KAJIAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN DAN NILAI-NILAI BERBUDI LUHUR PADA MAHASISWA

Tio Prasetio

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Budi Luhur Jakarta
Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta 12260
Email: *tio.prasetio@budiluhur.ac.id*

ABSTRACT

The purpose of this research is to examine the soft skills and hard skills improvement of students through the study of Cooperative Learning Model and describe the student's response to the application of cooperative learning model. This research is a classroom action research using SPSS Version 20 software, the subject of this research is the students of Faculty of Economics and Business semester V who take computerized accounting application courses amounting to 25 people. The data collected were indicators of soft skills, hard skills indicators of students, student perceptions and constraints encountered in the application of learning models. Data were obtained by using observation technique and questioner which then analyzed by descriptive analysis technique. The results showed that cooperative learning method can improve all attributes of soft skills, especially the oral communication attributes of students. As for hard skills attribute decreased not significant.

Keywords: Hard skills, Soft skills, Cooperative Learning Model

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah menguji peningkatan *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa melalui kajian Model Pembelajaran kooperatif dan mendeskripsikan tanggapan mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan software SPSS Versi 20, subjek penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis semester V yang mengambil mata kuliah aplikasi komputerisasi akuntansi yang berjumlah 25 orang. Data yang dikumpulkan adalah indikator *soft skills*, indikator *hard skills* mahasiswa, persepsi mahasiswa dan kendala yang ditemui dalam penerapan model pembelajaran. Data diperoleh dengan menggunakan teknik observasi dan kuisioner yang kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan semua atribut *soft skills*, terutama atribut komunikasi lisan mahasiswa. Sedangkan untuk atribut *hard skills* mengalami penurunan yang tidak signifikan.

Kata Kunci: *Hard skills, Soft skills, Model Pembelajaran Kooperatif*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia (Kemenristekdikti) memberikan fokus perhatian dalam proses pembelajaran mengenai *soft skills* dan *hard skills*, seperti yang disampaikan Kasubdit Penalaran dan Kreativitas Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristekdikti Widyo Winarso bahwa dalam dunia kerja, prestasi akademik ataupun nilai *hard skill* yang bagus terkadang dinomorduakan. Perusahaan lebih memilih tenaga kerja yang memiliki *soft skill* dibandingkan *hard skill*. Peningkatan prestasi sebuah universitas bisa melalui pengembangan bakat, minat namun tetap tidak menanggalkan akademiknya (Sailah, 2007).

Pengembangan *soft skills* melalui kurikulum dapat ditempuh dengan dua cara. Pertama, melalui kegiatan pembelajaran yang secara eksplisit diintegrasikan dalam mata kuliah yang dituangkan dalam Silabus, SAP (Satuan Acara Perkuliahan) atau RPS (Rencana Pembelajaran Semester). Kedua, dapat dilakukan melalui proses *hidden curriculum*, yaitu suatu strategi pengembangan *soft skills* yang disampaikan oleh dosen kepada mahasiswa secara terintegrasi pada saat perkuliahan berlangsung. Biasanya cara kedua ini dilakukan dosen melalui panutan (contoh atau teladan), dan juga melalui pesan-pesan selingan pada saat pelaksanaan perkuliahan. Upaya pengembangan *soft skills* melalui pesan-pesan selingan dapat menggunakan kata-kata mutiara, lagu-lagu, peribahasa, cerita, film (*video clip*), yang memotivas dan inspiratif, dan tidak kalah penting adalah peran pimpinan (dosen) sebagai *role model* (Sriartha dan Sudiana, 2009:6).

Hasil penelitian Sinarwati (2014) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa dan mahasiswa memberikan respon positif terhadap model pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan pengalaman mengajar mata kuliah Aplikasi Komputerisasi Akuntansi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Budi Luhur ditemukan *soft skills* mahasiswa masih rendah dengan beberapa indikasi diantaranya ketika dosen memberikan kesempatan mahasiswa untuk berdiskusi nampak bahwa mahasiswa kurang berpartisipasi, rendahnya tingkat partisipasi disebabkan oleh rendahnya rasa percaya diri mereka, meskipun terdapat dua sampai tiga orang mahasiswa dari dua puluh lima mahasiswa dalam satu laboratorium komputer (12%) aktif berpartisipasi, itu pun kadang kemampuan komunikasi lisannya masih rendah, ini merupakan salah satu indikasi rendahnya *soft skills* mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis.

Beberapa indikasi lain rendahnya *soft skills* mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis adalah rendahnya kejujuran mereka, ketika ujian berlangsung (Ujian Tengah Semester/UTS atau Ujian Akhir Semester/UAS yang bersifat *close book*). Beberapa mahasiswa ditemukan membuka contekan dalam bentuk fisik atau contekan bentuk *file* dalam komputer atau sekedar bertanya dengan berbisik ke temannya, rendahnya kejujuran juga bisa dilihat dari ketidakmauan mahasiswa mengungkapkan ketidakpahamannya terhadap suatu materi baik kepada dosen maupun kepada teman sejawat.

Dilihat dari tingkat kreativitas, umumnya masih rendah dengan indikasi jawaban mereka atas tugas individu yang relatif sama dan memenuhi standar minimal. Mahasiswa nampak terlihat kesulitan dalam menjawab pertanyaan dari tugas yang diberikan ketika dosen memberikan materi yang bersifat mengulang dari mata kuliah sebelumnya, sehingga terlihat mahasiswa kurang memiliki kreativitas dalam mencari tahu mengenai materi tersebut.

