah meningkatkan tahap pengajaran dan pembelajaran. Strategi pembelajaran menggunakan komputer dan internet dalam pendidikan menunjukkan banyak peningkatan dari segi pengetahuan, kecakapan, dan kemahiran. Banyak kajian-kajian berasaskan komputer dan multimedia dan internet yang disebut sebagai pembelajaran berasaskan komputer meninggalkan kesan positif terhadap proses pembelajaran.

Oleh karena itu pergeseran teknologi informasi di dunia pendidikan akhirnya menggunakan *e-learning*. Adapun yang dimaksud dengan *e-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media *internet*, jaringan komputer, maupun komputer (Romi SW, 2007). Sedangkan yang dimaksud dengan *distance learning* adalah sebuah pembelajaran dikarakteristikkan sebagai bagian antara peserta atau pengguna dengan instruktur atau pengajar di mana komunikasi terjalin melalui fasilitas-fasilitas televisi, telepon, komputer atau radio (Goldsstein & Ford, 2003: 251).

Kunci kesuksesan model *e-learning* adalah fungsi dengan level tinggi pada interaksi antara para pengguna dan instruktur (Golstein & Ford, 2003: 251). Kegagalan implementasi *e-learning* bukan semata-mata pada masalah *tools*, *software* atau infrastruktur; melainkan kecenderungan karena beratnya perubahan budaya kerja dan karena tidak adanya motivasi untuk *knowledge sharing*. Model *e-learning* akan menjadi populer bersamaan dengan kebutuhan organisasi dalam pengembangan kualitas SDM. Karena model ini meminimalkan biaya pelatihan, berdampak pada penganggaran dan berakibat pada jumlah SDM yang ditingkatkan kompetensinya meningkat pula.

Penggunaan metode *e-learning* semakin digemari dunia pendidikan dapat menimbulkan dampak positif yaitu: (1) metode ini lebih efektif dan efisien; (2) menghemat waktu, biaya dan tenaga; dan (3) mendorong peserta didik untuk memanfaatkan teknologi. Selain dampak positif, penggunaan metode ini juga menimbulkan dampak negatif, yaitu menjadikan peserta didik menjadi malas, semakin jauh dari buku, dan kurang mengetahui serta menghormati pengajar karena kurangnya komunikasi langsung.

Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran *e-learning* harus ditinjau ulang lagi apakah benar-benar bermanfaat bagi peserta didik atau tidak. Dublin dalam Romi SW (2007) mencatat bahwa dari sebuah studi yang dilakukan Forrester Group kepada 40 perusahaan besar menunjukkan bahwa sebagian besar pekerja (lebih dari 68%) menolak mengikuti pelatihan yang menggunakan konsep *e-learning*. Ketika *e-learning* itu diwajibkan kepada mereka, sebesar 30% menolak untuk mengikuti. Sedangkan menurut Delio dalam Romi SW (2007) mengindikasikan bahwa orang-orang yang mendaftar untuk mengajar *e-learning*, sebesar 50% - 80% tidak pernah menyelesaikan sampai akhir. Keuntungan menggunakan model pembelajaran yang melibatkan teknologi informasi

sekaligus pengoptimalan penguasaan materi melalui proses *face to face learning* menunjukkan lebih efisien dan efektif dibandingkan desain kelas konvensional, (http://www.moresteam.com/blended_learning/) antara lain: (1) penghematan biaya karena minimalisasi tatap muka, transportasi pengajar dan siswa, dan pembiayaan penggandaan modul dapat menekan biaya minimal 50% bahkan kadang lebih; (2) lulusan yang lebih kompeten karena prosentase praktek lebih ditekankan untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang dinamis dan interaktif; (3) fleksibilitas bagi peserta diklat karena komponen *e-learning* memiliki sifat yang menjadikan peserta diklat dapat mulai kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu sehingga peserta diklat akan dituntut mandiri mampu memotivasi diri untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan; (4) fleksibilitas bagi pengajar karena komponen *e-learning* berdampak pada proses interaksi dengan peserta diklat tidak dibatasi ruang dan waktu; dan (5) konsistensi diklat bagi organisasi dalam mendesain sesuai dengan tujuan strategis meminimalisasi biaya diklat konvensional dialihkan pada model yang efektif sehingga kebutuhan-kebutuhan pelatihan keterampilan lebih cepat terpenuhi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan secara *cross sectional* dengan mempelajari subyek dan obyek penelitian dalam jangka waktu tertentu. Lokasi penelitian ini di Solo, Karanganyar, dan DIY.

