

**PENINGKATAN PEMAHAMAN MAHASISWA TERHADAP  
PRAKTIKUM AKUNTANSI DENGAN STRATEGI  
PENINJAUAN KEMBALI ALA PERMAINAN  
“HOLLY-WOOD SQUARES”**

**MARIATI**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSU  
Email: mariatirahmad@yahoo.com**

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efektifitas pelaksanaan strategi peninjauan kembali ala permainan “*Holly-Wood Squares*” yang diterapkan dalam proses pembelajaran praktikum akuntansi. Strategi ini diterapkan dalam mata kuliah praktikum akuntansi karena masalah hasil belajar yang diperoleh oleh mahasiswa pada saat mata kuliah dasar yaitu akuntansi keuangan dasar I dan akuntansi keuangan dasar II masih sangat rendah yaitu 68% bernilai C dari total jumlah mahasiswa program studi akuntansi yang berjumlah 242 orang. Strategi pembelajaran peninjauan kembali ala permainan “*Holly-Wood Squares*” dianggap mampu meningkatkan kemampuan belajar mahasiswa terhadap materi Praktikum akuntansi, dengan kasus, konsep dalil, dan aspek teknis yang didasarkan pada kasus perusahaan jasa dan dagang. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Semester III Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP – UMSU yang berjumlah sekitar 242 orang yang terdiri atas 6 kelas. Sampel yang ditetapkan dalam penelitian ini hanya satu kelas dengan jumlah mahasiswa sebanyak 40 orang. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini setelah melakukan dua siklus dan empat kali pertemuan menunjukkan prestasi belajar mahasiswa mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Sedangkan minat, keaktifan dan kerjasama mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan rentangan 1 – 4 hasilnya baik. Skor tersebut merupakan rerata dari seluruh aspek yang diamati pada dua siklus.

**Keywords: Permainan, Strategi Peninjauan Kembali Ala Permainan “*Holly-Wood Squares*”, Tindakan, Pengamatan, Refleksi.**

## **PENDAHULUAN**

Praktikum akuntansi merupakan mata kuliah yang disampaikan kepada mahasiswa setelah menempuh mata kuliah Akuntansi Keuangan Dasar I dan Akuntansi Keuangan Dasar II. Mata kuliah ini diajarkan di Program studi Pendidikan Akuntansi S1 Semester III sebagai salah satu mata kuliah keahlian. Mata kuliah ini memberikan gambaran kepada mahasiswa seputar praktek akuntansi perusahaan jasa dan perusahaan dagang, mata kuliah ini memegang peranan penting dan menentukan dalam mengantarkan para mahasiswa yang akan mempelajari akuntansi dan mata kuliah lain yang berkaitan pada tahapan berikutnya.

Proses belajar mengajar yang selama ini dilaksanakan oleh pengajar (dosen) adalah dengan penyampaian materi melalui metode ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan pemberian tugas terstruktur yang menunjang pemahaman kognitif mahasiswa. Karakteristik pendidikan di perguruan tinggi dengan pelajaran yang berlangsung cepat, pemahaman harus lebih mendalam, cara pengajaran dosen, pengaturan pelajaran, kegiatan belajar, hubungan dengan dosen, pengawasan terhadap mahasiswa, kultur dan norma baru, menuntut mahasiswa untuk aktif dan kreatif terutama dalam pengembangan pemahamannya. Proses belajar mengajar yang telah dilakukan mengakibatkan mahasiswa cenderung menghafalkan materi sebagai cara yang mudah untuk memahami. Pemahaman atas keterkaitan logis antar konsep, teori, aspek teknik kurang ditekankan secara efektif sehingga mahasiswa cenderung menghafal khususnya menghafal akun tanpa memahami transaksinya, kurang kreatif, dan sulit mengembangkan kemampuan kognitifnya.

Kecenderungan mahasiswa menghafal pada proses belajar mengajar mata kuliah akuntansi keuangan dasar I dan II akan menghadapi masalah karena materinya sangat tergantung pada kondisi dan situasi kasus perusahaan jasa dan perusahaan dagang. Masalah tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar mengajar yang ditunjukkan data awal dari dosen pengampu Mata

Kuliah Akuntansi Keuangan Dasar I dan II bahwa nilai rata-rata Mata Kuliah Akuntansi Keuangan Dasar I dan II mahasiswa S1 Pendidikan Akuntansi tahun 2011/2012 sebesar 68% (C). Hal tersebut menuntut pemahaman atas materi diperlukan sebagai kerangka berpikir untuk memecahkan masalah pada situasi dan kondisi yang berbeda. Metode pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan belajar mahasiswa sangat diperlukan. Upaya meningkatkan pemahaman terhadap materi Praktikum akuntansi, dengan kasus, konsep dalil, dan aspek teknis dapat dilakukan melalui strategi peninjauan kembali. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari. Materi yang telah dibahas oleh mahasiswa cenderung lima kali lebih melekat di dalam pikirannya. Itu karena pembahasan kembali memungkinkan mahasiswa untuk memikirkan kembali informasi kasus tersebut dan menemukan cara untuk menyimpannya di dalam otak. Strategi peninjauan kembali selain menjadi aktif, dapat menjadikan peninjauan kembali sebagai aktivitas yang menyenangkan (Melvin L. Silberman, 2006). 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 masalah, Kondisi tersebut dapat dirumuskan ke dalam transaksi penelitian sebagai berikut :

- (1) Apakah strategi peninjauan kembali ala Permainan "*Holly-wood Squares*", dapat meningkatkan kemampuan belajar mata kuliah praktikum akuntansi mahasiswa?

- (2) Apakah strategi peninjauan kembali ala Permainan “*Holly-wood Squares*” dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam proses belajar mengajar?
- (3) Apakah strategi peninjauan kembali ala Permainan “*Holly-wood Squares*” dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar mata kuliah praktikum akuntansi?

