

---

## IMPLEMENTASI STRATEGI PENINJAUAN KEMBALI DENGAN PERMAINAN “HOLLYWOOD SQUARES” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DALAM PERKULIAHAN PRAKTIKUM AKUNTANSI

Khairaningrum M<sup>1</sup>,Rukmi Juwita<sup>2</sup>  
Program Studi D4 Akuntansi Keuangan

Politeknik Pos Indonesia<sup>1,2</sup>

khairaningrum@poltekpos.ac.id<sup>1</sup>,rukmijuita@poltekpos.ac.id<sup>2</sup>

---

### ABSTRAK

Praktikum Akuntansi dasar merupakan salah satu mata kuliah keahlian yang mendukung tercapainya kompetensi mahasiswa. Oleh sebab itu, menjadi sebuah kesalahan jika dalam pelaksanaannya mahasiswa masih belum memahami mengenai prinsip-prinsip dasar akuntansi yang telah dipelajari dalam perkuliahan pengantar akuntansi yang menjadi prasyarat untuk mengambil mata kuliah praktikum akuntansi dasar ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan strategi peninjauan kembali dengan model permainan “*Hollywood Squares*” dalam perkuliahan praktikum akuntansi dasar. Keberhasilan dari penggunaan strategi tersebut akan dilihat dari peningkatan pemahaman mahasiswa serta peningkatan keaktifan mahasiswa dalam proses perkuliahan praktikum akuntansi dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan subjek penelitian mahasiswa tingkat kedua di Program Studi D4 Akuntansi Keuangan yang sedang mengontrak mata kuliah praktikum akuntansi dasar. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *gain* ternormalisasi. Hasil penelitian menunjukkan strategi peninjauan kembali dengan model permainan “*Hollywood Square*” dapat meningkatkan pemahaman serta keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan praktikum akuntansi dasar. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil N-Gain sebesar 0,36 yang diinterpretasikan sebagai kenaikan dengan kategori sedang.

**Kata Kunci :** pemahaman mahasiswa, peninjauan kembali, model permainan  
“*Hollywood Squares*”

### ABSTRACT

Basic accounting lab is one of the subjects of expertise that supports the achievement of student competence. Therefore, be a mistake if in practice the students still do not understand the basic principles of accounting has been learned in the lecture introduction to accounting which is a prerequisite for taking the course this basic accounting lab. This research aims to implement the strategy review of the model of the game "Hollywood Squares" in the lectures lab basic accounting. The success of the strategy will be the use of an improved understanding of the students as well as increased activity of students in the lecture lab basic accounting. The method used is a quasi experimental research subjects sophomore in Financial Accounting Studies Program D4 is being contracted lab basic accounting courses. The data analysis technique used is the normalized gain. The results showed the strategy review of the model of the game "Hollywood Square" to enhance understanding of active participation of students in the lecture lab basic accounting. This is indicated by the results of the N-Gain of 0.36 which is interpreted as an increase in the medium category

**Keywords :** student understanding, reconsideration, a model game "Hollywood  
Squares"

## PENDAHULUAN

Praktikum Akuntansi Dasar merupakan mata kuliah yang diberikan pada semester tiga setelah mahasiswa menempuh mata kuliah Pengantar Akuntansi I di semester satu dan Pengantar Akuntansi II di semester dua. Praktikum Akuntansi Dasar merupakan salah satu mata kuliah keahlian yang mendukung tercapainya kompetensi yang ditetapkan dalam SKKNI. Dalam mata kuliah Praktikum Akuntansi Dasar ini mahasiswa akan diberi gambaran mengenai praktik akuntansi perusahaan jasa dan perusahaan dagang, di dalam mata kuliah ini juga para siswa menyelesaikan satu siklus akuntansi dari dua jenis perusahaan tersebut dimulai dari menganalisis dokumen transaksi sampai dengan penyusunan laporan keuangan.