Teknik Pengumpulan Data. (1) Tahap studi pendahuluan dilakukan dengan menerapkan pendekatan diskriptif kuantitatif.; (2) Tahap pengembangan desain dengan menerapkan pendekatan diskriptif, dilanjutkan dengan penerapan uji coba terbatas desain model dengan metode eksperimen (*single one shot case study*). Setelah ada perbaikan dari Uji terbatas, maka dilanjutkan dengan uji yang lebih luas dengan metode eksperimen (*one group pretest-posttest*).; (3) Tahap berikutnya adalah tahap validasi model dengan metode eksperimen quasi (*pretest-posttest with control group design*) atau tahap Evaluasi.

Teknik Analisa Data. Langkah-langkah model penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Langkah-langkah penelitian

Teknik analisis data terkait dengan Model Pelatihan bagi Bendahara Pengeluaran sebagai berikut: (a) Untuk mendorong PNS mengambil jalur pengembangan karir melalui bendahara pengeluaran maka tahun pertama ditujukan untuk memperkuat kedudukan bendahara pengeluaran dibidang manajemen dan organisasi.; (b) Perancangan pengembangan desain dengan melakukan pengujian uji judges atau uji di lapangan terbatas tentang kelayakan desain yang akan di implementasi.

Uji lapangan terbatas menggunakan metode eksperimen model *single one shot case study* dengan menguji tiga kali pengujian yaitu: (1) Dengan menggunakan pengujian terbatas Uji coba 1; (2) Dengan menggunakan pengujian terbatas Uji coba 2; (3) Dengan menggunakan pengujian terbatas Uji coba 3; (4) Pengembangan desain apabila belum sempurna maka perlu revisi sesuai kompetensi untuk aktivitas tindakan perbaikan pengembangan desain. Revisi desain dilakukan apabila: (a) Dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan.; (b) Uji pemakaian desain baru perlu dievaluasi untuk perbaikan desain.

Uji coba desain dapat dilakukan dengan eksperimen yaitu: (a) Membandingkan efektifitas dan efisiensi sistem desain lama dengan desain baru.; (b) Membandingkan keadaan sebelumnya dan sesudah memakai desain baru (*before-after*).; (c) Membandingkan dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.; (d) Dalam Implementasi Pengembangan Desain perlu adanya pembinaan, pengawasan, dan evaluasi agar tidak terjadi penyimpangan.; (e) Validasi desain merupakan: (i) Proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan desain dalam hal ini desain baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak.; (ii) Dikatakan secara rasional, karena validasi ini bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, bellum fakta di lapangan.; (iii) Validasi dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk produk baru tersebut.; (iv) Sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi.; (v) Pengembangan model pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan ketersediaan bendahara pengeluaran.; (vi) Uji Judges dan Lapangan Terbatas

Mealui forum lokakarya oleh ahli bidang terkait dan beberapa calon bendahara pengeluaran dilakukan uji kelayakan atas desain model pembelajaran yang disusun dalam tahun pertama. Uji desain model pembelajaran akan menguji apakah format pelatihan yang dirancang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dan transfer pengetahuan serta *skills* kedalam tugas dan fungsi sebagai bendahara pengeluaran

Uji kelayakan atas modul pelatihan akan menguji apakah modul pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta ikut aktif serta materi latihan mencakup peningkatan pengetahuan dan ketrampilan ; (f) Revisi. Melalui forum kelompok diskusi terarah, dengan kesepakatan bersama dari uji kelayakan atas desain dan modul pelatihan dilakukan evaluasi dan perbaikan agar efektivitas pelatihan dapat dicapai.; (g) Implementasi Model; (h) Menerapkan model dan modul pelatihan yang telah tervalidasi kedalam bentuk pelatihan bendahara pengeluaran dengan harapan akan terjadi peningkatan bidang keterampilan yaitu melalui berkembangnya kemampuan dalam mengelola keuangan negara.; (i) Evaluasi atas Implementasi Model. Pasca pelatihan dan pembinaan kepada para bendahara pengeluaran, melalui forum diskusi kelompok dengan para *stakeholder* dan pakar terkait peneliti melakukan riset evaluasi sejauh mana sasaran pembelajaran dapat dicapai yaitu apakah melalui pelatihan bendahara pengeluaran berbasis kompetensi.; (k) Rekomendasi dan Pelaporan. Melalui forum seminar menyampaikan laporan kepada stakeholder dan pakar bidang terkait mengenai pelaksanaan kegiatan penelitian berikut luaran yang

dihasilkan yaitu model pelatihan bendahara pengeluaran yang direkomendasikan untuk para calon bendahara pengeluaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melakukan observasi lapangan di lima kecamatan di Surakarta, empat kecamatan di DIY, serta empat kecamatan di Karanganyar, yang diperoleh data-data sebagai berikut:

1. Dari 13 responden terdiri 9 wanita dan 4 pria dengan usia antara 26-30 tahun sejumlah 1 orang, antara 30-35 tahun sebanyak 4 orang, antara 36-40 tahun sebanyak 4 orang, antara 40-45 tahun sebanyak 2 orang, dan di atas 46 tahun sebanyak 2 orang.
2. Responden lama bekerja pada instansi kecamatan kurang dari 5 tahun sebanyak 5 orang, antara 6-10 tahun sebanyak 5 orang, antara 11-15th sebanyak 2 orang, dan di atas 21 tahun sebanyak 1 orang.
3. Lama menduduki jabatan bendahara sebanyak 12 orang antara 1-5 tahun, hanya 1 orang yang di atas 6 tahun.
4. Motivasi responden menjadi bendahara sebagian besar karena penugasan pimpinan (sebanyak 2 orang); hanya 2 orang yang menyatakan sebagai pengembangan karir PNS.
5. Tingkat pendidikan responden minimal SMA sebanyak 4 orang, sebanyak 6 orang Sarjana S1, dan 2 orang lulusan Strata 2.
6. Responden sebagian besar sudah memperoleh pendidikan dan pelatihan dari pemda setempat sebanyak 10 orang, sedangkan 3 orang belum mengikuti pendidikan dan pelatihan.
7. Seluruh responden sudah melaksanakan tugas bendahara pengeluaran sesuai dengan Permendagri 55 Tahun 2008, namun tidak menutup kemungkinan untuk ditingkatkan kompetensinya.
8. Sebagian besar responden tidak mengalami kesulitan dalam melakukan pembukuan.
9. Seluruh responden tidak mengalami kesulitan dalam hal perpajakan, namun pada proses survey masih ditemukan "gap" antara peraturan perpajakan yang dipahami pihak Bawasda pemda setempat.
10. Responden menyukai proses pembelajaran klasikal, tetapi tertarik dengan proses virtual.
11. Sebagian besar sudah menggunakan internet, walaupun masih sebatas penggunaan di kantor.
12. Dari tingkat *locus of control* para responden skala skor minimal 40 maka diperoleh hasil minimal skor 43, maksimal skor 71, rata-rata skor 56,31. Skor minimal 40 berarti batas responden memiliki internal *locus of control*, semakin besar skornya semakin tinggi tingkat internal *locus of control*. Hal ini berarti responden pada kisaran tingkat cukup dalam *internal locus of control*.
13. Tingkat kinerja bendahara terhadap organisasi rata-rata pada skor 21,61 (skor maksimal 30), dengan skor minimal 18, dan skor maksimal 26.
14. Sedangkan kinerja tugas dan fungsi bendahara rata-rata pada skor 28,92 (skor maksimal 35) dengan skor minimal 21, dan skor maksimal 34.

Penggunaan teknologi informasi dipandang penting karena menimbulkan efisiensi waktu dan tempat proses pembelajaran yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran secara konvensional. Model yang dikembangkan merupakan model pembelajaran yang mengkombinasikan antara penggunaan DVD sebagai media bahan ajar, penggunaan

perangkat lunak LMS (*Learning Management System*) sebagai proses pembelajaran *e-learning* dan penggunaan ruang kelas untuk proses *face to face learning*.