## **KERANGKA TEORI**

### **Belajar Kelompok (*Cooperative Learning*)**

Asnida, 2006 menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) telah menjadi salah satu pembaharuan dalam pergerakan reformasi pendidikan. Pembelajaran kooperatif sebenarnya merangkum banyak jenis bentuk pengajaran dan pembelajaran. Asasnya ialah menggalakkan mahasiswa belajar bersama-sama dengan berkesan melalui pembentukan komponen yang homogen seperti dalam pendidikan inklutif. Pembelajaran kooperatif atau belajar kelompok boleh digunakan oleh berbagai kelompok umur dan dalam berbagai mata pelajaran. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dilaksanakan pada kelompok kecil supaya mahasiswa dapat berkerja sama dalam kelompok tersebut untuk mempelajari isi kandungan pelajaran dengan berbagai kemahiran sosial. Sebagai dasarnya, pembelajaran kooperatif melibatkan mahasiswa berkerja sama dalam mencapai satu-satu objektif pembelajaran (Johnson & Johnson, 1991). Selain itu, ciri-ciri dari pembelajaran kooperatif antara lain:

#### **a. Perjanjian kelompok**

Perjanjian kelompok ialah keberhasilan kelompok dalam mencapai kecemerlangan dalam menguasai sesuatu konsep yang diajarkan. Perjanjian ini dicapai melalui usaha bersama di dalam kelompok. Dalam kelompok ini setiap anggota kelompok mempunyai peranan tertentu dan jelas dalam usaha kelompok mencapai perjanjian yang ditetapkan.

#### **b. Interaksi sosial ditekankan**

Setiap anggota kelompok akan berinteraksi secara berkesinambungan dalam kelompok. Interaksi yang serentak berlangsung pada saat yang sama untuk setiap kelompok melalui perbincangan yang akan menyebabkan lebih ramai individu yang turut serta mengambil bagian. Setiap anggota kelompok perlu merapatkan diri, saling memenuhi dan bantu-membantu.

**c. Mahasiswa perlu saling bergantung positif untuk mencapai objektif gerak kerja**

Keberhasilan kelompok tergantung pada pembelajaran individu anggota suatu kelompok. Setiap anggota mempunyai tanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajaran kelompok. Prinsip ini dikenal sebagai saling bergantung secara positif. Untuk mencapai keberhasilan dalam prinsip ini, tugas perlu dialihkan ke semua anggota kelompok untuk menyumbang jawaban atau pendapat. Tanggung jawab individu bermakna, setiap mahasiswa harus melaksanakan tugas masing-masing yang diberikan untuk menyumbangkan pendapatnya pada suatu obyek. Penyertaan ini dimaksudkan supaya semua mahasiswa mempunyai peluang yang sama untuk mengambil bagian dan menyumbang pendapat secara bersama. Belajar kelompok tidaklah selalu berlangsung efektif, mungkin akan menimbulkan kekhawatiran apabila mahasiswa yang cerdas berada di dalam kelompok yang kurang cerdas, tetapi menurut Slavin (1990), pembelajaran kooperatif akan memberikan manfaat bagi mahasiswa dengan adanya peningkatan kemampuan kognitif mahasiswa. Jika dilakukan dengan sempurna, setiap mahasiswa akan mempunyai tanggung jawab untuk tugasnya masing-masing serta berpeluang mempunyai pengetahuan yang lain melalui kelompok yang berbeda. Untuk tujuan ini, mahasiswa perlu betul-betul memahami subtopik itu, bukan sekadar menghafal suatu topik. Ini mengakibatkan pemrosesan pada arah yang lebih tinggi, yang meningkatkan daya ingatan dan selanjutnya mereka menunjukkan pencapaian yang lebih baik.

Kajian juga menunjukkan pembelajaran kognitif dapat memperbaiki kemahiran sosial mahasiswa. Anggota-anggota dalam kelompok perlu bekerja sama untuk mencapai objektif pembelajaran. Secara tidak langsung, mereka perlu mempelajari atau memperbaiki kemahiran sosial mereka. Pelajar yang bersuara pelan perlu mempertinggi suara supaya didengar dan dipahami oleh anggota kelompok lain. Teguran sesama anggota perlu dilakukan dengan sewajarnya agar kedinamisan kelompok tidak hancur dan gerak kerja berjalan lancar. Menurut Bennett L. Stevann (1991), pembelajaran kooperatif bagi golongan berbakat telah membawa banyak kesan atau faedah sebagai berikut :

- a. Memperbaiki hubungan sosial (konflik antar pribadi berkurang)
- b. Meningkatkan pencapaian pemahaman lebih mendalam
- c. Meningkatkan kemahiran kepemimpinan, sosial dan teknologi
- d. Meningkatkan hasil belajar
- e. Meningkatkan keyakinan diri
- f. Mengurangi sikap apatis

Beberapa strategi meningkatkan pembelajaran kooperatif yang berkesan:

- a. Pembagian kelompok, yang memperbolehkan anggota-anggota dalam kelompok bekerja sama. Faktor yang paling utama di sini ialah jumlah anggota dalam kelompok. Kelompok kecil mempunyai tiga atau empat anggota sudah dianggap paling efektif. Kelompok yang terlalu besar kurang efektif karena pembagian anggota kelompok cenderung menjadi tidak sama rata. Disamping itu, pembentukan kelompok sebaiknya dilakukan oleh guru untuk menggerakkan mahasiswa berkumpul bersama.
- b. Tugas harus dibuat terstruktur, supaya anggota kelompok saling bergantung untuk mencapai objektif yang ditentukan. Hindarkan pemberian tugas yang boleh diselesaikan tanpa perlu pembagian anggota kelompok. Ini dapat menyebabkan ada anggota kelompok yang 'lepas tangan' ataupun dihindarkan

oleh orang lain, dan bagi mahasiswa yang dihindarkan ini, pengalaman pembelajaran sepenuhnya tidak dapat dicapai.