Seringkali mahasiswa menganggap mata kuliah Pengantar Akuntansi I dan Pengantar Akuntansi II sebagai sebuah hafalan. Hal tersebut sangat fatal, dan tentu saja sangat berpengaruh pada perkuliahan Praktikum Akuntansi Dasar sebagai mata kuliah pengaplikasian kedua mata kuliah tersebut. Proses pembelajaran yang banyak dipraktikkan sekarang ini sebagian besar berbentuk ekspositori, mahasiswa sebatas mendengarkan sambil membuat catatan. Dosen menjadi pusat peran dalam pencapaian hasil pembelajaran dan seakan-akan menjadi satu-satunya sumber ilmu.

Pembelajaran yang seharusnya adalah sebuah proses yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk membangun pengalaman nyata di kelas, laboratorium, bahkan melalui diskusi untuk selanjutnya dapat memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan tersebut, bahkan dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata, hal tersebut yang sering disebut sebagai pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses pembelajaran. "Pembelajaran aktif mengkondisikan agar peserta didik selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran" (Warsono, 2013: 12).

Pembelajaran aktif dapat dilakukan secara individual maupun berkelompok. Masing-masing pembelajaran tersebut memiliki kebaikannya tersendiri, tetapi dalam pembelajaran aktif secara kolaboratif juga mengembangkan hubungan sosial dengan para pengajar dan pelajar lainnya. Hal tersebut juga sesuai dengan teori konstruktivisme yang diutarakan Vigotsky yang menekankan pada hakikat belajar sosial kultur yang intinya adalah penerapan teknik saling tukar gagasan antar individu. Dalam mengontruksi pengetahuannya, seringkali mahasiswa memerlukan scaffolding. Scaffolding merupakan pengaturan dan panduan yang diberikan oleh orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Menurut Ormrod (1999:368) "...scaffolding support mechanism, provide by a more competent individual, that helps a learner successfully perform a task within his or her ZPD".

Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi Praktikum Akuntansi Dasar yang berupa kasus, konsep dalil, dan aspek teknis adalah melalui strategi peninjauan kembali. Strategi peninjauan kembali ini merupakan bagian dalam penutup proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Silberman (2011: 248) bahwa "strategi peninjauan kembali merupakan bagian yang membahas cara-cara untuk membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan dan kemampuan mereka yang sekarang". Salah satu strategi peninjauan kembali yang dikembangkan oleh Melvin L. Silberman adalah permainan "Holly-wood Squares". Strategi ala Permainan "Holly-wood Squares" ini didasarkan pada tayangan kuis di televisi. Metode pembelajaran yang selama ini dilaksanakan kurang menekankan secara efektif pemahaman terhadap keterkaitan logis antar teori, konsep dalil, aspek teknis praktikum akuntansi. Mahasiswa cenderung menghafal akun, kurang kreatif menganalisis transaksi bahkan dokumen transaksi, dan sulit mengembangkan kemampuan kognitifnya yang berdampak pada rendahnya keterlibatan dan prestasi mahasiswa pada proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian yang berkaitan dengan implementasi strategi peninjauan kembali dalam mata kuliah Praktikum Akuntansi Dasar sebagai proses penguatan

pemahaman yang nantinya dapat berpengaruh dalam pemecahan masalah yang akan dialami oleh peserta didik sebagai teknisi akuntansi dalam berbagai situasi dan kondisi di entitas tempat mereka bekerja. Diharapkan strategi pembelajaran ini dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran di lingkungan Politeknik Pos Indonesia khususnya pada mata kuliah-mata kuliah yang sesuai dengan karakteristik penggunaannya.

Secara sistematis rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah strategi peninjauan kembali dengan model permainan “Hollywood Squares” dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam proses pembelajaran Praktikum Akuntansi Dasar?

Apakah strategi peninjauan kembali dengan model “Hollywood Squares” dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran praktikum akuntansi?