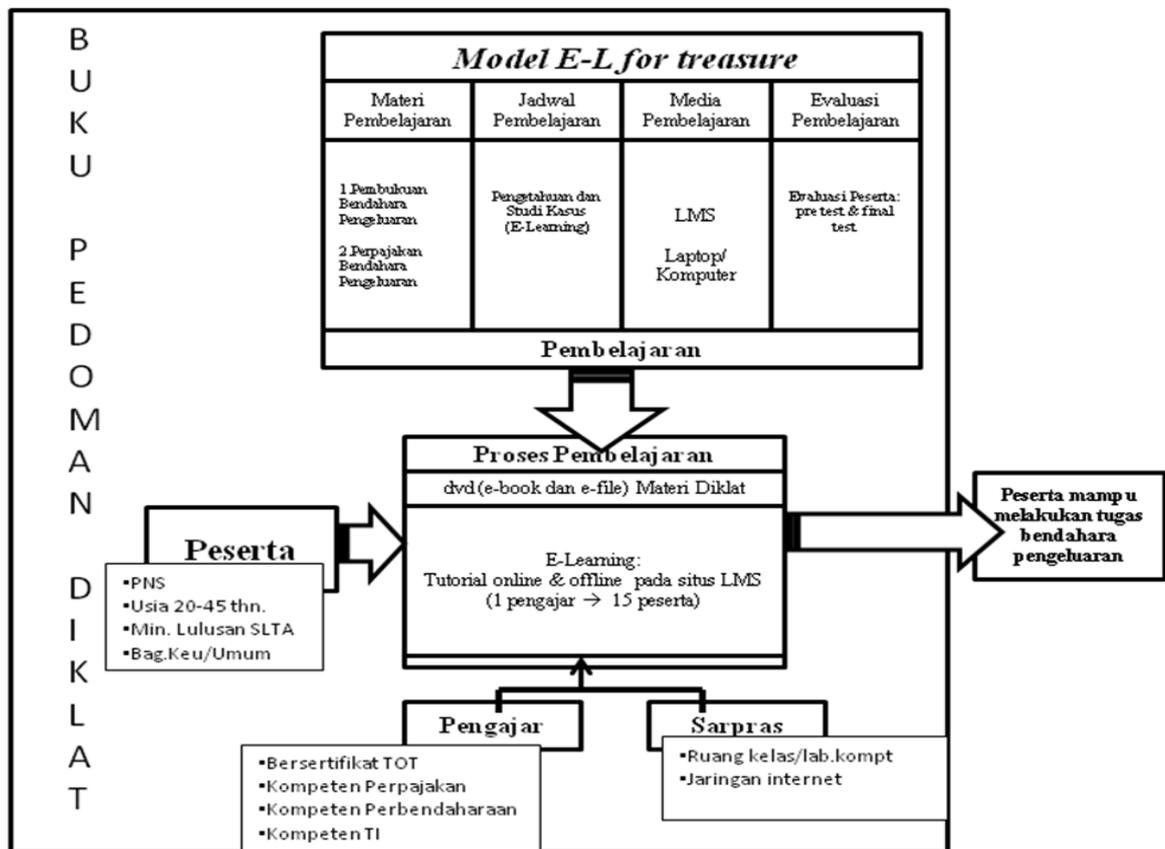
Penggunaan DVD menjadi bagian yang pertama dalam pengembangan model yaitu mengarahkan adanya perubahan cara belajar yang berpusat pada peserta diklat melalui DVD materi. Proses interaksi antara peserta diklat dengan pengajar melalui *tutorial on-line* (proses *e-learning*), apabila pada kondisi geografis yang tidak memungkinkan untuk berinteraksi secara *on-line* maka pembelajaran mandiri menggunakan DVD menjadi poin utama. Proses yang dilakukan baik dengan DVD maupun melalui *e-learning* dalam rangka mengembangkan aspek kognitif peserta diklat. Pengembangan aspek psikomotorik dilakukan melalui proses *face to face learning* dilakukan pada ruang kelas yang disediakan.

Model pembelajaran yang akan dikembangkan ini melibatkan peserta yang memiliki kompetensi awal bertanggung jawab di bidang keuangan pada masing-masing instansi pemerintah. Proses pembelajaran melibatkan pengajar/instruktur yang kompeten di bidang penyusunan laporan keuangan. Model ini mengharuskan ketersediaan pedoman diklat yang akurat supaya pada saat pelaksanaan diklat berjalan efektif seperti yang diharapkan.

Cakupan pedoman diklat meliputi antara lain: (1) kurikulum dan materi diklat yang terstruktur; (2) peserta dan pengajar; (3) sarana dan prasarana; maupun (4) evaluasi pembelajaran. Pedoman diklat dapat diimplementasikan dengan baik dengan keterlibatan media pembelajaran yang mendukung maupun jadwal pembelajaran yang efektif. Hasil akhir model pembelajaran ini diukur dengan evaluasi pembelajaran kepada peserta diklat maupun evaluasi proses penyelenggaraan terhadap peserta, pengajar maupun tenaga kependidikan terkait dengan penggunaan DVD, *e-learning* maupun *face to face learning*.

