

**PENINGKATAN PEMAHAMAN MAHASISWA TERHADAP PROSEDUR
DAN BUKTI AUDIT DENGAN STRATEGI PENINJAUAN KEMBALI ALA
PERMAINAN "HOLLY-WOOD SQUARES"**

ANIK SRI MUJIATI

ABSTRACT

The Purpose of this study was to test the effectiveness of the implementation of the strategy review style games "Hollywood Squares" presented in the learning process Auditing I taught courses about the audit procedure and evidence, in enhancing students' learning ability and prove the application of game-style review of strategy "Hollywood Squares " on Auditing I on the procedures and audit evidence can enhance students' understanding of and active in teaching and learning. The research was conducted on students of Semester 4 Accounting Studies Program Level S1 in Accounting Department of Economics, Semarang State of University who follow courses Auditing I.

Research steps to be taken on each cycle of planning, acting, observing and reflecting. Results showed students' learning achievement has increased in each cycle. Student test results before the strategy review style games "Hollywood Squares" which is applied to obtain a minimum value of 71 as much as 0%, after implementation of this strategy is to obtain a minimum value of 71 as much as 75.35%. The observation of a lecturer in management learning skills with a range 1-4 showed good results with a mean cycle 1 and cycle 2 by 3.4. While interest, liveliness and cooperation of students in the learning process a good result (3.5). The score is the average of all the aspects that were observed in two cycles.

**Keywords : Game-style review of strategy "Hollywood Squares ",
planning, acting, observing and reflecting.**

1. Pendahuluan

Auditing I merupakan mata kuliah yang disampaikan kepada mahasiswa setelah menempuh mata kuliah Akuntansi Keuangan Menengah 2 dan Sistem Informasi Akuntansi. Mata kuliah ini diajarkan di Jurusan Akuntansi Program Studi S1 Akuntansi Semester IV sebagai salah satu mata kuliah keahlian. Mata kuliah ini memberikan gambaran kepada mahasiswa tentang penerimaan perikatan audit dan proses pengauditan sampai penyelesaian laporan auditor independen.

Materi mata kuliah Auditing I dibagi menjadi 2 bagian besar yaitu pengantar auditing dan metodologi auditing. Kedua materi tersebut mencakup konsep dasar, teori, aspek teknis dan metodologi pengujian audit. Mahasiswa dalam proses pembelajaran audit diharapkan menggunakan pemahaman karena materi dalam pengauditan sangat kontekstual, disesuaikan dengan

kondisi penugasan auditor misalnya adanya konsep *professional judgement*, pertimbangan resiko, materialitas, sampling bukti dan sebagainya (Mulyadi, 2002).

Proses belajar mengajar yang selama ini dilaksanakan oleh pengajar (dosen) adalah dengan penyampaian materi melalui metode ceramah 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 (LP3-ITB, 2003) 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, kurang kreatif, dan sulit mengembangkan kemampuan kognitifnya.

Kecenderungan mahasiswa menghafal pada proses belajar mengajar mata kuliah Auditing I akan menghadapi masalah karena materinya sangat tergantung pada kondisi dan situasi penugasan auditor. Masalah tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar mengajar yang ditunjukkan data awal dari dosen pengampu Mata Kuliah Auditing I bahwa nilai rata-rata Mata Kuliah Auditing I mahasiswa S1 Akuntansi tahun 2007/2008 sebesar 6,8 (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 auditing yang kontekstual, dengan teori, konsep, 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 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, aspek teknis auditing. Mahasiswa cenderung menghafal, kurang kreatif, dan sulit mengembangkan kemampuan kognitifnya, berdampak pada rendahnya keterlibatan dan prestasi mahasiswa pada proses belajar mengajar. Kondisi tersebut dapat dirumuskan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut : (1) Apakah dengan proses belajar mengajar mata kuliah Auditing I tentang prosedur dan bukti audit melalui strategi peninjauan kembali ala Permainan "*Holly-wood Squares*", dapat meningkatkan kemampuan belajar mahasiswa? (2) Apakah strategi peninjauan kembali ala Permainan "*Holly-wood Squares*" pada mata kuliah Auditing I tentang prosedur dan bukti audit dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar?

Sesuai dengan rumusan masalah, penelitian ini mempunyai tujuan untuk : (1) Menguji efektivitas penerapan strategi peninjauan kembali ala Permainan "*Holly-wood Squares*" yang disajikan pada proses belajar mengajar mata kuliah Auditing I tentang prosedur dan bukti audit, dalam meningkatkan kemampuan belajar mahasiswa. (2) Membuktikan apakah strategi peninjauan kembali ala Permainan "*Holly-wood Squares*" pada mata kuliah Auditing I tentang prosedur dan bukti audit dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar.

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi : (1) Bagi mahasiswa, untuk meningkatkan kemampuan belajar, pemahaman dan

keaktifan dalam mata kuliah yang bersangkutan; (2) Bagi *dosen*, penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan rancangan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan belajar mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar; (3) Bagi *pengembangan institusi*, penelitian ini diharapkan menjadi salah satu implementasi Penelitian Pengembangan Pembelajaran sebagai lembaga ilmiah yang dituntut melakukan inovasi pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

2. KERANGKA TEORITIS

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 inklusif. 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 bekerja 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 membolehkan 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 "selebri" 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 Auditing 1 tentang Prosedur dan Bukti Audit

Prosedur Audit adalah instruksi rinci untuk mengumpulkan tipe bukti audit tertentu yang harus diperoleh pada saat tertentu dalam audit. Prosedur audit yang biasa dilakukan oleh auditor meliputi : inspeksi, pengamatan (*observation*), permintaan keterangan (*enquiry*), konfirmasi, penelusuran (*tracing*), pemeriksaan bukti pendukung (*vouching*), penghitungan (*counting*), *scanning*, pelaksanaan ulang (*reperforming*), teknik audit berbantuan komputer (*computer-assisted audit techniques*).

Bukti audit adalah segala informasi yang mendukung angka-angka atau informasi lain yang disajikan dalam laporan keuangan, yang dapat digunakan oleh auditor sebagai dasar yang layak untuk menyatakan pendapatnya. Bukti audit yang mendukung laporan keuangan terdiri dari data akuntansi dan semua informasi penguat (*corroborating information*) yang tersedia bagi auditor (Mulyadi, 2002).

Pembahasan tentang bukti audit ini didasarkan atas standar pekerjaan lapangan ketiga yang berbunyi :

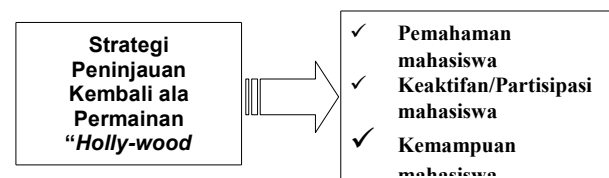
"Bukti kompeten yang cukup harus diperoleh melalui inspeksi, pengamatan, permintaan, keterangan dan konfirmasi sebagai dasar yang layak untuk

menyatakan pendapat atas Laporan Keuangan yang diaudit"

Cukup atau tidaknya bukti audit menyangkut kuantitas bukti yang harus diperoleh auditor dalam auditnya, sedangkan kompetensi bukti audit menyangkut kualitas atau keandalan bukti yang dipengaruhi oleh tiga faktor berikut ini : sumber bukti, pengendalian intern dan cara untuk memperoleh bukti.

Berdasarkan uraian di atas dapat digambarkan Kerangka Pemikiran Teoritis sebagai berikut :

Gambar 1. Kerangka Pemikiran Teoritis



3. METODE RISET Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Semester 4 Program Studi Akuntansi Jenjang S1 di Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang mengikuti mata kuliah Auditing I. Mata kuliah ini merupakan kelompok mata kuliah Keahlian Berkarya dengan bobot 3 SKS atau dengan jumlah tatap muka 3 x 50 menit. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2008/2009. Dalam pelaksanaannya penelitian ini melibatkan 1 orang dosen yang merupakan tim pengajar mata kuliah Auditing I.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan menggunakan dokumen-dokumen sebagai bahan acuan untuk kepentingan penelitian. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah

daftar nilai mata kuliah Auditing 1 dan dokumentasi kegiatan pada masing-masing siklus.

b. Metode tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan dan bakat yang dimiliki individu atau kelompok. 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*.

c. 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.

d. 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.

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 "*Holly-wood 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 71 atau B. Mahasiswa dikatakan berhasil mencapai target jika telah mencapai nilai minimal B.

Rancangan Penelitian

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 Auditing I di S1 Akuntansi Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang selama ini dilaksanakan. Dari refleksi awal ini ditemukan rendahnya kemampuan belajar mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan.

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.

Ruang Lingkup Materi Mata Kuliah Auditing 1 tentang Prosedur dan Bukti Audit

Prosedur Audit adalah instruksi rinci untuk mengumpulkan tipe bukti audit tertentu yang harus diperoleh pada saat tertentu dalam audit. Prosedur audit yang biasa dilakukan oleh auditor meliputi : inspeksi, pengamatan (*observation*), permintaan keterangan (*enquiry*), konfirmasi, penelusuran (*tracing*), pemeriksaan bukti pendukung (*vouching*), penghitungan (*counting*), *scanning*, pelaksanaan ulang (*reperforming*), teknik audit berbantuan komputer (*computer-assisted audit techniques*). Bukti audit adalah segala informasi yang mendukung angka- angka atau informasi lain yang disajikan dalam laporan keuangan, yang dapat digunakan oleh auditor sebagai dasar yang layak untuk menyatakan

Responden N=		Persentase Total	
Laki-	Perempu	Laki-	Perempua
25	18	58,1	41,9

pendapatnya. Bukti audit yang mendukung laporan keuangan terdiri dari data akuntansi dan semua informasi penguat (*corroborating information*) yang tersedia bagi auditor (Mulyadi, 2002).

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

Keterangan	Pre	Siklu	Siklu	Post
Nilai terendah	40	60	60	65
Nilai tertinggi	56	75	80	86
Rata-rata kelas	39,2	67,77	71,65	77,81
Pencapaian	0%	44,53	57,85	75,35

belajar mata kuliah Auditing 1.

Ketiga, ketrampilan dosen dalam mengembangkan desain dan strategi pembelajaran meningkat. Keempat, hasil belajar mahasiswa meningkat dengan ditunjukkan 75% mahasiswa memperoleh nilai minimal 71 (B).

4. ANALISIS DATA

Karakteristik Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Semester 4 Program Studi Akuntansi Jenjang S1 di Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang mengikuti mata kuliah Auditing I. Mata kuliah ini merupakan kelompok mata kuliah Keahlian Berkarya dengan bobot 3 SKS atau dengan jumlah tatap muka 3 x 50 menit. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2008/2009. Dalam pelaksanaannya penelitian ini melibatkan 1 orang dosen yang merupakan tim pengajar mata kuliah Auditing I. Jumlah responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini sebanyak 43 orang. Berdasarkan jenis kelamin, diketahui 25 subjek atau 58,1% adalah subjek laki-laki dan 18 subjek atau 41,9% adalah subjek wanita. Data di atas dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Karakteristik Subjek Penelitian

Sumber : Data primer yang diolah, 2009

Penelitian tindakan kelas dengan mengimplementasikan strategi peninjauan kembali ala permainan "*holly-wood squares*" dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap prosedur dan bukti audit. Berikut data hasil analisis prestasi belajar mahasiswa Mata Kuliah Auditing 1.

Tabel 2. Data Hasil Analisis tentang prestasi belajar mahasiswa Mata Kuliah Auditing 1

Berdasarkan batas minimal nilai yang harus dicapai oleh mahasiswa yaitu mahasiswa dikatakan berhasil mencapai target nilai yang ditetapkan oleh dosen apabila memperoleh nilai minimal 71 (B) maka keadaan awal (sebelum diberi tindakan) dan keadaan akhir setelah diberi tindakan adalah sebagai berikut : pada keadaan awal belum ada yang mencapai nilai 71, sedangkan pada siklus pertama yang memperoleh nilai 71 atau di atas 71 sebanyak 44,53%, pada siklus kedua sebanyak 57,85%. Pada uji akhir yang mencapai nilai 71 sebanyak 75,35%.

Hasil Observasi

1. Pra Siklus

Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti : (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.

Pada pertemuan I, peneliti menyampaikan model pembelajaran dengan menggunakan Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan "*Holly-wood Squares*" untuk kuliah Auditing I dan tujuan dari penelitian ini dilakukan.

Sebelum siklus I dilakukan, yaitu pada pertemuan kedua, peneliti memberikan pre tes kepada seluruh mahasiswa mengenai materi siklus I dan siklus II yaitu tentang prosedur audit dan bukti audit.

2. Siklus I

Pada siklus I, tiap mahasiswa diperintahkan untuk menulis dua atau tiga pertanyaan yang terkait dengan materi kuliah. Pertanyaan dapat dalam format pilihan ganda, benar/salah atau lisan. Materi pada siklus I adalah

tentang prosedur audit yaitu instruksi rinci untuk mengumpulkan tipe bukti audit tertentu yang harus diperoleh pada saat tertentu dalam audit. Setelah pertanyaan dikumpulkan, peneliti mensimulasikan format tayangan permainan *tic-tac-toe* yang digunakan dalam "*Holly-wood Squares*" dengan menata tiga kursi di depan kelas kemudian memerintahkan tiga mahasiswa untuk duduk di lantai di depan kursi, tiga duduk di kursi dan tiga lagi berdiri di belakangnya.

Setelah itu memberikan 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. Peneliti memerintahkan dua mahasiswa untuk bertugas selaku kontestan. Kontestan memilih anggota dari "*Celebrity Square*" untuk menjawab pertanyaan permainan.

Kemudian ajukan pertanyaan kontestan secara bergiliran. Kontestan menjawab dengan "setuju" atau "tidak setuju" kepada tanggapan panel manakala mereka berusaha membentuk *tic-tac-toe*. 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 membuat keputusan. Rotasi dilakukan pada para "selebriti" itu dengan cara memasangkan mahasiswa. Terakhir mereka diminta untuk bermain *tic-tac-toe* satu sama lain, berdasarkan kemampuan mereka untuk menjawab pertanyaan.

Refleksi pada siklus I ini, masih banyak mahasiswa yang membuat pertanyaan-pertanyaan yang bersifat mudah, sehingga dengan cepat kelompok yang bertugas menjawab pertanyaan. Soal atau pertanyaan yang dibuat kurang variasi, sehingga tidak ada tantangan dari anggota *celebrity square* untuk menjawab pertanyaan.

Kemudian mahasiswa yang tidak terpilih untuk menjadi kontestan atau

selebriti kurang aktif menanggapi atau merespon permainan ini, hal ini disebabkan banyak dari mereka masih belum paham terhadap permainan ini.

3. Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi dari Siklus I, maka peneliti memanager 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.

Peneliti mengungkapkan kembali tujuan dari penelitian ini kemudian menjelaskan secara detail langkah-langkah permainan ini dan tugas setiap pemain. Kemudian setiap pertanyaan yang diajukan harus direspon oleh mahasiswa yang tidak terlibat sebagai kontestan atau selebriti.

Pertanyaan yang dibuat dalam siklus II ini adalah tentang Bukti Audit, peneliti meminta semua mahasiswa untuk membuat pertanyaan yang bagus dan bermutu sehingga selebriti yang menjawab pertanyaan tersebut dapat berfikir atau menganalisis jawaban.

Pertanyaan yang dibuat dipastikan tidak sama antara satu mahasiswa dengan mahasiswa yang lain. Pertanyaan bisa bersumber dari buku atau literature selain literature wajib. Hasil refleksi dari siklus II ini adalah semua mahasiswa sudah ikut berpartisipasi aktif dalam strategi pembelajaran ini.

Pengelolaan pembelajaran oleh dosen dengan mengimplementasikan

Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan "Holly-wood Squares" selama kegiatan pembelajaran

berlangsung yang diamati dengan pedoman observasi, hasilnya dapat dilihat pada Tabel 3. di bawah ini :

No.	Variabel yang diamati	Skor		Rerata
		Sikl I	Sikl II	
1.	Penggunaan Bahasa	3	3,5	3,25
2.	Suasana Belajar	3	4	3,5
3.	Ketepatan	3,5	4	3,75
4.	Penghargaan terhadap	3,5	3,5	3,5
5.	Ketepatan evaluasi	3	3	3
Rerata				3,4

Tabel 3. Data Hasil Observasi mengenai Ketrampilan Dosen dalam Pengelolaan Pembelajaran dengan menggunakan Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan "Holly-wood Squares"

Kembali ala Permainan "Holly-wood Squares"

Dari Tabel 3 di atas menunjukkan ketrampilan Dosen dalam pengelolaan pembelajaran dengan rentangan penilaian 1 - 4 pada kategori baik (rerata dari semua aspek yang diamati 3,4). Tabel di atas juga menunjukkan adanya peningkatan ketrampilan dosen dalam pengelolaan pembelajaran yang semakin baik pada siklus berikutnya.

Sedangkan mengenai minat, keaktifan dan kerjasama mahasiswa dalam proses pembelajaran Mata Kuliah Auditing 1, dapat dilihat Tabel 4. berikut ini :

No.	Variabel yang diamati	Skor		Rerata
		Sikl I	Sikl II	
1.	Minat Mahasiswa	3	4	3,5
2.	Keaktifan	3	3,5	3,25
3.	Kerjasama Mahasiswa dalam proses	3,5	4	3,75
Rerata				3,5

Tabel 4. Data Hasil Observasi mengenai Minat, Keaktifan, dan Kerjasama Mahasiswa

Dari Tabel 4 di atas menunjukkan secara keseluruhan dari aspek yang diamati mengenai mahasiswa dapat dikategorikan baik dengan rerata 3,5. Tabel tersebut juga

menunjukkan adanya peningkatan minat, keaktifan dan kerjasama mahasiswa pada siklus berikutnya.

5. PEMBAHASAN DAN KESIMPULAN

Pembahasan

Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan "Holly-wood Squares" ini sangat sesuai sekali diterapkan dalam pembelajaran Auditing 1. Pada setiap siklus, mahasiswa tampak lebih bersemangat dan mempunyai minat untuk mempelajari suatu pokok bahasan baru. Aktivitas yang dilakukan dosen pada setiap putaran dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun mengurangi dominasi dosen dalam proses pembelajaran. Hal ini karena mahasiswa terlibat aktif melakukan diskusi. Dosen hanya berfungsi sebagai fasilitator dalam proses perkuliahan.

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.

Kesimpulan

Hasil penelitian 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 71 sebanyak 0%, setelah penerapan strategi ini yang memperoleh nilai minimal 71 sebanyak 75,35%.

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 3,4. Sedangkan minat, keaktifan dan kerjasama mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan rentangan 1 - 4 hasilnya baik (3,5). Skor tersebut merupakan rerata dari seluruh aspek yang diamati pada dua siklus.

6. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka diberikan saran atau rekomendasi sebagai berikut : kepada dosen pengampu Mata Kuliah Auditing 1 disarankan untuk menerapkan Strategi Peninjauan Kembali ala Permainan "Holly-wood Squares" dalam pembelajaran Auditing. Metode ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memahami konsep dasar Auditing. 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. Selain itu juga hasil penelitian ini dapat ditindaklanjuti dengan penelitian lanjutan pada mata kuliah lain.

7. DAFTAR REFERENSI

Asnida, Selma, Zarinah, S; Katrie & W.S Chiong. (2006). *Pembelajaran Kooperatif Yang Berkesan*. Tersedia pada [http://](http://www.geocities.com/gerdner028/ilmiahl.htm)

www.geocities.com/gerdner028/ilmiahl.htm. Diakses pada tanggal 20 Juni 2007.

B.Bennett, C. Rolheiser-Bennett, L.Stevann (1991). *Cooperative Learning Where Heart Meets Mind*. Tersedia pada [http://](http://www.geocities.com/CooperativeLearning/ilmiahl.htm)

www.geocities.com/CooperativeLearning/ilmiahl.htm. Diakses pada tanggal 29 Juni 2007.

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. Diakses pada tanggal 25 Juni 2007.
- Mulyadi, 2002. *Auditing*. Buku 1 Edisi ke-6. Jakarta : Salemba Empat.
- Silberman, Melvin. 2006. *Active Learning*. Penerbit Nusa Media. Bandung.
- Slavin, R. (1990) *Cooperative Learning : Theory, Research ang Practice*. Englewood Cliff, NJ: Prentice Hall.