## TINJAUAN PUSTAKA

### Konsep Kemampuan Kognitif Akuntansi

Menurut Anderson dan Krathwohl (2001:18 dalam Ratna (2014:56), ranah kognitif merupakan salah satu ranah yang menunjukkan kemampuan untuk menyatakan kembali konsep atau prinsip-prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan pengembangan keterampilan intelektual (knowledge) dalam berbagai tingkatan. Adapun tingkatan ranah kognitif yang dikemukakan oleh Anderson dan Krathwohl dalam Leslie (2013) yang merupakan revisi dari Taxonomy Bloom, yaitu:

#### Remember (Mengingat/ C1)

Mengingat merupakan kemampuan dalam mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang. Mengingat juga merupakan kemampuan menyatakan kembali konsep, fakta, prinsip, prosedur atau istilah yang dipelajari tanpa harus memahami dan dapat menggunakannya.

#### Understanding (Memahami/C2)

Understanding menuntut siswa agar dapat menunjukkan bahwa mereka telah mempunyai pengertian yang memadai untuk mengorganisasikan dan menyusun materi-materi yang telah diketahuinya.

#### Applying (Menerapkan/C3)

Menerapkan berarti mampu melaksanakan atau menggunakan prosedur dalam situasi tertentu. Applying juga merupakan kemampuan untuk menggunakan dan menerapkan konsep, prinsip, teori, hukum, aturan maupun metode yang telah dipelajari ke dalam situasi baru atau situasi konkret.

#### Analyze (menganalisis/C4)

Menganalisis berarti mampu menguraikan atau memecahkan suatu permasalahan atau obyek dengan memisahkan unsur-unsurnya dan menentukan bagaimana keterkaitan antar unsur-unsur tersebut.

#### Evaluation (Mengevaluasi/C5)

Mengevaluasi berarti membuat penilaian berdasarkan pada criteria dan standar tertentu. Mengevaluasi juga berarti kemampuan untuk membuat suatu pertimbangan (penilaian) terhadap suatu keadaan atau situasi nilai-nilai dan ide-ide.

### Creating (menciptakan/C6)

Menciptakan merupakan menempatkan elemen bersama-sama untuk membentuk sesuatu, menjadi kesatuan yang utuh atau membuat produk asli.

Kemampuan kognitif akuntansi dalam penelitian ini mencakup hampir seluruh tingkatan kognitif, karena dalam tingkatan pendidikan tinggi vokasi ranah kognitif harus menjadi tujuan sebuah pembelajaran, terutama dalam perkuliahan Praktikum Akuntansi Dasar dalam penelitian ini. Tujuan pembelajaran Praktikum Akuntansi Dasar ini mencakup proses mengingat dan memahami, dimana terjadi proses mengingat dan memahami materi dari perkuliahan Pengantar Akuntansi I dan II, lalu menerapkan prinsip-prinsip akuntansi yang telah dipelajari dalam dua perkuliahan tersebut dalam proses menganalisis berbagai kasus yang diberikan dalam perkuliahan Praktikum Akuntansi Dasar, sehingga nantinya peserta didik dapat mengevaluasi apa yang tidak sesuai dengan prinsip yang digunakan dalam sebuah proses penyusunan laporan keuangan di sebuah entitas.

### Konsep Pembelajaran Aktif

Seringkali proses belajar diidentikkan dengan kegiatan menghafal materi yang telah disampaikan oleh pengajar. Jika hal itu terjadi maka seringkali informasi yang telah diingat tersebut akan hilang dalam waktu singkat. Proses belajar tidak sesempit itu, seperti yang disampaikan oleh Silberman (2011:27) bahwa belajar memerlukan kedekatan dengan dengan berbagai macam hal, bukan sekedar pengulangan atau hafalan, harus ada keterlibatan mental di dalamnya. Keterlibatan mental itu dapat diciptakan melalui mendiskusikan materi, mengajukan pertanyaan, mempraktikkan, bahkan mengajarkannya kepada peserta lain. Oleh sebab itu perlu diciptakan pendekatan pembelajaran yang mampu mengikat peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, membuat proses belajar lebih relevan dan menyenangkan, serta menyajikan pengalaman yang dapat memacu motivasi peserta didik untuk belajar.