Focus Group Discussion (FGD) yang dilaksanakan tanggal 7 Juli, 4 Agustus, dan 15 September 2012 dihadiri 10 orang yang mewakili kompetensi bendahara umum kecamatan. FGD yang dilaksanakan tersebut didapatkan beberapa masukan tentang komponen-komponen yang akan dikembangkan. FGD memvalidasi terhadap: a) standar kompetensi sebagai dasar penyusunan kurikulum, b) komponen model yang diperlukan, c) siklus pembelajaran sebagai proses implementasi model, dan d) penilaian kompetensi maupun model yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi FGD serta mempertimbangkan masukan-masukan dari peserta FGD maka peneliti mendesain model ke dalam bentuk Gambar 5 berikut ini.

Gambar 5 menunjukkan bahwa model yang sedang dikembangkan merupakan satu kesatuan komponen-komponen yang saling terkait atau berhubungan sebagai model pembelajaran yang menggunakan kelas *virtual*. Pada tahap ini peneliti mengembangkan model pembelajaran berdasarkan sumbang saran dan simpulan dari FGD. Model yang dikembangkan menekankan capaian pembelajaran yang dilaksanakan melalui proses *e-learning*. Model pembelajaran tersebut mencakup hal-hal sebagai berikut: 1) kurikulum, 2) peserta, 3) pengajar, 4) materi, 5) metode, 6) sarana prasarana, dan 7) evaluasi.



Gambar 3. Model Pembelajaran

Kurikulum. Kurikulum yang mengacu pada standar kompetensi teknis yang dibutuhkan sebagai bendahara PEMDA/PEMKOT. Kemudian langkah berikutnya menyusun ke dalam bentuk rubrikasi penskoran. Dengan adanya rubrikasi penskoran maka target pembentukan kompetensi bendaharawan dapat diwujudkan. Berdasarkan rubrikasi penskoran tersebut maka kurikulum model pembelajaran ini mencakup aspek kognitif dengan bobot 60%, aspek afektif dengan bobot 16%, dan aspek psikomotorik dengan bobot 24%.

Peserta. Kriteria peserta diklat adalah PNS dengan persyaratan sebagai berikut: a) pendidikan minimal SLTA atau yang sederajat, b) usia minimal 20 tahun, maksimal 45 tahun, c) pangkat/golongan minimal Pengatur Muda (II/a), d) mempunyai fasilitas internet (minimal instansi asal peserta dapat menyediakan), e) mempunyai laptop dengan ukuran layar minimal 12", f) mempunyai alamat email, dan g) lebih diutamakan yang bertanggung jawab di bidang keuangan dan/atau perlengkapan.

Pengajar. Kompetensi yang harus dimiliki oleh pengajar sebagai berikut: a) komitmen untuk mengajar dengan bersedia menandatangani pakta integritas, b) kompeten di bidang perbendaharaan, c) kompeten di perpajakan, d) mempunyai alamat email, dan e) menyukai teknologi informasi.

Adapun indikator capaian kompetensi dari bendahara pengeluaran disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Pencapaian Kompetensi

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Memiliki pengetahuan dan keterampilan pembukuan bendahara pengeluaran	Mampu memahami proses pengelolaan DPA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjelaskan bagian DPA 2. Dapat menjelaskan sistem penerimaan dan pengeluaran DPA
	Mampu mengidentifikasi dokumen perbendaharaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat mengidentifikasi jenis-jenis dokumen perbendaharaan yang digunakan dalam proses pencairan/pelaksanaan anggaran 2. Dapat menjelaskan fungsi setiap jenis dokumen yang digunakan dalam proses pencairan/pelaksanaan anggaran
	Mampu mengidentifikasi transaksi keuangan dan nonkeuangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat membedakan dokumen transaksi keuangan dan nonkeuangan 2. Dapat mengidentifikasi unsur data dalam transaksi keuangan dan nonkeuangan
Memiliki pengetahuan dan keterampilan perpajakan bendahara pengeluaran	Mampu menghitung pajak yang dikelola bendahara pengeluaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menghitung PPh Pasal 21 2. Dapat menghitung PPh Pasal 22 3. Dapat menghitung PPh Pasal 23 4. Dapat menghitung PPh Pasal 26 5. Dapat menghitung PPh Pasal 4 ayat 2 6. Dapat menghitung PPN
	Mampu melaporkan pajak yang dikelola bendahara pengeluaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat melaporkan PPh Pasal 21 2. Dapat melaporkan PPh Pasal 22 3. Dapat melaporkan PPh Pasal 23 4. Dapat melaporkan PPh Pasal 26 5. Dapat melaporkan PPh Pasal 4 ayat 2 6. Dapat menghitung PPN
	Mampu menghitung pajak yang dikelola bendahara pengeluaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menghitung PPh Pasal 21 2. Dapat menghitung PPh Pasal 22 3. Dapat menghitung PPh Pasal 23 4. Dapat menghitung PPh Pasal 26 5. Dapat menghitung PPh Pasal 4 ayat 2 6. Dapat menghitung PPN