c. Jadikan tanggung jawab pencapaian terletak di kedua tahap individu dan kelompok. Salah satu cara ialah melalui pemberian tugas. Setiap mahasiswa mendapat tugas individu, dan tugas kelompok bergantung kepada tugas individu. Dengan cara itu setiap mahasiswa mempunyai motivasi untuk melakukan yang terbaik untuk diri sendiri dan juga kelompok.

d. Berikan garis panduan tingkah laku dan kemahiran berkomunikasi kepada mahasiswa. Pengajar perlu menjelaskan kepada mahasiswa bagaimana cara berkomunikasi yang baik misalnya bagaimana mengeluarkan pendapat dan bagaimana menghadapi pendapat yang berbeda. Proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para mahasiswa.

e. Pastikan jenis dan kemauan interaksi antara mahasiswa bertautan. Pengajar harus mengawasi interaksi yang berjalan antar mahasiswa dalam menjalankan aktivitas kelompok di dalam kelas. Perbincangan yang berlaku seharusnya berkaitan dengan tugas. Interaksi juga harus berlaku di antara setiap anggota kelompok dan tidak menyisihkan mana-mana anggota kelompok yang lain. Perbincangan dan keputusan juga tidak dimonopoli oleh anggota kelompok tertentu saja.

### **Strategi Peninjauan Kembali**

Strategi Peninjauan Kembali membahas cara-cara untuk membantu mahasiswa mengingat apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan dan kemampuan mereka yang sekarang. Pengajar akan menjumpai strategi peninjauan kembali yang menarik bagi mahasiswa dan membantu “menyimpan” pembelajaran yang telah mereka terima. Menurut Melvin L. Silberman, 2006 mengungkapkan bahwa materi yang telah dibahas oleh mahasiswa cenderung lima kali lebih melekat di dalam pikirannya. Itu karena pembahasan kembali memungkinkan mahasiswa untuk

memikirkan kembali informasi tersebut dan menemukan cara untuk menyimpannya di dalam otak. Strategi peninjauan kembali selain menjadi aktif, dapat menjadikan peninjauan kembali sebagai aktivitas yang menyenangkan. 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. Prosedur Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan "*Holly-wood Squares*" yaitu :

1. Perintahkan tiap mahasiswa untuk menuliskan dua atau tiga pertanyaan yang terkait dengan materi kuliah. Pertanyaan dapat dalam format pilihan ganda, benar/salah atau lisan.
2. Kumpulkan pertanyaan, jika pengajar menghendaki, tambahkan beberapa pertanyaan dari pengajar sendiri.
3. Simulasikan format tayangan permainan *tic-tac-toe* yang digunakan dalam "*Holly-wood Squares*". Tatalah tiga kursi di depan kelas. Perintahkan tiga mahasiswa untuk duduk di lantai di depan kursi, tiga duduk di kursi dan tiga lagi berdiri di belakangnya.
4. Berikan kepada sembilan "selebriti" itu sebuah kartu dengan tanda X tercetak di satu sisi dan di sisi lain untuk ditempelkan ke tubuh mereka bila pertanyaannya berhasil dijawab.
5. Perintahkan dua mahasiswa untuk bertugas selaku kontestan. Kontestan memilih anggota dari "*Celebrity Square*" untuk menjawab pertanyaan permainan.
6. Ajukan pertanyaan kontestan secara bergiliran. Kontestan menjawab dengan "setuju" atau "tidak setuju" kepada tanggapan panel manakala mereka berusaha membentuk *tic-tac-toe*.
7. Mahasiswa lain yang tidak terlibat dalam permainan diberi kartu yang menyatakan "setuju" di satu sisi dan "tidak setuju" di sisi lain untuk diberikan kepada kontestan untuk membantu mereka dalam membantu keputusan.
8. Lakukan rotasi pada para "selebriti" itu.

9. Pasangkan mahasiswa. Perintahkan mereka untuk bermain *tic-tac-toe* kepada satu sama lain, berdasarkan kemampuan mereka untuk menjawab pertanyaan. Strategi Peninjauan Kembali ala permainan “*Holly-wood Squares*” ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yang efektif untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa.

### **Ruang Lingkup Materi Mata Kuliah Praktikum Akuntansi**

Mata kuliah Praktikum Akuntansi merupakan mata kuliah praktek bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi S1. Mata kuliah ini bertujuan dapat memberikan kemampuan kepada mahasiswa agar mampu menyusun laporan keuangan perusahaan jasa maupun dagang berdasarkan dokumen-dokumen nyata. Perkuliahan untuk mata kuliah ini bersifat tutorial, namun demikian mahasiswa tetap diwajibkan mempelajari materi kuliah sebelum kuliah tatap muka dilaksanakan. Setiap selesai membahas satu topik materi mahasiswa diberi tugas yang harus dikumpulkan pada awal pertemuan kuliah berikutnya. Selanjutnya pada setiap akhir pembahasan suatu bab (chapter) mahasiswa secara perseorangan diberi tugas untuk menyelesaikan kasus berseri.

### **METODE**

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan kelas (PTK) model *Hopkins*. Konsep Pokok PTK menurut *Hopkins* terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program studi Pendidikan Akuntansi FKIP UMSU semester III peserta matakuliah praktikum Akuntansi perusahaan jasa dan dagang yang terdiri dari 6 kelas dengan Jumlah peserta kuliah sebanyak 242 orang.

Mata kuliah ini merupakan kelompok Mata kuliah Keahlian Berkarya (MKB) dengan bobot 3 SKS atau dengan jumlah tatap muka 3 x 50 menit. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun akademik 2013/2014. Penarikan sampel dilakukan secara *judgemen sampling* atau disebut juga secara *porposive sampling*. Sampling Purposive dilakukan dengan mengambil orang-orang yang terpilih betul menurut ciri-ciri spesifik yang dimiliki oleh sampel, diantaranya dalam kelas tersebut memiliki tingkat pendidikan yang berbeda, jurusan yang berbeda saat berada di Sekolah Lanjutan Tingkat Atas, dan usia yang cukup berbeda antar mahasiswa. Melalui analisis yang dilakukan terhadap semua kelas yang ada mulai dari kelas III.A pagi sampai kelas III.A malam, maka diperoleh sampel yang memiliki karakter yang berbeda seperti yang diharapkan dalam teknik purposive sampling diperoleh dua kelas yang cukup mendekati dengan ciri-ciri yang diharapkan yaitu kelas III.A Pagi. Dari kelas yang telah terpilih sebagai sampel penelitian, selanjutnya kelas III.A pagi dijadikan sebagai kelas yang akan diberi perlakuan dengan strategi peninjauan kembali ala permainan *Holliwood Squares*.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus meliputi tahap refleksi awal, perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi dan refleksi akhir. Refleksi awal berupa kajian dan renungan terhadap pengalaman mengajar mata kuliah Akuntansi Keuangan Dasar I dan mata kuliah Akuntansi Keuangan Dasar II di Program studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) yang selama ini dilaksanakan. Adapun langkah-langkah penelitian yang ditempuh setiap siklus secara lebih rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

**a. Perencanaan (*planning*) Tahap perencanaan** ini adalah sebagai berikut: (a) membuat skenario pembelajaran, (b) membuat lembar observasi untuk melihat suasana pembelajaran, dan aktivitas mahasiswa, (c) membuat dan menyediakan media pembelajarannya, dan (d) mendesain alat evaluasi untuk melihat apakah mahasiswa dengan menggunakan Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan "*Holly-wood Squares*", dapat meningkatkan hasil belajar.

**b. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)** Pelaksanaan tindakan merupakan suatu kegiatan dilaksanakannya skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Prosedur Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan “*Holly-wood Squares*” yaitu:

1. Perintahkan tiap mahasiswa untuk menuliskan dua atau tiga pertanyaan yang terkait dengan materi kuliah. Pertanyaan dapat dalam format pilihan ganda, benar/salah atau lisan.
2. Kumpulkan pertanyaan, jika pengajar menghendaki, tambahkan beberapa pertanyaan dari pengajar sendiri.
3. Simulasikan format tayangan permainan *tic-tac-toe* yang digunakan dalam “*Holly-wood Squares*”. Tatalah tiga kursi di depan kelas. Perintahkan tiga mahasiswa untuk duduk di lantai di depan kursi, tiga duduk di kursi dan tiga lagi berdiri di belakangnya.
4. Berikan kepada sembilan “selebriti” itu sebuah kartu dengan tanda X tercetak di satu sisi dan di sisi lain untuk ditempelkan ke tubuh mereka bila pertanyaannya berhasil dijawab.
5. Perintahkan dua mahasiswa untuk bertugas selaku kontestan. Kontestan memilih anggota dari “*Celebrity Square*” untuk menjawab pertanyaan permainan.
6. Ajukan pertanyaan kontestan secara bergiliran. Kontestan menjawab dengan “setuju” atau “tidak setuju” kepada tanggapan panel manakala mereka berusaha membentuk *tic-tac-toe*.
7. Mahasiswa lain yang tidak terlibat dalam permainan diberi kartu yang menyatakan “setuju” di satu sisi dan “tidak setuju” di sisi lain untuk diberikan kepada kontestan untuk membantu mereka dalam membantu keputusan.
8. Lakukan rotasi pada para “selebriti” itu.
9. Pasangkan mahasiswa. Perintahkan mereka untuk bermain *tic-tac-toe* kepada satu sama lain, berdasarkan kemampuan mereka untuk menjawab pertanyaan.

Dalam penelitian ini bentuk tindakan yang dilakukan untuk tiap siklusnya hampir sama penerapan model pembelajarannya hanya mengalami perbaikan dan pengembangan yang lebih sempurna.

**c. Pengamatan (*observing*)** Pengamatan adalah suatu kegiatan mengamati jalannya pelaksanaan tindakan untuk memantau sejauh mana efek tindakan pembelajaran dengan menggunakan Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan “*Holly-wood Squares*” telah mencapai tujuan. Pengumpulan data melalui instrumen yang telah dibuat dilakukan pada tahap ini, keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran dan data kualitatif yaitu suasana kelas, tanggapan mahasiswa dan dosen. Data ini diambil melalui penggunaan alat instrumen yaitu lembar observasi, dan jurnal pengajar sebagai catatan di lapangan. Data-data yang diambil dengan cara ini diharapkan meningkatkan validitas data yang diperoleh.

**d. Refleksi (*reflecting*)** Refleksi merupakan suatu kegiatan mengulas secara kritis perubahan yang terjadi pada mahasiswa, suasana di kelas dan pengajar. Data observasi yang telah diperoleh ini akan dianalisis dan direfleksikan bersama untuk mengetahui perubahan yang telah terjadi selama tindakan pembelajaran dengan menerapkan Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan “*Holly-wood Squares*” itu dilaksanakan. Hasil analisis dan refleksi ini digunakan untuk perbaikan pelaksanaan perkuliahan pada siklus berikutnya.

**e. Indikator Keberhasilan** Indikator keberhasilan dari tindakan yang dilakukan dapat diukur melalui beberapa cara. Pertama, keberhasilan akan dilihat dari hasil skor dari mahasiswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Kedua, antusias mahasiswa dalam belajar mata kuliah Praktikum Akuntansi. Ketiga, ketrampilan dosen dalam mengembangkan desain dan strategi pembelajaran meningkat. Keempat, hasil belajar mahasiswa meningkat dengan ditunjukkan 75% mahasiswa memperoleh nilai minimal 75 (B).

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

#### **a. Metode tes**

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes prestasi yaitu tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa setelah mengerjakan sesuatu.

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 pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Jumlah butir ditentukan sebanyak 1 soal untuk kategori 30 hari transaksi dan diperkirakan sudah dapat mewakili dan menjangkau pengetahuan mahasiswa dalam topik yang diberi perlakuan yaitu siklus akuntansi perusahaan jasa dan dagang. Jenis tes adalah tertulis dengan bentuk essay tes yang terdiri atas 10 indikator penyelesaian yaitu mulai dari menjurnal, memposting ke buku besar, menyusun neraca sisa, membuat jurnal penyesuaian dan kertas kerja, posting ke buku besar setelah penyesuaian, neraca sisa setelah penyesuaian, laporan keuangan serta jurnal penutup dan jurnal pembalik. Dengan bobot penilaian adalah skor 1 jika jawaban tiap indikator benar dan 0 jika jawaban tiap indikator salah.

#### **b. Metode Observasi**

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan pada subyek penelitian. Aspek yang diamati dalam penelitian ini adalah perhatian mahasiswa dalam menerima pembelajaran, bahasa yang digunakan dosen dalam 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 bercerita.

#### **c. Jurnal**

Jurnal mahasiswa dan pengajar diisi pada akhir pembelajaran. Jurnal mahasiswa berisi tentang kesulitan mahasiswa dalam pembelajaran, pendapat atau komentar mahasiswa pada Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan "*Holly-wood*

*Squares*” yang dilakukan oleh pengajar dan pesan, kesan ataupun saran tentang pembelajaran tersebut.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif prosentase. Analisis data ini digunakan untuk menganalisis mengenai prosentase hasil dari pre test dan post test yang dilakukan oleh dosen pada saat pelaksanaan tindakan. Sedangkan untuk mengetahui sejauhmana Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan “*Hollywood Squares*” dapat meningkatkan kemampuan belajar mahasiswa dilihat dari hasil belajar mahasiswa yaitu dengan cara total skor dari satu kelas dibagi dengan jumlah mahasiswa sehingga dapat diketahui skor rata-rata hasil belajar di kelas tersebut, skor rata-rata tersebut dibandingkan antar siklus. Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti menetapkan target pencapaian nilai mahasiswa dengan batas minimal 75 atau B. Mahasiswa dikatakan berhasil mencapai target jika telah mencapai nilai minimal B.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Siklus I**

#### **a. Tahap Perencanaan (*Planning*)**

Sebelum penelitian ini dilakukan pada tahap tindakan maka peneliti : (a) membuat skenario pembelajaran tentang kompetensi dasar dokumen transaksi pada perusahaan jasa dan dagang, (b) membuat lembar observasi untuk melihat suasana pembelajaran, dan aktivitas mahasiswa dan dosen selaku peneliti (c) membuat dan menyediakan media pembelajarannya, dan (d) mendesain alat evaluasi untuk melihat apakah mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi dapat meningkatkan kemampuan, pemahaman dan aktivitasnya dalam mempelajari dokumen-dokumen transaksi untuk mata kuliah praktikum akuntansi dengan menggunakan Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan “*Hollywood Squares*”,.

#### **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*acting*)**

Pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 27 Nopember 2013 jam 10.00-12.30 dikelas III-A Pagi, peneliti menyampaikan model dan tujuan pembelajaran dengan menggunakan Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan “*Holly-wood Squares*” untuk mata kuliah Praktikum Akuntansi berdasarkan skenario yang telah direncanakan. Kemudian peneliti memerintahkan tiap mahasiswa untuk menuliskan dua atau tiga pertanyaan yang terkait dengan materi kuliah. Pertanyaan yang dibuat adalah dalam bentuk transaksi baik yang terdapat dalam perusahaan jasa maupun dagang. Peneliti kemudian mengumpulkan hasil soal transaksi yang dibuat oleh mahasiswa tersebut dan memberikan pertanyaan tentang transaksi dan dokumen transaksi. Setelah semua pertanyaan yang dibuat oleh mahasiswa dikumpulkan dan diperiksa hasilnya maka peneliti melanjutkan dengan melakukan tindakan kedua, yaitu mensimulasikan tayangan permainan *tic-tac-toe* yang digunakan dalam “*Holly-wood Squares*”. Setelah tayangan tersebut ditunjukkan maka peneliti menjelaskan materi secara singkat dan menguraikan langkah-langkah permainan yang akan dilakukan oleh mahasiswa.

Hasil yang diperoleh pada pertemuan pertama ini masih banyak mahasiswa yang masih ragu bahkan belum mampu menentukan dokumen transaksi yang tepat untuk digunakan berdasarkan transaksi yang dituliskan oleh mahasiswa lainnya dikelas III-A pagi, sehingga dosen perlu untuk menjelaskan kembali jenis dan fungsi masing-masing dokumen terhadap mahasiswa hingga mereka dapat menentukan akun dan jurnalnya.

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 04 Desember 2013 jam 10.00-12.30 dikelas III-A Pagi, peneliti memberikan pre tes kepada seluruh mahasiswa mengenai materi pada pertemuan pertama mencatat transaksi kedalam dokumen transaksi. Dari hasil pre tes tersebut kemudian dinilai dan diambil SIMPULAN bahwa 63% mahasiswa tidak mampu membaca transaksi yang tertuang dalam dokumen tersebut dan menentukan apa akun maupun jurnalnya. Dipertemuan yang kedua ini dosen kembali menjelaskan cara membaca isi dokumen transaksi yang terdapat dalam soal dokumen yang ada dan menentukan akun serta jurnalnya.

Setelah semua mahasiswa memahami, maka dosen kembali menguji mahasiswa untuk meyakinkan bahwa tidak ada lagi yang belum memahami dan ragu cara membaca dokumen dan menentukan jurnalnya. Setelah semua faham maka strategi pengulangan kembali ala permainan “*Holly-wood Squares*” kembali dilakukan.

### **c. Tahap Pengamatan (*observing*)**

Hasil pengamatan peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap materi praktikum akuntansi pada kompetensi dasar pengelolaan dokumen transaksi dapat dilihat dari hasil belajar mahasiswa sebagai berikut:

#### 1. Hasil belajar mahasiswa

Hasil belajar mahasiswa selama proses pelaksanaan siklus I pada pertemuan pertama dan yang kedua berlangsung pada kelas III A-pagi dapat disimpulkan bahwa masih banyak mahasiswa yang harus dilatih kembali memahami dokumen transaksi dan menentukan jurnal serta akun-akun yang terdapat dalam dokumen transaksi tersebut. Pada pertemuan pertama hasil belajar yang ditunjukkan adalah nilai A sebesar 4%, nilai B/A sebesar 4%, nilai B sebesar 18%, nilai C/B sebesar 4%, nilai C sebesar 30%, nilai D sebesar 38% dan nilai E sebesar 0%. Pada pertemuan pertama ini nilai mahasiswa berada pada nilai rata-rata D dengan persentasi sebesar 38%. Sedangkan pada peretemuan yang kedua ada peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh mahasiswa sebagai berikut: nilai A sebesar 13%, nilai B/A sebesar 4%, nilai B sebesar 38%, nilai C/B sebesar 18%, nilai C sebesar 18%, nilai D sebesar 9% dan 0% nilai E

Kesimpulan hasil belajar mahasiswa pada siklus I pertemuan yang kedua mengalami peningkatan dibandingkan pada pertemuan pertama, dan nilai yang diperoleh berada pada rata-rata nilai B sebesar 38% . Hasil ini masih harus ditingkatkan lagi mengingat masih banyak mahasiswa yang memperoleh nilai

dibawah B yaitu, nilai C/B sebanyak 8 orang (18%), nilai C sebanyak 8 orang (18%) dan nilai D sebanyak 4 orang (9%). Ini berarti masih ada 20 orang lagi yang berada dibawah nilai yang memuaskan dan hasil ini akan diperbaiki kembali pada siklus yang kedua.

2. Hasil pengamatan aktivitas mahasiswa

Aktivitas mahasiswa yang diamati pada pertemuan pertama dan pertemuan yang kedua sesuai dengan pilihan opsi baik dan tidak baik dapat menunjukkan bahwa perhatian, motivasi dan kerjasama mahasiswa antar tim sangat baik berada pada persentasi sebesar 81%, sedangkan bahasa pengantar yang digunakan peneliti dalam menjelaskan materi juga sangat baik karena berada pada persentasi sebesar 91,5%.

3. Hasil Pengamatan Mahasiswa terhadap Keterampilan Dosen dalam Pengelolaan Pembelajaran dengan menggunakan Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan “*Holly-wood Squares*”

Hasil pengamatan mahasiswa terhadap keterampilan mengajar dosen dalam pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan “*Holly-wood Squares*” pada pertemuan pertama dan pertemuan yang kedua menunjukkan keterampilan dosen dalam pengelolaan pembelajaran dengan rentangan penilaian 1 – 4 pada kategori baik (rerata dari semua aspek yang diamati sebesar 3,8). Tabel di atas juga menunjukkan adanya peningkatan keterampilan dosen dalam pengelolaan pembelajaran yang semakin baik pada siklus berikutnya.

**d. Tahap Refleksi (*reflecting*)**

Berdasarkan data yang diperoleh sebagai hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus ini terdapat temuan-temuan yang kemudian dijadikan refleksi yaitu:

- a. Dari hasil pengamatan aktifitas mahasiswa selama perkuliahan pada tabel 4.4 dapat disimpulkan secara umum terjadi peningkatan aktifitas mahasiswa yang cukup meningkat dengan rata-rata pada pertemuan pertama 81% dan pertemuan

kedua 97% hal ini disebabkan mulai terjadi peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap materi pengelolaan dokumen transaksi dengan menggunakan strategi peninjauan kembali ala permainan "*Holly-wood squares*" sehingga mahasiswa mengerti apa yang akan ditanyakan dan hal apa yang akan ditanggapi. Tetapi kualitas transaksi yang dibuat mahasiswa masih perlu ditingkatkan pada pertemuan selanjutnya.

- b. Berdasarkan hasil pengamatan prestasi belajar mahasiswa, diperoleh hasil tes pada tabel 4.3 dengan nilai rata-rata pada pertemuan satu D sebesar 38% dan pertemuan kedua naik menjadi B dengan persentasi sebesar 38%, maka dapat disimpulkan terjadinya peningkatan yang cukup, namun masih perlu diperbaiki karena masih banyak mahasiswa yang belum mencapai nilai standar minimal B yaitu sebanyak 20 orang.
- c. Hasil pengamatan mahasiswa terhadap keterampilan mengajar dosen dalam pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan "*Holly-wood Squares*" pada pertemuan pertama dan pertemuan yang kedua menunjukkan keterampilan dosen dalam pengelolaan pembelajaran dengan rentangan penilaian 1 – 4 pada kategori baik (rerata dari semua aspek yang diamati sebesar 3,8). Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan dosen dalam pengelolaan pembelajaran yang semakin baik pada siklus berikutnya.

## **2. Siklus II**

### **a. Tahap Perencanaan (*Planning*)**

Berdasarkan hasil refleksi dari Siklus I, maka peneliti manage kembali permainan ini agar supaya semua mahasiswa yang terlibat baik sebagai kontestan, selebriti maupun mahasiswa yang tidak terpilih sebagai kontestan ataupun selebriti, ikut aktif dalam strategi pembelajaran ini.

Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2013 jam 08.00-10.00. Satuan Acara Perkuliahan (SAP) yang dibuat adalah pertemuan yang ketiga dengan

kompetensi dasar pencatatan dokumen transaksi dalam laporan keuangan. Peneliti mengungkapkan kembali tujuan dari penelitian ini kemudian menjelaskan secara detail langkah-langkah permainan ini dan tugas setiap pemain. Kemudian setiap transaksi yang diajukan harus direspon oleh mahasiswa yang tidak terlibat sebagai kontestan atau selebriti.

#### **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*acting*)**

Proses pembelajaran diawali dengan penjelasan teknis oleh dosen sekitar 20 menit, membahas tentang fungsi jurnal khusus dan posisi dokumen dalam jurnal khusus. Pada tahap ini dosen memberikan kasus dokumen transaksi yang terdapat dalam perusahaan dagang untuk dijurnal hingga disusun laporan keuangannya secara mandiri oleh mahasiswa. Peneliti meminta semua mahasiswa untuk membaca dan menganalisis masing-masing dokumen yang ada dan menetapkan dokumen tersebut dicatat dalam jurnal khusus apa. Transaksi yang dibuat tersebut diupayakan adalah transaksi yang dapat mengarahkan mahasiswa untuk berfikir atau menganalisis jawaban dengan tepat. Setelah dokumen-dokumen tersebut dapat dipastikan oleh dengan baik jurnalnya, maka strategi pengulangan kembali ala permainan "*Hollywood Squares*" kembali dilakukan dengan waktu sekitar 40 menit, dan 60 menit terakhir digunakan untuk melanjutkan kegiatan tersebut secara mandiri untuk di posting ke buku besar hingga penyusunan laporan keuangan.

#### **c. Tahap Pengamatan (*observing*)**

Hasil pengamatan peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap materi praktikum akuntansi pada kompetensi dasar pencatatan dokumen transaksi kedalam laporan keuangan dilakukan layaknya seperti pada siklus pertama. Aspek partisipasi mahasiswa yang diamati selama prose pembelajaran berlangsung sama dengan pada

siklus pertama. Data hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran pada siklus ini dapat dilihat dari hasil belajar mahasiswa sebagai berikut:

1. Hasil belajar mahasiswa

Hasil belajar mahasiswa selama proses pelaksanaan siklus II pada pertemuan ketiga yang berlangsung pada kelas III A-pagi dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sudah mengalami kemajuan dan peningkatan prestasi dalam memahami dokumen transaksi dan menentukan jurnal serta akun-akun yang terdapat dalam dokumen transaksi hingga penyusunan laporan keuangan berdasarkan kasus yang sudah diberikan tersebut. Pada pertemuan ketiga hasil belajar yang ditunjukkan adalah nilai A sebesar 2,5%, nilai B/A sebesar 2,5%, nilai B sebesar 53%, nilai C/B sebesar 2,5%, nilai C sebesar 40%, nilai D dan nilai E sebesar 0%. Pada pertemuan ketiga ini nilai mahasiswa berada pada nilai rata-rata B dengan persentasi sebesar 53%. Sedangkan pada peretemuan yang keempat ada peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh mahasiswa sebagai berikut: nilai A sebesar 18%, nilai B/A sebesar 5%, nilai B sebesar 60%, nilai C/B sebesar 2,5%, nilai C sebesar 15%, nilai D dan E sebesar 0%.

Kesimpulan hasil belajar mahasiswa pada siklus II pertemuan yang keempat mengalami peningkatan dibandingkan pada pertemuan ketiga, dan nilai yang diperoleh berada pada rata-rata nilai B sebesar 60% . Hasil ini sudah dianggap baik dan memuaskan karena kemajuan belajar mahasiswa dapat dilihat dari peningkatan hasil belajarnya mulai dari peretemuan pertama hingga keempat. Harapan mahasiswa yang lulus diatas 65% tercapai hingga sebesar 78% pada peretemuan yang keempat.

2. Hasil pengamatan aktivitas mahasiswa

Aktivitas mahasiswa yang diamati pada pertemuan ketiga dan pertemuan yang keempat sesuai dengan pilihan opsi baik dan tidak baik dapat menunjukkan bahwa perhatian, motivasi dan kerjasama mahasiswa antar tim sangat baik berada pada persentasi sebesar 88%, sedangkan bahasa pengantar yang

digunakan peneliti dalam menjelaskan materi juga sangat baik karena berada pada persentasi sebesar 92,5%.

3. Hasil Pengamatan Mahasiswa terhadap Keterampilan Dosen dalam Pengelolaan Pembelajaran dengan menggunakan Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan “*Holly-wood Squares*”

Hasil pengamatan mahasiswa terhadap keterampilan mengajar dosen dalam pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan “*Holly-wood Squares*” pada pertemuan pertama dan pertemuan yang kedua dapat menunjukkan keterampilan dosen dalam pengelolaan pembelajaran dengan rentangan penilaian 1–4 pada kategori baik (rerata dari semua aspek yang diamati sebesar 4,0).

#### **d. Tahap Refleksi**

Hasil refleksi dari siklus II ini adalah semua mahasiswa sudah ikut berpartisipasi aktif dalam strategi pembelajaran ini. Berdasarkan data yang diperoleh sebagai hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus ini terdapat temuan-temuan yang kemudian dijadikan refleksi yaitu:

- a. Dari hasil pengamatan aktifitas mahasiswa selama perkuliahan dapat disimpulkan secara umum terjadi peningkatan aktifitas mahasiswa yang menunjukkan bahwa perhatian, motivasi dan kerjasama mahasiswa antar tim sangat baik berada pada persentasi sebesar 88%, sedangkan bahasa pengantar yang digunakan peneliti dalam menjelaskan materi juga sangat baik karena berada pada persentasi sebesar 92,5%.
- b. Hasil pengamatan terhadap prestasi belajar mahasiswa dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sudah mengalami kemajuan dan peningkatan prestasi dalam memahami dokumen transaksi dan menentukan jurnal serta akun-akun yang terdapat dalam dokumen transaksi hingga penyusunan laporan keuangan berdasarkan kasus yang sudah diberikan tersebut. Pada pertemuan ketiga hasil belajar yang ditunjukkan adalah nilai A sebesar 2,5%, nilai B/A sebesar 2,5%,

nilai B sebesar 53%, nilai C/B sebesar 2,5%, nilai C sebesar 40%, nilai D dan nilai E sebesar 0%. Pada pertemuan ketiga ini nilai mahasiswa berada pada nilai rata-rata B dengan persentasi sebesar 53%. Sedangkan pada peretemuan yang keempat ada peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh mahasiswa sebagai berikut: nilai A sebesar 18%, nilai B/A sebesar 5%, nilai B sebesar 60%, nilai C/B sebesar 2,5%, nilai C sebesar 15%, nilai D dan E sebesar 0%. Kesimpulan hasil belajar mahasiswa pada siklus II pertemuan yang keempat mengalami peningkatan dibandingkan pada pertemuan ketiga, dan nilai yang diperoleh berada pada rata-rata nilai B sebesar 60%. Hasil ini sudah dianggap baik dan memuaskan karena kemajuan belajar mahasiswa dapat dilihat dari peningkatan hasil belajarnya mulai dari pertemuan pertama hingga keempat. Harapan mahasiswa yang lulus diatas 65% tercapai hingga sebesar 78% pada pertemuan yang keempat.

- c. Hasil pengamatan mahasiswa terhadap keterampilan mengajar dosen dalam pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan "*Holly-wood Squares*" pada pertemuan pertama dan pertemuan yang kedua menunjukkan keterampilan dosen dalam pengelolaan pembelajaran dengan rentangan penilaian 1–4 pada kategori baik (rerata dari semua aspek yang diamati sebesar 4,0). Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan dosen dalam pengelolaan pembelajaran yang semakin baik pada siklus berikutnya.

## **SIMPULAN**

Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan "*Holly-wood Squares*" ini sangat sesuai sekali diterapkan dalam pembelajaran Praktikum Akuntansi. Pada setiap siklus, mahasiswa tampak lebih bersemangat dan mempunyai minat untuk mempelajari suatu pokok bahasan baru. Aktivitas yang dilakukan dosen pada setiap pertemuan dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun mengurangi dominasi dosen dalam proses pembelajaran. Hal ini karena:

1. Mahasiswa terlibat aktif melakukan diskusi.
2. Dosen hanya berfungsi sebagai fasilitator dalam proses perkuliahan.
3. Adanya kegiatan permainan dalam proses pembelajaran ini memberi banyak keuntungan. Mahasiswa secara individual dapat mengembangkan pemikiran dan daya kreatif dalam pembuatan soal, menganalisis jawaban secara cepat dan tepat dan siap dalam menerima pokok bahasan baru. Dan secara kelompok dapat memperbaiki hubungan sosial (mengurangi konflik pribadi). Keuntungan lainnya adalah pemahaman mahasiswa akan materi suatu pokok bahasan akan lebih mendalam.
4. Hasil menunjukkan prestasi belajar mahasiswa mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Hasil tes mahasiswa sebelum Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan "*Holly-wood Squares*" diterapkan yang memperoleh nilai minimal 75 sebanyak 12%, setelah penerapan strategi ini yang memperoleh nilai minimal 75 sebanyak 78%.
5. Hasil pengamatan mengenai ketrampilan dosen dalam pengelolaan pembelajaran dengan Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan "*Holly-wood Squares*" dengan rentangan 1 – 4 menunjukkan hasil baik dengan rerata siklus 1 dan siklus 2 sebesar 4,0. Sedangkan minat, keaktifan dan kerjasama mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan rentangan 1 – 4 hasilnya baik (3,8). Skor tersebut merupakan rerata dari seluruh aspek yang diamati pada dua siklus.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anisykurlillah, Indah. (2011). *Peningkatan Pemahaman Mahasiswa Terhadap Prosedur Dan Bukti Audit Dengan Strategi Peninjauan Kembali Ala Permainan "Holly-Wood Squares"*. Simposium Nasional Akuntansi XIV Aceh.
- Asnida, Selma, Zarinah, S; Katrie & W.S Chiong. (2006). *Pembelajaran Kooperatif Yang Berkesan*. Tersedia pada <http://www.geocities.com/gerdner028/ilmiahl.htm>. Diakses pada tanggal 20 Juni 2012.

- B.Bennett, C. Rolheiser-Bennett, L.Stevann (1991). *Cooperative Learning Where Heart Meets Mind*. Tersedia pada [http:// www.geocities.com/ Cooperative Learning/ilmiah1.htm](http://www.geocities.com/CooperativeLearning/ilmiah1.htm). Diakses pada tanggal 29 Juni 2012. Johnson, & Johnson, R.T (1991). *Learning together and alone : Cooperative, Competitive, and individualistic learning (3rd Ed.)*. Upper Saddle river, NJ: Prentice-Hall.
- LP3-ITB. 2003. *Ketrampilan Belajar*. Tersedia pada [http:// www.itb.co.id/lp3/ketrampilan belajar.htm](http://www.itb.co.id/lp3/ketrampilan_belajar.htm). Diakses pada tanggal 25 Juni 2012.
- Silberman, Melvin. 2006. *Active Learning*. Penerbit Nusa Media. Bandung.
- Slavin, R. (1990) *Cooperative Learning : Theory, Research ang Practice*. Englewood Cliff, NJ: Prentice Hall.