Prinsip pembelajaran aktif berasal dari Kredo John Locke (1660-an) dalam Warsono (2013: 4) yang mengungkapkan prinsip “*tabula rasa*” yang menyatakan bahwa *knowledge comes from experience*. Dengan kata lain, untuk memperoleh pengetahuan seseorang harus mengalaminya sendiri. Lebih lanjut Zuckerman (2007) dalam Warsono (2013: 4) juga menyakini bahwa belajar akan diperoleh melalui pengalaman (*learning from experience*), melalui pembelajaran aktif (*active learning*), dan dengan cara melakukan interaksi dengan bahan ajar maupun dengan orang lain (*interacting with learning materials and with people*).

Proses pembelajaran kolaboratif mengangkat sisi sosial sebagai komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Jerome Bruner dalam Silberman (2014:30) mengungkapkan dalam bukunya “*Toward a Theory of Instruction*” bahwa kebutuhan mendalam manusia untuk merespon orang lain dan untuk bekerjasama dengan mereka guna mencapai tujuan. Bruner berpendapat bahwa resiprositas (hubungan timbal balik) merupakan sumber motivasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk menstimulasi kegiatan belajar. Bruner juga berpendapat bahwa “di mana dibutuhkan tindakan bersama, dan di mana resiprositas diperlukan bagi kelompok untuk mencapai suatu tujuan, disitulah terdapat proses yang membawa individu ke dalam pembelajaran, membimbingnya untuk mendapatkan kemampuan yang diperlukan dalam pembentukan kelompok” (Bruner, 1966 dalam Silberman, 2014: 30).

Hubungan timbal balik atau yang bisa kita sebut sebagai proses interaksi dapat berupa pemberian bantuan dari orang yang lebih ahli kepada peserta didik pemula. Pemberian bantuan dari orang yang lebih ahli tidak hanya bersal dari para pengajar, tetapi juga dari teman sebaya yang memiliki kemampuan yang lebih baik. Pemberian bantuan tersebut dapat disebut sebagai proses *scaffolding*. Istilah *scaffolding* ini diperkenalkan oleh Jerome S Bruner (Warsono, 2013: 60) yang berarti menyediakan atau memberikan dukungan atau bantuan sementara untuk mencapai tingkat yang lebih tinggi.

### Strategi Peninjauan Kembali

Salah satu bagian penting dalam belajar aktif adalah bagaimana menjadikan belajar tidak terlupakan. Seringkali bagian penutup dalam proses pembelajaran terlupakan oleh para pengajar. Seringkali para pengajar hanya berusaha menyelesaikan tugasnya dalam menyampaikn materi. Hal tersebut mengakibatkan terjadinya proses pembelajaran yang tidak tertata, ada yang terlewatkan bahkan akibat yang paling fatal terjadi adalah proses penerimaan pengetahuan yang terjadi pada peserta didik terhambat. Belajar aktif berusaha untuk meminimalisasi hal tersebut dengan menyediakan waktu untuk memantapkan apa yang telah terjadi sehingga proses penyimpanan , pengingatan, dan pemahaman pengetahuan lebih maksimal dilakukan. Proses tersebut dapat disebut sebagai strategipeninjauan kembali.

Proses peninjau kembali dalam sebuah proses pembelajaran merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan sebagai proses penguatan. Para pengajar terutama memang perlu mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali proses pembelajaran agar apa yang telah disampaikan melekat lebih lama dalam pikiran peserta didik.hal ini tentu saja bukan hanya sekedar proses memperkuat ingatan, tetapi juga proses memperkuat pemahaman para peserta didik. Seperti yang diuraikan oleh Siberman,bahwa "... materi yang telah dibahas kembali oleh siswa cenderung lima kali melekat di dalam pikirannya ketimbang materi yang tidak dibahas kembali" (Siberman,2014: 249). Hal tersebut dapat terjadi karena proses peninjauan kembali yang dilakukan oleh para peserta didik itu sendiri akan memungkinkan mereka untuk memikirkan kembali informasi yang diberikan oleh pengajar serta pada akhirnya dapat menemukan cara sendiri untuk menyimpan informasi tersebut lebih lama di dalam pikirannya.