Materi. Materi yang diterapkan pada model ini meliputi pengetahuan pembukuan bendahara pengeluaran dan perpajakan yang dikelola bendahara pengeluaran. Kemasan materi disajikan pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Daftar Mata Pelajaran

No	Mata Pelajaran			Ruang Lingkup
	Nama	Kode	Jam Pelatihan	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Pembukuan Bendahara Pengeluaran	BP	16	<ul style="list-style-type: none"> • Siklus pengelolaan DPA • Pembukuan bendahara pengeluaran
2	Perpajakan yang dikelola Bendahara Pengeluaran	PJK	10	<ul style="list-style-type: none"> • Perpajakan PPh dan PPN

Metode. Belajar Mandiri dengan DVD. Metode belajar mandiri dalam model ini menggunakan materi yang terdapat dalam *DVD*. Peserta mengandalkan sepenuhnya pada pemahaman pengetahuan dengan bersumberkan dari *DVD* tersebut. Peserta dapat menggunakan *DVD* tanpa dibatasi ruang dan waktu yang sepenuhnya diserahkan kepada peserta. Metode penggunaan *DVD* ini bertujuan agar sumber pengetahuan dapat digunakan oleh siapa saja dan kapan saja karena bentuknya fleksibel tidak dalam bentuk cetakan.

E-Learning. Model ini menerapkan metode pada *e-learning* yang meliputi tanya jawab (fasilitas Forum), diskusi *online* (menggunakan fasilitas *chatting*) atau materi maupun penugasan yang dikemas dalam *Learning Management System (LMS)*. *LMS* dapat digunakan oleh pengajar dan peserta tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dengan berbagai fasilitas yang disediakan oleh *LMS* maka memudahkan proses diklat melalui metode *e-learning*. Dari penyampaian materi tambahan, proses diskusi secara *online* maupun *offline*, pengiriman tugas, dan penyampaian hasil tugas dilaksanakan secara *virtual*. Fasilitas-fasilitas tersebut diharapkan menjadi sesuatu yang memudahkan proses penyampaian informasi kepada peserta melalui *LMS* sekaligus pembelajaran kepada pengajar dan peserta bahwa *LMS* diasumsikan juga sebagai tempat diklat secara *virtual*.

Tabel 3. Metode pembelajaran dengan pendekatan model yang dikembangkan

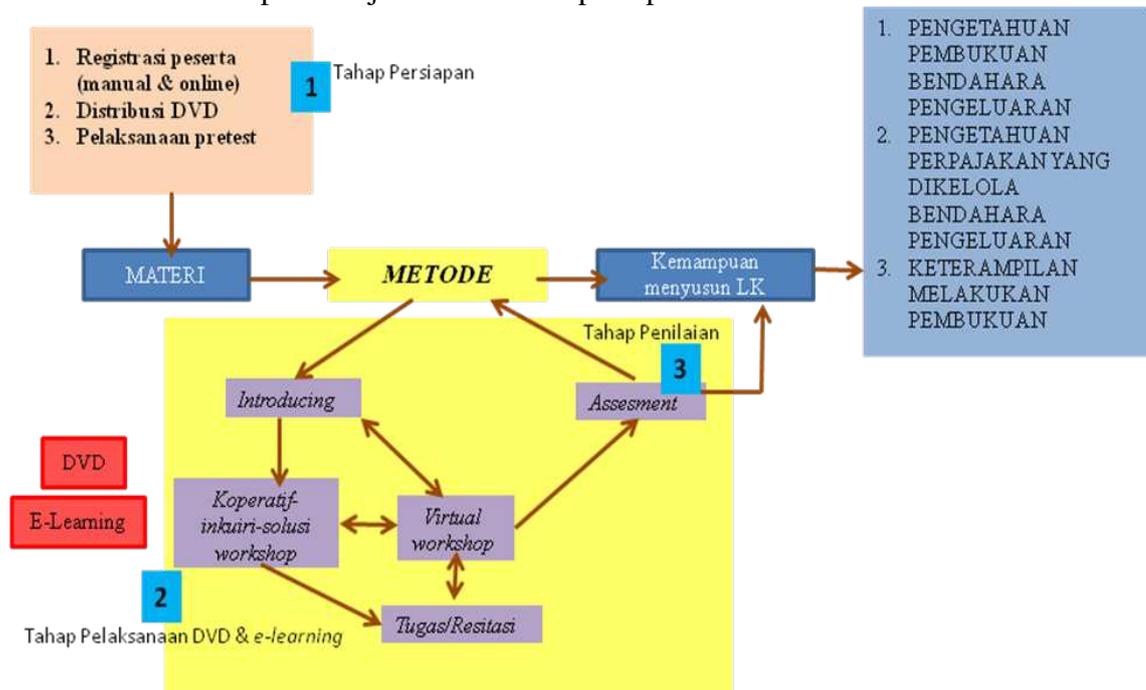
No	Mata Pelajaran	Jam Pelatihan (JP) 1JP= 45menit	Belajar Mandiri dengan DVD	EL	
				JP	Frek
1	Pembukuan Bendahara Pengeluaran	16	Tidak terbatas ruang dan waktu dilakukan di luar EL	16	8
2	Perpajakan yang dikelola Bendahara Pengeluaran	10		10	5
	Jumlah	26		26	13 hari