Selain hal yang berkaitan dengan *soft skills*, fakta lain yang ditemui dalam pembelajaran Aplikasi Komputerisasi Akuntansi adalah *hard skills* mahasiswa masih perlu ditingkatkan. Indikasi perlunya peningkatan *hard skills* seperti pemahaman proses pembuatan jurnal umum, pencatatan persediaan, penyusunan laporan keuangan, dan analisa laporan keuangan dalam bentuk rasio serta penggunaan perangkat lunak komputer.

Berdasarkan paparan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Kajian Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kecerdasan dan Nilai-Nilai Berbudi Luhur Pada Mahasiswa".

Perumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) dapat meningkatkan *soft skills* mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Budi Luhur mata kuliah Aplikasi Komputerisasi Akuntansi?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan *hard skills* mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Budi Luhur mata kuliah Aplikasi Komputerisasi Akuntansi?
3. Bagaimana tanggapan mahasiswa mata kuliah Aplikasi Komputerisasi Akuntansi terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD?

Pembatasan Masalah

1. Kecerdasan dalam penelitian ini diproksikan dengan *hard skills*.
2. Nilai-nilai berbudi luhur dalam judul penelitian ini diproksikan dengan *soft skills*.
3. Atribut *soft skills* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu komunikasi lisan, kejujuran, partisipasi, kreativitas.
4. Atribut *hard skills* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kemampuan pemahaman proses pembuatan jurnal umum, pencatatan persediaan, penyusunan laporan keuangan, dan analisa laporan keuangan dalam bentuk rasio serta penggunaan perangkat lunak komputer.
5. Atribut *soft skill* dan *hard skill* memiliki standar skor penilaian.

TINJAUAN PUSTAKA

Model Pembelajaran

Joyce dan Weil (1996) dalam Rusman (2010:132) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Teori-teori yang mendasari pembelajaran kooperatif, diantaranya adalah teori motivasi dan teori kognitif. Menurut teori motivasi, memberikan penghargaan kepada kelompok sesuai dengan penampilannya akan menciptakan struktur penghargaan antar perorangan sehingga anggota-anggota tersebut akan saling memberi penguatan sosial. Teori kognitif dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu teori perkembangan dan teori elaborasi. Teori perkembangan bertolak dari asumsi bahwa interaksi antar mahasiswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang sesuai akan meningkatkan penguasaan terhadap konsep-konsep yang sulit. Sedangkan teori elaborasi kognitif bertolak dari asumsi apabila informasi harus ditinggalkan dalam memori dan terkait dalam informasi yang telah ada dalam memori tersebut, maka mahasiswa harus terlibat dalam beberapa macam kegiatan terstruktur (elaborasi kognitif) atas suatu materi (Marsiti, 2008:5).

Nilai Berbudi Luhur

Cerdas berbudi luhur adalah dua hal yang tidak terpisahkan, kecerdasan tanpa dilandasi budi luhur akan cenderung digunakan untuk membodohi dan mencelakakan

orang lain, sebaliknya budi luhur tanpa diimbangi kecerdasan akan merupakan sasaran kejahatan dan penindasan orang lain (Pusat Studi Kebudiluhuran, 2016).

Menurut Pusat Studi Kebudiluhuran (2016), tiga komponen karakter yang baik:

1. *Moral Knowing* atau pengetahuan tentang moral, meliputi kesadaran moral, pengetahuan nilai-nilai moral, logika moral, dan pengenalan diri (Kognitif)
2. *Moral Feeling* atau perasaan tentang moral yaitu meliputi aspek emosi untuk manusia berkarakter, percaya diri, kepekaan terhadap derita orang lain (Afektif)
3. *Moral Action* atau perbuatan moral yang merupakan hasil dari dua komponen karakter lainnya (Psikomotorik)

Menurut Pusat Studi Kebudiluhuran (2016) nilai-nilai budi luhur mencakup:

1. Sabar Mensyukuri
 - a. Melakukan dengan ikhlas, tanpa pamrih, hanya berharap dari/ kepada Tuhan Yang Maha Kuasa.
 - b. Mampu mengambil hikmah dari apapun yang kita alami atau yang kita dapatkan.
 - c. Menyadari tugas, fungsi, dan hakekat manusia.
2. Cinta Kasih
Peduli terhadap sesama dan lingkungan, baik manusia, flora, fauna dan seluruh isi alam ciptaan Tuhan.
3. Rendah Hati
Berperilaku yang mencerminkan watak, sifat, tabiat yang berlawanan dengan kesombongan/kecongkaan.
4. Suka Menolong Sesama
Senang menolong, bukan asal menolong, tetapi memberi pertolongan yang menimbulkan/ membawa kemaslahatan/ manfaat/ kebaikan.
5. Kerjasama
Melakukan kegiatan dengan orang/ pihak lain, dengan cara menyatukan mensinergikan potensi/ kekuatan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.
6. Jujur (Temen)
Menyampaikan apa adanya dengan bijak.
7. Tanggung Jawab
Melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh (tumemen), berani menanggung akibat dari sikap, perkataan, tingkah laku, dan perbuatannya.
8. Toleransi
Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan dan keberagaman.