Salah satu model strategi peninjauan kembali dikembangkan oleh Melvin L Silberman melalui sebuah permainan yang mengadaptasi permainan kuis televisi bernama "Hollywood Squares". Berikut akan dijelaskan mengenai prosedur Strategi Peninjauan kembali dengan permainan "Hollywood Squares" (Siberman, 2014: 267-268)

Perintahkan tiap kelompok siswa untuk menuliskan dua atau tiga pertanyaan yang terkait dengan mata pelajaran. Pertanyaannya bisa dalam format pilihan ganda, benar/salah/, atau isian.

Kumpulkan pertanyaan. Jika Anda menghendaki, tambahkan beberapa pertanyaan dari Anda Sendiri.

Simulasikan format tayangan permaian tic-tac-toe yang digunakan dalam hollywood Squares. Tatalah tiga kursi di depan kelas. Perintahkan tiga siswa untuk duduk di lantai di depan kursi, tiga duduk di kursi, dan tiga lagi berdiri di belakangnya.

Berikan kepada sembilan "selebri" itu sebuah kartu dengan tanda "X" tercetak di satu sisi dan tanda "O" di sisi lain untuk ditempelkan ke tubuh mereka bila pertanyaan berhasil dijawab.

Perintahkan dua siswan untuk bertugas sebagai kontestan. Kontestan memilih anggota dari "celebrity squares" untuk menjawab pertanyaan

Ajukan pertanyaan kepada kontestan secara bergiliran. Kontestan menjawab dengan "setuju" atau "tidak setuju" kepada tanggapan "selebri" manakala mereka berusaha membentuk tic-tac-toe

Siswa lain yang tidak terlibat dalam permaianan diberi kartu yang menyatakan "setuju" di satu sisi dan "tidak setuju" di sisi lain untuk diberikan kepada kontestan untuk membantu mereka dalam membantu membuat keputusan.

## **METODE PENELITIAN**

### Metodelogi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. "Penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan" (Sugiyono 2008 : 107 ). Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah

eksperimen semu (quasi experiment), dimana penelitian eksperimen semu berupaya mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan sebuah kelompok tetapi pemilihan kelompok tersebut dilakukan tidak secara acak, kelompok tersebut ada secara alami. Artinya data yang ada dalam penelitian ini bersumber dari sebuah lingkungan yang telah ada tanpa ada intervensi dari peneliti.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dapat dilakukan melalui beberapa cara, pertama dilihat dari hasil skor tes mahasiswa pada saat pretest dan posttest. Kedua dengan melihat antusias mahasiswa dalam melaksanakan perkuliahan Praktikum Akuntansi Dasar menggunakan strategi peninjauan kembali dengan permainan "Hollywood Squares

## Populasi dan Sampel

populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi D4 Akuntansi Keuangan Politeknik Pos Indonesia yang sedang mengontrak mata kuliah Praktikum Akuntansi Dasar berjumlah 97 orang. Salah satu teknik nonprobability sampling adalah teknik purposive sampling. Menurut Sugiyono (2012 : 124) "purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau tujuan tertentu". Purposive sampling dikenal juga sebagai sampling pertimbangan yang menurut Riduwan (2013:63) sebagai teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Karena keterbatasan waktu penelitian yang diberikan, maka peneliti menggunakan satu kelas yaitu kelas 2C Program Studi D4 Akuntansi Keuangan yang terdiri dari 30 orang mahasiswa sebagai sampel penelitian ini.

Pelaksana penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti sendiri. Hal ini dikarenakan bahwa peneliti mengajar pada institusi yang bersangkutan dalam mata kuliah yang diuji dalam penelitian ini. Dengan melaksanakan eksperimen tersebut secara langsung, diharapkan peneliti dapat lebih mudah mengendalikan pelaksanaan penelitian. Selain itu peneliti juga dapat melakukan observasi yang lebih luas dan mendalam mengenai proses penelitian ini karena menjadi pelaksana secara langsung.

## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### Metode Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes prestasi yaitu tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam mengerjakan tugas. Tes disini berupa pre test dan post test. Tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimaksudkan untuk melihat kemampuan awal mahasiswa, sedangkan tes akhir dimaksudkan untuk melihat pengaruh pembelajaran terhadap hasil belajar akuntansi mahasiswa. Tes hasil belajar akuntansi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah butir-butir tes yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun pada awal semester. Soal tes yang diberikan pada saat pretest maupun posttest merupakan soal yang sejenis tetapi berbeda butir soalnya. Hal ini dikarenakan peneliti betul-betul ingin melihat apakah dengan menggunakan strategi Hollywood Squares ini mahasiswa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam, bukan hanya sekedar mengingat saja.

### Metode Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan pada subyek penelitian. Aspek yang diamati dalam penelitian ini adalah perhatian mahasiswa dalam menerima pembelajaran, motivasi dalam menerima pelajaran, kerjasama dan partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Adapun ketentuan penilaian yang dilakukan atas hasil pengamatan adalah

dengan menggunakan pengamatan insidental, pengamatan terjadi ketika pendidik berkeliling diantara anak didik yang sedang berkegiatan dan menyelesaikan tugasnya; atau pada saat menjawab pertanyaan.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data yang digunakan adalah uji gain ternormalisasi, untuk mengetahui besarnya peningkatan pemahaman mahasiswa dalam perkuliahan Praktikum Akuntansi Dasar. Adapun rumus untuk gain ternormalisasi menggunakan rata-rata (average normalized gain) oleh Hake (1999) dalam Sundayana (2014: 151) dengan rumus sebagai berikut:

$$= (\text{skor posttest} - \text{skor pretest}) / (\text{skor ideal} - \text{skor pretest})$$

Hasil perhitungan diinterpretasikan dengan menggunakan indeks gain <g> menurut klasifikasi Hake (1999).

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian implementasi strategi peninjauan kembali dengan model permainan “Hollywood Squares” ini dilaksanakan di Politeknik Pos Indonesia yang beralamat di Jalan Sariosih No 54 Bandung pada Program Studi D4 Akuntansi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah tingkat 2 kelas 2C yang sedang menjalani perkuliahan Praktikum Akuntansi Dasar. Kelas yang selanjutnya akan disebut sebagai kelas eksperimen memiliki jumlah mahasiswa sebanyak 30 orang, terdiri dari 11 orang mahasiswa dan 19 orang mahasiswi.

Seperti yang diutarakan pada Bab III, metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode tes yang terdiri dari pretest dan posttest. Sebelum tes tersebut digunakan oleh objek penelitian, soal-soal yang terdapat didalam tes tersebut harus diujicobakan terlebih dahulu agar dapat memenuhi persyaratan sebuah instrumen penelitian yang baik. Sebuah instrumen tes dikatakan baik dan layak digunakan dalam sebuah penelitian apabila telah diuji tingkat validitas, reliabilitas, daya pembeda serta tingkat kesukarannya.

Hasil yang di dapat dalam pengujian instrumen penelitian ini menunjukkan nilai yang baik. hasil uji validitas dari soal-soal yang digunakan dalam pretest maupun posttest menunjukkan nilai yang baik. hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai yang sangat tinggi di kedua tipe soal. Untuk soal pretest menunjukkan nilai reliabilitas sebesar 0,86 sedangkan untuk soal posttest mendapatkan nilai reliabilitas sebesar 0,90. Tingkat kesukaran maupun daya pembeda dari dua tipe soal juga menggambarkan bahwa tersebut dapat mengukur pemahaman mahasiswa walaupun tingkat prestasi masing-masing mahasiswa berbeda.