Tabel 3 menampilkan bahwa metode yang terjadwal adalah proses diskusi *online (chatting)*. Selebihnya dilakukan secara mandiri oleh peserta maupun pengajar. Interaksi yang berlangsung secara terjadwal berdasarkan perhitungan 1 Jam Pelatihan (JP) setara 45 menit. Kemudian proses *chatting* dilakukan berdasarkan perhitungan 1 frekuensi setara 2 JP. Apabila materi dijadwalkan proses *chatting* selama 1 kali frekuensi maka pelaksanaannya memerlukan waktu selama 2x45 menit = 90 menit. Desain proses *chatting* ini dijadwalkan dapat diikuti oleh setiap peserta, tetapi apabila waktu yang dijadwalkan tidak dapat diikuti maka peserta dapat menggunakan fasilitas Forum (diskusi secara *offline*).

Sarana prasarana. Sarana dan prasarana menjadi bagian penting dalam model pembelajaran yang sedang dikembangkan ini. Peserta dan pengajar memerlukan *laptop/personal computer* sebagai sarana berinteraksi secara *virtual* dengan berbantuan

jaringan *internet*. Peserta sudah diarahkan memiliki secara pribadi atau disediakan dari instansi asal baik laptop atau jaringan internet.

Evaluasi. Evaluasi hasil pembelajaran menggunakan formulasi yang terdiri dari: a) nilai aktivitas dari penugasan, dan b) nilai uji kompetensi. Nilai aktivitas berasal dari nilai-nilai penugasan pada saat proses *e-learning* sebesar 40%. Nilai uji kompetensi diperoleh dengan menyelesaikan materi uji komprehensif pada saat akhir pembelajaran. Nilai uji kompetensi yang diperoleh diberi bobot 60%. Selanjutnya, nilai total keberhasilan peserta diperoleh dengan jumlah dari nilai aktivitas dan komprehensif. Selanjutnya berdasarkan pengembangan komponen-komponen dalam model pembelajaran yang dikembangkan maka disusun model pembelajaran tersebut seperti pada Gambar 6 berikut ini.



Gambar 4. Model Hipotetik

PENUTUP

Pendekatan *Model e-L for treasure* ini menggunakan pendekatan *e-learning*. Model yang melibatkan proses interaksi secara langsung maupun secara tidak langsung dengan berbantuan internet. Tujuannya agar peserta diklat dapat menggali informasi pengetahuan tidak dibatasi pada ruang kelas dan jadwal pembelajaran saja. Peserta dapat mengembangkan pengetahuan dari beberapa sumber pembelajar selain pengajar di kelas. *Model e-L for treasure* dapat digunakan sebagai solusi percepatan pemenuhan tenaga bendahara pengeluaran tanpa mengurangi kualitas kompetensi yang dipersyaratkan. Model ini memiliki keefisienan waktu pembelajaran di kelas yang berdampak positif pada kesediaan waktu bagi peserta maupun pengajar.

Model e-L for treasure dapat digunakan dengan baik atas sinergis yang baik antara lembaga pendidikan dan instansi pengguna. Model ini tidak hanya bergantung dari pengajar dan peserta. Oleh karena itu, instansi pengguna juga perlu memahami model ini

supaya apabila pegawai yang dilibatkan pada diklat melalui model ini dapat mengikuti dengan baik dari tahap persiapan sampai dengan tahap penilaian.

Harapan pertama, model *e-L for treasure* dapat membantu menyediakan tenaga bendahara pengeluaran yang terampil melakukan pembukuan dan perpajakan belanja negara. Harapan berikutnya, model *e-L for treasure* dapat digunakan pada diklat-diklat yang bertujuan membentuk kompetensi keterampilan baik di lingkungan Kementerian Keuangan maupun instansi pemerintah lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Brown, T.J. Irwin. (2002). Individual and technological factors affecting perceived ease of use of web-based learning technologies in a Developing country. *Electronic journal on information systems in developing countries* 9,5: 1-15.
- Basile, Anthony dan Jill M. D'Aquila. (2002). An experimental analysis of computermediated instruction and student attitudes in a principles of financial accounting course. *Journal of education for business*.
- Cahyadi, Ani. (2004). Pengembangan pembelajaran berbantuan komputer (pbk) mata kuliah ilmu pendidikan di jurusan pendidikan agama islam (pai) Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin. *Tesis PPS UNY Yogyakarta*.
- Depdiknas. (2004). Peningkatan Kualitas Pembelajaran. Depdiknas, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Dziuban, Charles D., Hortman, Joel L., & Moskal, Patsy D. (2004). Blended Learning. Educause Center for Applied Research. Volume 4 Issue 7. March 30 2004. *Research Bulletin*. Diunduh dari <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERB0407.pdf> tanggal 22 Juli 2009
- Goldstein, Irwin L. & Ford, J.K. (2003). Training in Organizations. Needs Assesment , Development, and Evaluation. Fourth Edition. Wadsworth Group
- Ghazali, Hassan Mohd. (2006). Kelebihan Dan Kelemahan Penggunaan Sumber Dan Perkhidmatan Internet Dalam Pengajaran Dan pembelajaran. Fakulti Seni dan Muzik, UPSI. <http://www.scribd.com/doc/16660458/Kelebihan-dan-kelemahan-penggunaan-sumber-dan-perkhidmatan-internet-dalam-pengajaran-dan-pembelajaran> Diunduh dari pada tanggal 10 Agustus 2009
- Knapp, LR & Allen D. Glenn. (1996). Restructuring School with Technology. Boston: Allyn & Bacon.
- Rahmawati dan Subekti Djamaluddin. (2009). Pengaruh faktor individu dan teknologi terhadap penerimaan pembelajaran berdasar teknologi *web* pada mahasiswa akuntansi di universitas sebelas maret surakarta, *Jurnal majekon unair tahun XIX no. 1 April*.
- Romi Satrio Wahono. (2007). Sistem e-learning berbasis model motivasi komunitas. *Jurnal teknodik No. 21/XI/TEKNODIK/Agustus/2007, Agustus 2007* diunduh dari <http://ilmukomputer.org/2009/01/10/sistem-elearning-berbasis-model-motivasi-komunitas/>.
- Mc Elroy, J. C. A.R. Hendrickson. A. M. Townsend dan S. M. DeMarie. (2007). dispositional factors in internet use: personality versus cognitive style. *MIS Quarterly* vol. 31 no.4: 809-820. December.
- Phillips. Jack J. (1991). The handbook of training evaluation and measurement methods.

- Second edition.* Houston Texas: Publishing Gulf Company.
- Saadé, Raaf George., & Kira, Dennis. (2009). Computer anxiety in e-learning: the effect of computer self-efficacy *Journal of Information Technology Education volume 8. 178-191.* Diunduh dari www.jite.org/documents/vol8/p177-191/pdf tanggal 22 Juli 2009
- Tse. M.M.Y dan S.P.Y. Pun dan M. Falchan. (2007). Pedagogy for teaching and learning cooperatively on the web: a web-based Pharmacology course. *Cyber Psychology & Behavior* vol 10 no. 1. Tse. M.M.Y dan S.P.Y. Pun dan M. Falchan. (2007). pedagogy for teaching and learning cooperatively on the web: a web-based Pharmacology course. *Cyber Psychology & Behavior* vol 10 no. 1.
- Tyner. Kathleen R. (1998). Literacy in digital world, teaching, and learning in the age of information. Lawrence elbraum assc. Inc. Diunduh dai <http://books.google.co.id>.
- Wong, Anthony Tik Tsuen. *5i: a design framework for hybrid learning.* dalam Fong, Joseph. Reggie Kwan & Fu Lee Wang. (2008). Hybrid Learning and Education: ICHL 2008.LNCS 5169,pp147-156.