9. Sopan Santun

Perilaku dan sikap yang baik dalam pergaulan antar manusia yang beradab sesuai dengan norma.

HARD SKILLS

Hard skill merupakan penguasaan ilmu pengetahuan teknologi, dan ketrampilan teknis yang berhubungan dengan bidang keilmuannya (Coates 2006:5). Marsiti dkk (2008) menemukan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite and Review*) mampu meningkatkan efektivitas belajar mahasiswa jurusan PKK pada mata kuliah Dasar Seni dan Desain. Hal yang sama Widiartini dan Angendari (2008:23) juga menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* mampu meningkatkan prestasi dan aktivitas belajar statistik pada mahasiswa semester IV jurusan PKK Undiksha. Slavin (2008) mengatakan bahwa dalam pembelajaran model *Jigsaw*, siswa diberikan tugas untuk membaca beberapa bab atau unit, dan diberikan lembar ahli yang terdiri atas topik-topik yang berbeda yang harus menjadi fokus perhatian masing-masing anggota tim saat mereka membaca.

PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang didasarkan pada paham konstruktivisme. Model pembelajaran kooperatif ditandai dengan fitur-fitur berikut ini (Arends, 2008)

1. Peserta didik bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan belajar
2. Tim-tim itu terdiri atas peserta didik yang berprestasi rendah, sedang, dan tinggi
3. Bilamana mungkin, tim-tim terdiri atas campuran ras, budaya dan gender
4. Sistem *reward* berorientasi kelompok maupun individu

Paling sedikit terdapat tiga tujuan penting dari pembelajaran kooperatif yakni prestasi akademis, toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman, serta pengembangan keterampilan sosial (Arends, 2008).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas/PTK (*Classroom Action Research*). Pengertian penelitian tindakan kelas menurut Wiriadmadja (2008: 13) intinya menerangkan bahwa PTK adalah bagaimana sekelompok dosen dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran yang dilakukan, dan belajar dari pengalaman sendiri.

Model penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, yang didukung oleh materi ajar, lembar kerja mahasiswa, kuis, latihan soal, kunci jawaban atas kuis dan latihan soal, tugas-tugas terstruktur secara berkelompok maupun individu.

Slavin (2008) memaparkan bahwa: "Gagasan utama dibelakang STAD adalah memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru". Jika siswa menginginkan kelompok memperoleh hadiah, mereka harus membantu teman sekelompok mereka dalam mempelajari pelajaran.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Akuntansi dan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Budi Luhur semester V. Sedangkan untuk sampel penelitian dengan metode *convenience sampling* terdiri dari 1 kelompok yaitu 25 orang yang mengambil mata kuliah Aplikasi Komputerisasi Akuntansi. Kajian Model Pembelajaran Kooperatif dengan tipe STAD (*Student Team Achievement Division*).

Operasional Variabel

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis deskriptif dengan menggunakan *software* SPSS Versi 20. Menurut Sinarwati (2014) aspek *soft skills* yang diteliti pada penelitian tindakan kelas ini adalah meliputi 4 atribut, yaitu sebagai berikut:

1. Komunikasi lisan
2. Kejujuran
3. Tingkat partisipasi
4. Tingkat kreativitas

Sedangkan aspek *hard skills* yang dinilai adalah pemahaman konsep dan praktik mengenai: (a) proses pembuatan jurnal umum, (b) pencatatan persediaan, (c) penyusunan laporan keuangan, serta (d) analisa laporan keuangan dalam bentuk rasio dan (e) penggunaan perangkat lunak komputer. Aspek *hard skills* dalam mata kuliah Aplikasi Komputerisasi Akuntansi tersebut dipilih karena merupakan tugas akuntan. Dan dalam melakukan tugas-tugas tersebut memerlukan orang lain atau diperlukannya kerjasama yang melibatkan atribut *soft skills* yang ada dalam penelitian ini, seperti komunikasi lisan, kejujuran, tingkat partisipasi dan tingkat kreativitas.

Masing-masing aspek *soft skills* dan *hard skills* diberikan skor minimal 1 dan maksimal 5, sesuai dengan skala Likert yang berpedoman pada deskriptor. Skor untuk masing-masing aspek akan dijumlahkan kemudian dicari rata-ratanya dan dipakai sebagai skor kemampuan komunikasi lisan, kejujuran, partisipasi, tingkat kreativitas, proses pembuatan jurnal umum, pencatatan persediaan, penyusunan laporan keuangan, dan analisa laporan keuangan dalam bentuk rasio serta penggunaan perangkat lunak komputer.

Pemberian skor pada deskriptor setiap atribut *soft skills* (tabel 1 s.d 4) untuk setiap mahasiswa (dengan cara dosen melakukan pengamatan, penilaian, dan pemberian masing-masing skor). Penilaian untuk atribut *soft skills* dilakukan pada siklus I (sebelum Ujian Tengah Semester/UTS) dan siklus II (sesudah UTS).

Untuk penskoran terhadap kemampuan komunikasi lisan mahasiswa menggunakan deskriptor sebagai berikut:

Tabel 1
Deskriptor Atribut *Soft skills* (kemampuan komunikasi lisan)

Skor	Deskriptor
1	Tidak ada komunikasi lisan
2	Komunikasi lisan dengan bahasa yang tidak terstruktur, tidak relevan dan memerlukan pengulangan
3	Komunikasi lisan dengan bahasa yang terstruktur, tidak relevan dan memerlukan pengulangan
4	Komunikasi lisan dengan bahasa yang terstruktur, relevan dan memerlukan pengulangan
5	Komunikasi lisan dengan bahasa yang terstruktur, relevan dan tidak memerlukan pengulangan

Sumber: Sinarwati (2014)

Untuk penskoran terhadap kejujuran mahasiswa menggunakan deskriptor sebagai berikut, dengan syarat semua indikator (*point a s.d d*) pada setiap skor terpenuhi:

Tabel 2
Deskriptor Atribut *Soft skills* (kejujuran mahasiswa)

Skor	Deskriptor
1	Mahasiswa: a. Tidak mengungkapkan ketidakpahamannya kepada dosen b. Tidak mengungkapkan ketidakpahamannya kepada teman sejawat c. Tidak mengerjakan sendiri latihan soal d. Tidak menjawab dengan pendapat sendiri kuis yang diberikan
2	Mahasiswa: a. Tidak mengungkapkan ketidakpahamannya kepada dosen b. Mengungkapkan ketidakpahamannya kepada teman sejawat c. Tidak mengerjakan sendiri latihan soal d. Tidak menjawab dengan pendapat sendiri kuis yang diberikan
3	Mahasiswa: a. Mengungkapkan ketidakpahamannya kepada dosen b. Mengungkapkan ketidakpahamannya kepada teman sejawat c. Tidak mengerjakan sendiri latihan soal d. Tidak menjawab dengan pendapat sendiri kuis yang diberikan
4	Mahasiswa: a. Mengungkapkan ketidakpahamannya kepada dosen b. Mengungkapkan ketidakpahamannya kepada teman sejawat c. Mengerjakan sendiri latihan soal d. Tidak menjawab dengan pendapat sendiri kuis yang diberikan
5	Mahasiswa: a. Mengungkapkan ketidakpahamannya kepada dosen b. Mengungkapkan ketidakpahamannya kepada teman sejawat c. Mengerjakan sendiri latihan soal d. Menjawab dengan pendapat sendiri kuis yang diberikan

Sumber: Sinarwati (2014)

Untuk penskoran terhadap partisipasi menggunakan deskriptor sebagai berikut:

Tabel 3
Deskriptor Atribut *Soft skills* (partisipasi)

Skor	Deskriptor
1	Jika tingkat partisipasi sebanyak <10%
2	Jika tingkat partisipasi sebanyak 10% s.d 25%
3	Jika tingkat partisipasi sebanyak di atas 25% s.d 50%
4	Jika tingkat partisipasi di atas 50% s.d 75%
5	Jika tingkat partisipasi di atas 75%

Sumber: Sinarwati (2014)

Untuk penskoran terhadap kreativitas mahasiswa menggunakan deskriptor sebagai berikut:

Tabel 4
Deskriptor Atribut *Soft skills* (kreativitas mahasiswa)

Skor	Deskriptor
1	Jika jawaban atas tugas < standar minimal dengan data tidak mendekati kondisi riil
2	Jika jawaban atas tugas = standar minimal dengan data tidak mendekati kondisi riil
3	Jika jawaban atas tugas 50% > standar minimal dengan data tidak mendekati kondisi riil
4	Jika jawaban atas tugas 100% > standar minimal dengan data tidak mendekati kondisi riil
5	Jika jawaban atas tugas 100% > standar minimal dengan data mendekati kondisi riil

Sumber: Sinarwati (2014)

Selanjutnya berikut adalah kriteria dan konversi terhadap tiap-tiap aspek *soft skill*

Tabel 5
Kriteria dan Konversi Rata-rata Skor *Soft skills*

Rumus rata-rata skor	Kategori
$X > Mi + 1,5S_{Di}$	Sangat Baik
$Mi + 0,5S_{Di} < X < Mi + 1,5S_{Di}$	Baik
$Mi - 0,5S_{Di} < X < Mi + 0,5S_{Di}$	Cukup
$Mi - 1,5S_{Di} < X < Mi - 0,5S_{Di}$	Kurang
$X < Mi - 1,5S_{Di}$	Sangat Kurang

Sumber: Sinarwati (2014)

Untuk melihat seberapa jauh adanya peningkatan masing-masing aspek mahasiswa, maka akan dianalisis secara deskriptif dengan melihat rentangan peningkatannya dari siklus I ke siklus II. Adapun rumus yang dipergunakan adalah mencari mean ideal (M_i) dan standar deviasi ideal (S_{Di}) seperti berikut:

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

$$S_{Di} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

Sumber: Sinarwati (2014)

Setelah diperoleh nilai mean ideal (M_i) dan Standar deviasi ideal (S_{Di}) maka langkah berikutnya adalah mengkonversi tiap-tiap atribut *soft skills* untuk mengetahui kategori masing-masing atribut *soft skills*.

Untuk *hard skill* menggunakan pedoman konversi nilai yang berlaku di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Budi Luhur (untuk grade A = 85 s.d 100). Setelah itu dilakukan penskoran terhadap pemahaman konsep dan praktik proses pembuatan

jurnal umum, pencatatan persediaan, penyusunan laporan keuangan, serta analisa laporan keuangan dalam bentuk rasio dan penggunaan perangkat lunak komputer, menggunakan deskriptor dengan tabulasi skor sebagai berikut:

Tabel 6
Deskriptor Atribut *Hard skills*

Skor	Deskriptor	Kategori
1	Jika <30% mahasiswa memperoleh nilai A	Sangat kurang
2	Jika 30%-40% mahasiswa memperoleh nilai A	Kurang
3	Jika 41%-50% mahasiswa memperoleh nilai A	Cukup
4	Jika 51%-60% mahasiswa memperoleh nilai A	Baik
5	Jika >60% mahasiswa memperoleh nilai A	Sangat Baik

Sumber: Sinarwati (2014)

Tabel 7
Deskriptor Penguasaan Teknologi/Komputer

Skor	Deskriptor	Kategori
1	Jika <20% mahasiswa menguasai program <i>software accounting</i>	Sangat kurang
2	Jika 21%-30% mahasiswa menguasai program <i>software accounting</i>	Kurang
3	Jika 31%-40% mahasiswa menguasai program <i>software accounting</i>	Cukup
4	Jika 41%-50% mahasiswa menguasai program <i>software accounting</i>	Baik
5	Jika >50% mahasiswa menguasai program <i>software accounting</i>	Sangat Baik

Sumber: Sinarwati (2014)

Tahap analisis data yang terakhir adalah dengan menyebarkan kuisisioner kepada 25 mahasiswa yang menjadi responden untuk mengetahui tanggapan mahasiswa mata kuliah Aplikasi Komputerisasi Akuntansi terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Kuisisioner berisikan pernyataan yang berisi pertanyaan terbuka mengenai tanggapan dan saran atas kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode STAD. Pengolahan data kuisisioner ini menggunakan metode deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisa Data Atribut *Soft skills* (Siklus I)

Berikut adalah data statistik hasil perhitungan rerata, mean ideal dan standar deviasi untuk atribust *soft skills* yaitu sebagai berikut:

Tabel 8
Statistik Deskriptif Atribut *Soft Skills* Siklus I

	Skor_Komunikasi_Li san	Skor_Kejujuran	Skor_Tingkat_P artisipasi	Skor_Ting kat_Kreati fitas
N Valid	25	25	25	25
Missing	0	0	0	0
Mean	1.96	2.20	1.80	2.28
Median	2.00	2.00	2.00	3.00
Std. Deviation	.978	.816	.500	.843
Minimum	1	1	1	1
Maximum	3	3	3	3
Sum	49	55	45	57

Sumber: Output SPSS Versi 20

Dari tabel 8 dibuat rekapitulasi hasil data *soft skills* untuk atribut komunikasi lisan, kejujuran, tingkat partisipasi, dan tingkat kreatifitas (siklus I) sebagai berikut:

Tabel 9
Rekapitulasi Hasil Data *Soft skills* (Siklus 1)

Atribut <i>Soft skills</i>	Rerata (X)	Mi	SDi
Komunikasi Lisan	1,96	2	0,978
Kejujuran	2,20	2	0,816
Partisipasi	1,80	2	0,500
Kreatifitas	2,28	2	0,843

Sumber: Data Diolah Ms Excel 2016

Sehingga didapatkan hasil dari rumus rata-rata skor *soft skills* untuk atribut komunikasi lisan, kejujuran, partisipasi, dan kreatifitas adalah sebagai berikut:

Tabel 10
Data Indikator Rumus *Soft skills* (Siklus I)

Rumus	Nilai Tiap Indikator <i>Soft skills</i>			
	Komunikasi Lisan	Kejujuran	Partisipasi	Kreatifitas
Mi + SDi	2.978	2.816	2.5	2.843
Mi + 0,5 SDi	2.489	2.408	2.25	2.4215
Mi + 1,5 SDi	3.467	3.224	2.75	2.75
Mi - 0,5 SDi	1.511	1.592	1.75	1.5785
Mi - 1,5 SDi	0.533	0.776	1.25	0.7355

Sumber: Data diolah Ms Excel 2016

Kajian Analisa Data *Soft skills* (Siklus I)

Untuk dapat dihasilkan data kajian analisa data *soft skills* melalui pengelompokkan kategori dengan rumus rata-rata skor *soft skills*. Dengan kriteria kategori yang ada pada tabel 5. Berdasarkan kriteria pada tabel 5 dapat dihasilkan kategori untuk atribut *soft skills* dalam siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 11
Kategori Atribust *Soft skills* Siklus I

Atribut <i>Soft skills</i>	Keterangan	Kategori
Komunikasi Lisan	$Mi-0,5SDi < X < Mi+0,5 SDi$ 1,51 < 1,96 < 2,48	Cukup
Kejujuran	$Mi-0,5SDi < X < Mi+0,5 SDi$ 1,59 < 2,20 < 2,40	Cukup
Partisipasi	$Mi-0,5SDi < X < Mi+0,5 SDi$ 1,75 < 1,80 < 2,75	Cukup
Kreatifitas	$Mi-0,5SDi < X < Mi+0,5 SDi$ 1,57 < 2,28 < 2,42	Cukup

Dari tabel 11 dapat diketahui bahwa untuk keseluruhan atribut *soft skills* pada penelitian ini di tahap siklus I masuk dalam kategori cukup.

Analisa Data *Hard skills* (Siklus I)

Kategori untuk data *hard skill* pada siklus I yaitu untuk penguasaan jurnal umum masuk dalam kategori sangat baik (yaitu > 60% mahasiswa mendapat nilai A). Dan untuk penguasaan pencatatan persediaan masuk dalam kategori sangat baik (yaitu > 60% mahasiswa mendapat nilai A). Ditunjukkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 12
Penguasaan Jurnal Umum

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
A	20	80.0	80.0	80.0
B	3	12.0	12.0	92.0
Valid B+	1	4.0	4.0	96.0
C	1	4.0	4.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS Versi 20

Tabel 13
Penguasaan Pencatatan Persediaan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
A	17	68.0	68.0	68.0
Valid B	8	32.0	32.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS Versi 20

Dari tabel 12 didapatkan hasil bahwa untuk penguasaan jurnal umum yang mendapatkan grade A sebesar 80% dan pada tabel 13 didapatkan hasil bahwa untuk penguasaan pencatatan persediaan yang mendapatkan grade A sebesar 68%. Sehingga rata-rata *hard skills* pada siklus I sebesar 74% yaitu dari $(80\% + 68\%)/2$.

Analisa Data Atribut *Soft skills* (Siklus II)

Berikut adalah data statistik hasil perhitungan rerata, mean ideal dan standar deviasi untuk atribust *soft skills* yaitu sebagai berikut:

Tabel 14

Statistik Deskriptif Atribut *Soft Skills* Siklus II

	Skor_Komunikasi_Lisan	Skor_Kejujuran	Skor_Tingkat_Partisipasi	Skor_Tingkat_Kreatifitas
Valid N	25	25	25	25
Missing	0	0	0	0
Mean	2.76	2.76	2.20	2.84
Median	3.00	3.00	2.00	3.00
Std. Deviation	1.234	.597	.645	.624
Minimum	1	2	1	2
Maximum	4	4	3	4
Sum	69	69	55	71

Sumber: Output SPSS Versi 20

Dari tabel 14 dibuat rekapitulasi hasil data *soft skills* untuk atribut komunikasi lisan, kejujuran, tingkat partisipasi, dan tingkat kreatifitas (siklus II) sebagai berikut:

Tabel 15

Rekapitulasi Hasil Data *Soft skills* (Siklus II)

Atribut <i>Soft skills</i>	Rerata (X)	Mi	SDi
Komunikasi Lisan	2,76	2,5	1,234
Kejujuran	2,76	3	0,597
Partisipasi	2,20	2	0,645
Kreatifitas	2,84	3	0,624

Sumber: Data yang telah diolah

Sehingga didapatkan hasil dari rumus rata-rata skor *soft skills* untuk atribut komunikasi lisan, kejujuran, partisipasi, dan kreatifitas adalah sebagai berikut:

Tabel 16

Data Indikator Rumus *Soft skills* (Siklus II)

Rumus	Nilai Tiap Indikator <i>Soft skills</i>			
	Komunikasi Lisan	Kejujuran	Partisipasi	Kreatifitas
Mi + SDi	3.734	3.597	2.645	3.624
Mi + 0,5 SDi	3.117	3.2985	2.3225	3.312
Mi + 1,5 SDi	4.351	3.8955	2.9675	2.9675
Mi - 0,5 SDi	1.883	2.7015	1.6775	2.688
Mi - 1,5 SDi	0.649	2.1045	1.0325	2.064

Sumber: Data yang telah diolah

Kajian Analisa Data *Soft skills* (Siklus II)

Untuk dapat dihasilkan data kajian analisa data *soft skills* melalui pengelompokkan kategori dengan rumus rata-rata skor *soft skills*. Dengan kriteria kategori tampak pada tabel 5. Berdasarkan tabel 5 dapat dihasilkan kategori untuk atribut *soft skills* dalam siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 17
Kategori Atribust *Soft skills* Siklus II

Atribut <i>Soft skills</i>	Keterangan	Kategori
Komunikasi Lisan	$Mi-0,5SDi < X < Mi+0,5 SDi$ 1,88 < 2,76 < 3,11	Cukup
Kejujuran	$Mi-0,5SDi < X < Mi+0,5 SDi$ 2,70 < 2,76 < 3,29	Cukup
Partisipasi	$Mi-0,5SDi < X < Mi+0,5 SDi$ 1,67 < 2,20 < 2,32	Cukup
Kreatifitas	$Mi-0,5SDi < X < Mi+0,5 SDi$ 2,68 < 2,84 < 3,31	Cukup

Dari tabel 17 dapat diketahui bahwa untuk keseluruhan atribut *soft skills* pada penelitian ini di tahap siklus II masuk dalam kategori cukup.

Analisa Data *Hard skills* (Siklus II)

Analisa data untuk *hard skill* pada siklus II meliputi penguasaan penyusunan laporan keuangan, penguasaan analisa laporan keuangan dan penguasaan *software accounting* yang di tunjukkan pada tabel 18, tabel 19 dan tabel 20, sebagai berikut:

Tabel 18
Penguasaan Penyusunan Laporan Keuangan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
A	17	68.0	68.0	68.0
Valid B	8	32.0	32.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS Versi 20

Tabel 19
Penguasaan Analisa Laporan Keuangan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
A	17	68.0	68.0	68.0
Valid B	3	12.0	12.0	80.0
B+	5	20.0	20.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS Versi 20

Tabel 20
Penguasaan *Software Accounting*

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
A	20	80.0	80.0	80.0
B	3	12.0	12.0	92.0
Valid B+	1	4.0	4.0	96.0
C	1	4.0	4.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS Versi 20

Dari tabel 18 didapatkan hasil bahwa untuk penguasaan penyusunan laporan keuangan yang mendapatkan grade A sebesar 68% (termasuk kategori sangat baik) dan pada tabel 19 didapatkan hasil bahwa untuk penguasaan analisa laporan keuangan yang mendapatkan grade A sebesar 68% (termasuk kategori sangat baik). Tabel 20 untuk penguasaan *software accounting* yang mendapatkan grade A sebesar 80% (masuk kategori sangat baik). Sehingga rata-rata *hard skills* pada siklus II sebesar 72% yaitu dari $(68\% + 68\% + 80\%)/3$.

Analisa Rerata Indikator *Soft Skills* Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan uraian data di atas mengenai hasil atribut *soft skills* pada siklus I dan II, dapat disajikan tabel rerata indikator *soft skills* siklus 1 dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 21
Rerata Indikator *Soft Skills* Siklus I dan Siklus II

Indikator <i>Soft skills</i>	Rerata Siklus I	Rerata Siklus II	Peningkatan	Peningkatan dalam persentase
Komunikasi Lisan	1,96	2,76	0,80	28,9%
Kejujuran	2,20	2,76	0,56	20,2%
Partisipasi	1,80	2,20	0,40	18,1%
Kreatifitas	2,28	2,84	0,56	19,7%

Berdasarkan tabel 21 dapat diketahui bahwa peningkatan terjadi pada semua atribut *soft skills* dalam penelitian ini. Peningkatan tertinggi atribut *soft skills* mahasiswa dari siklus I ke siklus II terjadi pada atribut komunikasi lisan yaitu sebesar 0,80. Peningkatan komunikasi secara lisan oleh mahasiswa dalam pembelajaran dicapai dengan cara dosen memberikan motivasi dengan menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat untuk menjadi pribadi yang lebih cerdas atau memiliki kompetensi, serta meningkatnya nilai berbudi luhur yaitu *soft skills* komunikasi lisan antara mahasiswa ke

dosen. Dengan cara melakukan komunikasi lisan dengan dosen menggunakan bahasa yang terstruktur, relevan dan tidak memerlukan pengulangan. Pertanyaan yang diajukan oleh mahasiswa kepada dosen berhubungan dengan praktik penggunaan *software accounting* disampaikan dengan tata bahasa yang sistematis atau terstruktur. Komunikasi antara mahasiswa dan dosen berlangsung dengan sangat baik didukung oleh rasa percaya diri mahasiswa, keingintahuan yang besar, keinginan untuk menjadi pribadi yang cerdas, serta berkurangnya rasa malu yang ada dalam diri mahasiswa.

Peningkatan atribut *soft skills* terendah terjadi pada atribut partisipasi, dalam pembelajaran mahasiswa masih enggan untuk terlibat secara aktif dalam partisipasi diskusi proses pembelajaran dengan teman. Karena mata kuliah ini merupakan mata kuliah praktik dalam laboratorium komputer, sehingga kesempatan untuk dilakukan partisipasi diskusi dengan teman sangat rendah, dibandingkan dengan proses pembelajaran di dalam kelas.

Analisa Rerata Indikator *Hard skills* Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan uraian data di atas mengenai hasil atribut *hard skills* pada siklus I dan II, dapat disajikan tabel rerata indikator *hard skills* siklus 1 dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 22
Rerata Indikator *Hard skills* Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rata-rata Persentase	Kategori
Siklus 1	74%	Sangat Baik
Siklus II	72%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 22 dapat diketahui bahwa terjadi penurunan persentase untuk atribut *hard skills* dalam penelitian ini. Dengan rata-rata persentase mengalami penurunan sebesar 2%, yaitu dengan rata-rata pada siklus 1 sebesar 74% untuk penguasaan jurnal umum dan pencatatan persediaan. Dan rata-rata pada siklus II sebesar 72% untuk penyusunan laporan keuangan, analisa laporan keuangan, dan penggunaan *software accounting*. Terjadi penurunan disebabkan oleh tidak seimbangnya jumlah atribut *hard skills* yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu pada siklus I digunakan 2 atribut *hard skills*, sedangkan pada siklus II digunakan 3 atribut *hard skills*. Selain itu karena penggunaan *software accounting* yang berbeda digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu sebelum Ujian Tengah Semester (UTS) mempelajari *zahir accounting*, sedangkan sesudah UTS mempelajari MYOB (*Mind Your Own Business Accounting*).

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan komunikasi lisan, kejujuran, partisipasi dan kreativitas mahasiswa (*soft skills*). Tetapi belum dapat meningkatkan secara signifikan penguasaan konsep penguasaan *accounting* dan *software accounting* (*hard skills*) dalam proses pembelajaran.

Analisa Hasil Angket Metode Pembelajaran Kooperatif

Berdasarkan hasil angket yang disebarakan pada mahasiswa untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap upaya peningkatan *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat dirangkum pendapat mahasiswa sebagai berikut: sebagian besar (90%) mahasiswa menyatakan bahwa model pembelajaran yang diterapkan memberikan kesempatan untuk dilakukannya komunikasi secara intens dan lebih dekat antara mahasiswa dengan dosen dalam proses pembelajaran, karena mahasiswa merasa diperhatikan oleh dosen dan hampir semua pertanyaan yang diajukan oleh mahasiswa dapat dimengerti dengan baik. Hasil dari angket disampaikan saran dari mahasiswa untuk membuat kelompok belajar, sehingga diskusi atau partisipasi aktif antar mahasiswa dapat terjalin dengan sangat baik, hal inilah yang menjadi faktor rendahnya peningkatan atribust *soft skills* untuk partisipasi.

Model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam perkuliahan mata kuliah aplikasi komputerisasi akuntansi, yaitu salah satunya dengan penjelasan dari dosen dengan metode yang tidak terburu-buru dan dilakukan review mata kuliah dasar atau pengantar akuntansi, dan diberikan contoh praktik mengenai penerapan jurnal umum, pencatatan persediaan, penyusunan laporan keuangan, analisa laporan keuangan, serta teknik pengoperasian *software accounting* yaitu *zahir accounting* dan *MYOB accounting*. Hasil angket mahasiswa menyatakan bahwa *software accounting* MYOB lebih sulit dibandingkan dengan *zahir accounting*, hal ini disebabkan oleh perbedaan penggunaan bahasa dalam pengoperasian *software accounting* tsb. *Zahir accounting* menggunakan bahasa Indonesia, sedangkan *MYOB accounting* menggunakan bahasa Inggris.

Kesimpulan

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif pada mata kuliah Aplikasi Komputerisasi Akuntansi dapat meningkatkan sikap nilai-nilai kebudiluhuran (*soft skills*) mahasiswa yang meliputi kejujuran, partisipasi, komunikasi lisan dan kreatifitas.

2. Peningkatan atribut *soft skills* tertinggi pada indikator komunikasi lisan mahasiswa dengan dosen. Sedangkan peningkatan atribut *soft skill* terendah pada indikator partisipasi dalam diskusi atau *sharing* antar teman.
3. Penerapan model pembelajaran kooperatif pada mata kuliah aplikasi komputerisasi akuntansi tidak terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan (*hard skills*) yang meliputi penguasaan jurnal umum, pencatatan persediaan, penyusunan laporan keuangan, analisa laporan keuangan, dan penggunaan *software accounting*.
4. Hasil tanggapan mahasiswa dalam mengisi angket, mayoritas mahasiswa merasa senang, nyaman, merasa diperhatikan oleh dosen dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif pada mata kuliah aplikasi komputerisasi akuntansi.
5. Hasil saran dari mahasiswa dalam mengisi kuesioner, yaitu metode pembelajaran kooperatif untuk diterapkan dalam mata kuliah lain, tidak hanya untuk mata kuliah Aplikasi Komputerisasi Akuntansi.

Saran

Penerapan model pembelajaran kooperatif dapat diterapkan dalam mata kuliah lainnya, khususnya mata kuliah yang diselenggarakan dalam ruang kelas dengan menambahkan atribut nilai-nilai kebudiluhuran (*soft skills*) yang lain, seperti jujur, sopan santun, toleransi dan kerjasama. Untuk *hard skills* dapat menerapkan materi yang tercantum dalam RPS (Rencana Pembelajaran Semester) mata kuliah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach. Belajar untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Coates, Dennis E. 2006. *The Learning Behavior* (Washington, D.C.: The Brookings Institution).
- Marsiti, Cok Istri Raka. 2008. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Metode SQ3R Untuk Meningkatkan efektifitas Belajar Mahasiswa Jurusan PKK Pada Mata Kuliah Dasar Seni dan Desain*. Laporan Penelitian Dosen Muda Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja: Lemlit.
- Pusat Studi Kebudiluhuran. 2016. *Buku Saku Menuju Generasi Cerdas Berbudhi Luhur*. Jakarta. Universitas Budi Luhur.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran. Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Cetakan ke-4. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sailah, Illah. 2007. Pengembangan Soft skills di Perguruan Tinggi. Makalah di sampaikan dalam rangka Sosialisasi *Soft skills* di Undiksha. Singaraja, 20 Oktober.

Sinarwati, Ni Kadek. 2014. Apakah Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Mampu Meningkatkan *Soft skills* Dan *Hard skills* Mahasiswa? Jurusan Akuntansi Program S1, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pendidikan Ganesha, Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Humanika (JINAH) volume 3 Nomor 2 singaraja Juni 2014 ISSN 2089-3310

Slavin, R.E. 2008. Cooperative Learning teori, Riset dan Praktik. Jakarta: Nusa Media.

Sriartha, I Putu dan Sudiana, I Ketut. 2009. Buku Panduan Pengembangan Soft Skills mahasiswa Undiksha melalui Multilevel *Role Model* Berlandaskan Tri Kaya Parisudha. Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.

Widiartini, Ni Ketut dan Diah Angendari, Made. 2008. Meningkatkan Prestasi dan Aktivitas Belajar Statistik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Mahasiswa Semester IV Jurusan PKK Undiksha. Laporan Penelitian Dosen Muda. Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.