Seperti yang diutarakan dalam bab III, penelitian ini menggunakan metode Penelitian quasi eksperimen dengan peneliti sebagai pelaksananya. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih satu bulan dalam dua kali pertemuan. Sebelum dilaksanakannya penelitian, ada beberapa hal yang perlu disiapkan oleh peneliti baik dalam proses pelaksanaan strategi pembelajaran, maupun dalam proses observasi yang akan dilakukan. Pada penelitian ini, peneliti menyusun kembali skenario pembelajaran yang sebelumnya sudah disusun dalam SAP perkuliahan Praktikum Akuntansi Dasar. Perbedaan dalam skenario pembelajaran yang disusun kembali oleh peneliti terletak dalam pelaksanaan pembelajaran, dimana dalam SAP hanya menggunakan metode praktikum saja, tetapi dalam skenario pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ditambahkan strategi peninjauan kembali model permainan “hollywood squares” dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dalam penelitian ini yang menjadi tolok ukur keberhasilan implementasi adalah perubahan hasil posttest dan posttest yang diukur melalui uji gain ternormalisasi. Berikut akan dipaparkan mengenai hasil pretest dan posttest yang dilakukan dalam implementasi strategi peninjauan kembali dengan permainan “Hollywood Squares” baik secara individual maupun secara general di dalam kelas eksperimen.

Dari data hasil penelitian ini menunjukkan hasil yang cukup bervariasi. Hal tersebut terlihat dari indeks gain yang dihasilkan oleh masing-masing mahasiswa. Hasil pretest maupun posttest menunjukkan terjadinya peningkatan dan penurunan setelah dilaksanakannya perkuliahan praktikum akuntansi dasar dengan menggunakan strategi peninjauan kembali dengan permainan “Hollywood Squares”. Data di atas menunjukkan sebanyak 6 orang mahasiswa atau sebanyak 20% mengalami penurunan hasil, selebihnya para mahasiswa mendapatkan peningkatan hasil yang cukup baik.

Dari data juga di dapatkan gain ternormalisasi yang cukup variatif. Jika kita melihat interpretasi yang dikemukakan oleh Sundayana, diperoleh hasil bahwa dalam penelitian ini terjadi peningkatan (gain) ternormalisasi dalam skala rendah sampai tinggi setiap individu mahasiswa. Sebanyak 7% masuk ke dalam kategori tinggi dalam perolehan N-Gain-nya. Sedangkan sisanya sebanyak 40% dan 20% masing-masing masuk ke dalam kategori n-Gain rendah dan sedang.

Rata-rata peningkatan nilai kelas menunjukkan hasil yang cukup baik. N-Gain dalam penelitian ini menunjukkan nilai 0,36, walaupun sangat tipis tetapi nilai tersebut masuk ke dalam kategori indeks gain  $0,30 < g \leq 0,70$  dengan interpretasi peningkatan sedang. Hal ini bagi peneliti sudah menunjukkan respon yang positif. Karena hanya dengan dua kali pertemuan perkuliahan dengan menggunakan strategi inidapat menghasilkan peningkatan yang cukup baik walaupun belum terjadi peningkatan yang cukup signifikan.

Ada aspek lain yang perlu diperhatikan selain peningkatan nilai mahasiswa di atas. Aspek keaktifan mahasiswa serta aspek sosial menjadi perhatian dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini keaktifan mahasiswa diindikasikan dalam penyusunan pertanyaan-pertanyaan serta keikutsertaan para mahasiswa dalam permainan “hollywood Squares” dan antusiasme yang ditunjukkan oleh para mahasiswa untuk berlomba-lomba menjadi selebriti dan kontestan dalam permainan ini. Aspek sosial dalam hal ini adalah scaffolding dalam penelitian ini juga menjadi perhatian yang utama. Setelah dilaksanakannya strategi ini, dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil yang baik. Para mahasiswa saling membantu dalam mengingat kembali materi-materi pengantar akuntansi yang telah mereka pelajari melalui proses menjawab soal secara bersama ketika para mahasiswa tidak terlibat langsung dalam permainan (tidak menjadi kontestan ataupun selebriti)

Dari hasil yang ditunjukkan di atas juga mengindikasikan keberhasilan strategi ini dalam proses penguatan materi mahasiswa. Seperti yang diutarakan oleh Siberman bahwa dengan proses pengulangan kembali materi yang telah dipelajari dapat memperkuat pemahaman peserta didik, tidak hanya sekedar memperkuat ingatan saja. Oleh karena itu proses pembelajaran dengan strategi penguatan kembali ini dapat memenuhi ranah pembelajaran kognitif yang dikemukakan oleh Bloom.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan terkait dengan implementasi strategi peninjauan kembali dengan model permainan “Hollywood Squares” didapatkan hasil yang cukup baik. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan hasil N-Gain kelas menunjukkan nilai sebesar 0,36 yang diinterpretasikan dalam kelompok kenaikan yang sedang.

Sedangkan dari sisi keaktifan mahasiswa selama perkuliahan berlangsung dengan penerapan strategi peninjauan kembali ini, dari pertemuan pertama ke pertemuan ke dua terjadi peningkatan keaktifan mahasiswa. Hal tersebut terlihat dari antusiasme mahasiswa ketika menjadi selebriti, peserta ataupun hanya sebagai penonton ketika permainan tersebut berlangsung. Pertanyaan-pertanyaan yang disusun juga semakin baik. Yang tidak kalah pentingnya adalah proses scaffolding yang tercipta menunjukkan bahwa model permainan dalam strategi peninjauan kembali ini memberikan dampak yang positif.

## DAFTAR PUSTAKA



Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Anisykurlilah, Indah.2011. Peningkatan Pemahaman Mahasiwa Terhadap Prosedur dan Bukti Audit Dengan Strategi Peninjauan Kembali Ala Permainan “Holly-Wood Squares”. Disampaikan dalam Simposium Nasional Akuntansi XIV Aceh 2011. Tersedia: <http://multiparadigma.lecture.ub.ac.id/files/2014/10/SNA-14-063.pdf> (28 Nopember 2015)

Barkley, Elizabert E., K. Patricia Cross, dan Claire Howell Major. (2012) *Collaborative Learning Techniques*. Diterjemahkan oleh Nurlita Yusron. Bandung: Nusa Media Tersedia: [https://www.academia.edu/5660348/Ranah\\_Kognitif\\_Dalam\\_Pembelajaran\\_Domain\\_Kognitif\\_Bloom\\_Instructional\\_Taxonomies\\_Bloom\\_Ausubel\\_Anderson\\_Merril\\_und\\_Reigeluth](https://www.academia.edu/5660348/Ranah_Kognitif_Dalam_Pembelajaran_Domain_Kognitif_Bloom_Instructional_Taxonomies_Bloom_Ausubel_Anderson_Merril_und_Reigeluth) . ( 25 Nopember 2015)

Leslie, O.W. (2013). Anderson And Krathwohl – Understanding The New Version Of Bloom’s Taxonomy : A Succinct Discussion Of The Revisions To Bloom’s Classic Cognitive Taxonomy By Anderson And Krathwohl And How To Use Them Effectively. Tersedia: <http://thesecondprinciple.com/teaching-essentials/beyond-bloom-cognitive-taxonomy-revised/>. ( 25 Nopember 2015)

Mariati. 2014. Peningkatan Pemahaman Mahasiswa Terhadap Praktikum Akuntansi Dengan Strategi Peninjauan Kembali Ala Permainan “Holly-Wood Squares”. *Jurnal Riset Akuntansi Bisnis*. Volume 14 No.2/ 2014. Tersedia: <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/akuntan/article/view/418> (28 Nopember 2015)

Riduwan. (2013). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta

Sato, Manabu (2007). Tantangan yang Harus Dihadapi Sekolah, makalah dalam bacaan rujukan untuk Lesson Study-Berdasarkan pengalaman Jepang dan IMSTEP. Jakarta: Sistems

Silberman, Melvin L. 2014. *Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani

Sugiyono. (2008). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sundayana,R. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta