

EFEKTIVITAS MODEL ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI MAHASISWA PADA MATA KULIAH MANAJEMEN KEUANGAN

Tiara Anggia Dewi

Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro

tiara.anggia.@gmail.com

Abstract

One of the direct learning models involved students in the learning process is the Role Playing model. The learning model is very suitable for learning subjects that involves real life situation. In Model Role Playing students are invited to play some roles related to the subjects being studied. With the role played by each student, they can experience firsthand the lessons exposed to the subjects. For example on financial management subjects. This research is an experimental, with research design True Experimental Design, Pretest-control Group Design. In the data analysis can be seen that the calculation of the value analysis $t_{hitung} > t_{tabel}$. On the list of significant 5% that is $7.74 > 1.70$ that t_{hitung} bigger than t_{tabel} and at a significant level of 1% that is $7.74 > 2.46$ that t_{hitung} bigger than t_{tabel} . By affecting t_{count} with t_{table} if $t_{count} > t_{table}$ means the hypothesis is accepted. From these tests it can be concluded that the effectiveness of Role Playing Model in Improving Student Competence on Financial Management Subject, the hypothesis is accepted.

Keywords: *Financial Management, Learning, Role Playing Model,*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pengajar dengan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar. Pembahasan materi perkuliahan dapat lebih bermakna apabila materi dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata mahasiswa. Menurut Susilo dalam Suhardi (2005:2) hal ini sejalan dengan pemahaman belajar kontekstual bahwa materi belajar akan bermakna jika siswa mempelajari materi pelajaran yang disajikan memiliki konteks kehidupan siswa, sehingga pelajaran akan lebih

berarti dan bermakna sekaligus menyenangkan. Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut diperlukan dukungan dari berbagai aspek salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat.

Menurut Joice dan well (dalam Saefudin 2011:50) model pembelajaran adalah sebagai suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran dan memberi petunjuk pada pembelajaran

dikelasnya. Sehingga model pembelajaran dikatakan sebagai suatu alur sistematis yang sudah tersusun dengan baik, seperti mengatur materi pembelajaran sampai dengan memberikan petunjuk mengenai proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dalam proses perkuliahan sebagian besar dosen sudah menerapkan metode diskusi. Sehingga mahasiswa mulai terlatih untuk melakukan pembelajaran secara mandiri. Namun, meskipun pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri oleh mahasiswa peran dosen sebagai komunikator dan fasilitator dalam proses diskusi yang dilakukan mahasiswa tetap menjadi hal yang penting. Selain penerapan metode diskusi, sangat penting melaksanakan pembelajaran yang inovatif dan variatif. Selain metode pembelajaran kooperatif melalui diskusi, ada kalanya materi yang diajarkan juga perlu dilakukan dengan simulasi. Hal tersebut untuk menghindari kesalahan konsep yang hanya dijelaskan atau didiskusikan.

Salah satu model pembelajaran yang langsung melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajaran adalah model *Role Playing*. Model pembelajaran tersebut sangat cocok digunakan pada materi pembelajaran yang melibatkan situasi permasalahan kehidupan nyata. Dalam Model *Role Playing* mahasiswa diajak

untuk memainkan beberapa peran terkait dengan materi yang dipelajari. Dengan peran yang dimainkan oleh masing-masing mahasiswa, mereka dapat mengalami secara langsung pembelajaran yang dipaparkan pada materi. Misalnya pada materi manajemen keuangan.

Mata kuliah Manajemen Keuangan merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang pengelolaan keuangan yang pada dasarnya dapat dilakukan baik oleh individu, perusahaan, maupun pemerintah. Manajemen keuangan merupakan salah satu fungsi operasional perusahaan yang sangat penting disamping fungsi operasional lainnya seperti manajemen pemasaran, manajemen operasional, dan manajemen sumber daya manusia. Mata kuliah ini menjadi sangat penting untuk ditempuh oleh mahasiswa di Program Studi Pendidikan Ekonomi. Sehingga, diharapkan nantinya lulusan pendidikan ekonomi dapat mengatur keuangan dengan baik dimulai dari diri sendiri sampai pada tingkatan di perusahaan maupun pemerintah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada beberapa mahasiswa penulis menemukan fakta bahwa sebagian besar mahasiswa kurang memahami penerapan materi yang diajarkan pada bahan ajar yang digunakan. Metode diskusi yang digunakan selama ini

dirasakan kurang efektif, karena mahasiswa hanya memahami teori saja tanpa memahami kegunaan teori tersebut dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, diperlukan langkah yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran yaitu dengan menerapkan model role playing dalam proses pembelajaran. Dosen menugaskan mahasiswa untuk dapat memainkan peran sebagai menjadi seorang manajer keuangan yang dapat mengelola keuangan dengan baik. Sehingga diharapkan dengan menerapkan pembelajaran ini dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa pada mata kuliah manajemen keuangan.

KAJIAN PUSTAKA

Efektivitas merupakan suatu pekerjaan yang dilakukan secara cermat dan tepat pada waktunya sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Efektivitas dalam pembelajaran diartikan sebagai kemampuan seseorang atau beberapa orang dalam mengelola dan mendesain suatu organisasi untuk memotivasi peserta didik agar dapat menjadi manusia yang kreatif dan mampu menjalankan tugasnya dengan baik.

Menurut Robbins (Daryanto, 2010:57), efektivitas merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri dari

seseorang, efektivitas tidak hanya dilihat dari hasil tetapi juga dari sisi persepsi maupun sikap seseorang dan sebagai ukuran kepuasan yang dicapai oleh seseorang. Efektivitas pembelajaran merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang diperoleh. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh dosen dalam mengefektifkan kegiatan pembelajaran adalah dengan menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik.

Eggen dan Kauchak (dalam Warsita, 2008: 289) menyebutkan ciri pembelajaran yang efektif sebagai berikut:

- a. Peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
- b. Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran.
- c. Aktivitas-aktivitas peserta didik sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
- d. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi.

- e. Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir.
- f. Guru menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya pembelajaran guru.

Manajemen keuangan terdiri dari dua kata yaitu manajemen dan keuangan. Menurut Hasibuan (2004:2) manajemen adalah ilmu dan seni mengatur proses pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber-sumber lainnya secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan tertentu. Kemudian Sundjaja (2002:34) mengatakan bahwa keuangan merupakan ilmu seni dalam mengelola uang yang mempengaruhi kehidupan setiap orang dan setiap organisasi. Keuangan berhubungan dengan proses, lembaga, pasar dan instrumen yang terlibat dalam transfer uang dimana diantara individu maupun antar bisnis dan pemerintah. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ilmu manajemen keuangan tidak hanya dapat diterapkan dalam organisasi, perusahaan atau pemerintahan saja namun juga sangat berguna dalam merencanakan keuangan individu.

Pengetahuan tentang manajemen keuangan dewasa ini tidak hanya penting bagi pihak pengelolaan keuangan suatu perusahaan, tetapi juga penting bagi pihak-

pihak lain yang bertugas atau kegiatannya secara tidak langsung berhubungan dengan masalah keuangan (Sudana, 2009:1). Manajemen Keuangan merupakan manajemen terhadap fungsi-fungsi keuangan. Fungsi-fungsi keuangan tersebut meliputi bagaimana memperoleh dana (*raising fund*) dan bagaimana menggunakan dana tersebut (*allocation fund*). Dalam pengalokasian dana perusahaan tidaklah boleh sembarangan. Seorang manajer keuangan harus terlebih dahulu menguasai bidangnya secara matang dikarenakan seorang manajer keuangan harus dapat mempertanggungjawabkan keuangan perusahaan yang di dalamnya terdapat bidang akuntansi yang di mana pelaporan keuangan perusahaan harus sesuai dengan keadaan di lapangan.

Oleh karena itu, materi manajemen keuangan sebaiknya dapat diperkenalkan secara langsung kepada mahasiswa. Namun, keterbatasan waktu, tempat dan biaya membuat pembelajaran dengan terjun langsung ke lapangan menjadi hal yang sedikit sulit dilakukan. Sehingga, dosen sebagai perencana pembelajaran diharapkan dapat mengakomodir keterbatasan tersebut dengan menggunakan cara yang lebih efektif dan efisien. Langkah yang dapat dilakukan salah satunya yaitu dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai.

Penggunaan model role playing (bermain peran) dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengajarkan mahasiswa mengenai keadaan yang sebenarnya di lapangan.

Menurut Saefudin (2014:133) mengemukakan bahwa Strategi *Role Playing* atau bermain peran artinya mendramatiskan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial dengan peserta didik diikutsertakan dalam memainkan peran dalam dramatisasi tersebut. Bermain peran adalah cara pembelajaran yang membimbing peserta didik untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Menurut Roestiyah (2008:90) Teknik Sosiodrama atau *Role Playing* ialah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.

Bermain peran (*Role Playing*) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memerankan suatu drama yang ada dalam kehidupan di masyarakat dan berkaitan dengan materi yang dipelajari. Tujuannya agar mahasiswa dapat memecahkan suatu masalah dalam kehidupan nyata yang diperoleh berdasarkan pengalaman memerankan tokoh tertentu dalam suatu drama. Menurut Uno (2007:26) prosedur

bermain peran terdiri dari sembilan langkah, yaitu (1) Pemanasan (*warming up*), (2) Memilih partisipan, (3)Menyiapkan pengamat (*observer*), (4)Menata panggung, (5)Memainkan peran (memanggung), (6) Diskusi dan evaluasi, (7)Memainkan peran ulang(memanggung ulang), (8) Diskusi dan evaluasi kedua, (9)Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* ini dapat dilihat dari kekurangan dan kelebihan. Keunggulan-keunggulan Model Pembelajaran *Role Playing* menurut Djamarah (2013:89-90) yaitu:

a. Kelebihan model pembelajaran *Role Playing* yaitu:

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
2. Siswa akan terlembah untuk berinisiatif dan berkreaitif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga

memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah

4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
 5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
 6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.
- b. Kelemahan model pembelajaran *Role Playing* yaitu:
1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
 2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
 3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
 4. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan.

Menurut Sagala (2013:214), cara-cara mengatasi kelemahan-kelemahan Metode Sosiodrama atau *Role Playing*, yaitu:

1. Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini,

bahwa dengan jalannya sosiodrama atau *role playing* siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual yang ada dimasyarakat. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya, dan siswa lain yang menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu.

2. Guru harus memilih masalah yang urgn sehingga menarik minat anak. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik. Sehingga siswa terangsang untuk menjelaskan untuk memecahkan masalah itu.
3. Agar siswa harus memahami peristiwanya maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama, dan
4. Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan di dramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *eksperimen*, dengan desain penelitian *True Experimental Design*, bentuk *Pretest-control Group Design*. Metode *eksperimen* yang dimaksud untuk mencari tahu ada tidaknya pengaruh atau akibat dari penerapan “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik (Arikunto, 2005:207).

Tabel 1. Desain Penelitian

Random	Kelompok	Pretest	Treatment	Post-test
	Eksperimen	O ₁	X	O ₂
	Kontrol	O ₂	-	O ₂

Keterangan:

O₁ = Tes awal pada kelompok *Eksperimen* dan kelompok kontrol

O₂ = Tes akhir pada kelompok *Eksperimen* dan kelompok kontrol

X = *Treatment* menggunakan Model *Role Playing*

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program studi Pendidikan Ekonomi FIKP UM Metro semester 6. Terdapat kelas A dan B yang masing-masing akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam

penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Sedangkan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Data yang telah dikumpulkan adalah data kuantitatif (berupa nilai angka) dari hasil belajar mahasiswa untuk mengetahui efektivitas Model *Role Playing* dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa pada Mata Kuliah Manajemen Keuangan.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan rekapitulasi hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Keuangan dari evaluasi uji *pretest* ataupun *posttest*, setelah diberikan *treatment* model pembelajaran *Role Playing* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Keuangan

Nilai	Kategori	Pre-test		Post-test	
		Jumlah mahasiswa	%	Jumlah mahasiswa	%
≥ 75	Tuntas	8	25,81	20	64,52
< 75	Belum Tuntas	23	74,19	11	35,48
Jumlah		31	100	31	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada tahap evaluasi uji *pretest*, bahwa mahasiswa yang mencapai tuntas belajar hanya 25,81% (8 mahasiswa), sedangkan mahasiswa yang belum mencapai tuntas belajar adalah 74,19 (23 mahasiswa), dengan demikian dapat di temukan bahwa jumlah mahasiswa yang belum tuntas belajar atau belum mencapai standar ketuntasan yang telah yang telah ditetapkan masih banyak yaitu 74,19% atau 23 mahasiswa dari total keseluruhan mahasiswa sebanyak 31 mahasiswa dan tabel di atas dapat menunjukkan juga bahwa pada tahap evaluasi uji *posttest*, setelah mahasiswa mendapatkan *treatment* model pembelajaran Role Playing yang mencapai tuntas belajar berjumlah 64,52% (20 mahasiswa), sedangkan mahasiswa yang belum mencapai tuntas belajar berjumlah 35,48% (11 mahasiswa), dari total keseluruhan mahasiswa sebanyak 31 mahasiswa.

Secara keseluruhan bahwa setelah mahasiswa mendapatkan *treatment*, perlakuan model pembelajaran *Role Playing* terhadap kompetensi mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Keuangan mengalami peningkatan, karena penggunaan model pembelajaran *Role Playing* ini menekankan mahasiswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Didalam

pembelajaran ini mahasiswa dibagi kelompok yang terdiri dari 4-5 kelompok dan setiap kelompok diberi kesempatan untuk mendiskusikan permasalahan guna mengumpulkan data atau informasi. Dalam pengujian hipotesis untuk mengetahui efektivitas penerapan model role playing dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa pada mata kuliah manajemen keuangan. Maka perhitungan dengan rumus *regresi linier sederhana* dengan menggunakan t_{hitung} (t_o) dalam analisis data dapat diketahui bahwa analisis perhitungan nilai tersebut $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada daftar signifikan 5% yaitu $7,74 > 1,70$ yaitu t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dan pada taraf signifikan 1% yaitu $7,74 > 2,46$ yaitu t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Dengan mempengaruhi t_{hitung} dengan t_{tabel} jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti hipotesisnya diterima. Dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti hipotesisnya ditolak. Dari pengujian tersebut maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa Efektivitas Model Role Playing dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa pada Mata Kuliah Manajemen Keuangan, hipotesisnya diterima.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa

penggunaan model *Role Playing* berpengaruh positif terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Keuangan. Kesimpulan tersebut dibuktikan dengan adanya temuan-temuan hasil belajar yang meningkat setelah diberikan perlakuan atau treatment menggunakan model *Role Playing* dalam proses pembelajaran yang telah dianalisis dan diuji hipotesisnya.

Maka perhitungan dengan rumus *regresi linier sederhana* dengan menggunakan t_{hitung} (t_o) dalam analisis data dapat diketahui bahwa analisis perhitungan nilai tersebut $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada daftar signifikan 5% yaitu $7,74 > 1,70$ yaitu t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dan pada taraf signifikan 1% yaitu $7,74 > 2,46$ yaitu t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Dengan mempengaruhi t_{hitung} dengan t_{tabel} jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti hipotesisnya diterima. Dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti hipotesisnya ditolak. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “terdapat pengaruh positif penggunaan model *Role Playing* terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Keuangan” maka hipotesis tersebut diterima. Dapat dikatakan diterima karena bisa dilihat dari hasil belajar yang mengalami perubahan kearah yang positif dari 25,81% atau 8 mahasiswa

menjadi 64,52% atau 20 mahasiswa, dengan kata lain hasil belajar dari proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing* mengalami peningkatan.

Berdasarkan kesimpulan yang dipaparkan diatas, maka penulis mencoba mengemukakan saran-saran guna meningkatkan hasil belajar sebagai berikut:

1. Penerapan model *Role Playing* membutuhkan waktu yang cukup banyak dalam persiapan dan pelaksanaannya, oleh karena itu dosen harus merencanakan dan mengatur waktu dengan baik agar model ini dapat diterapkan dengan efektif.
2. Dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing* diperlukan persiapan skenario yang tepat dan menarik agar materi dapat tersampaikan dengan baik.
3. Untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa penulis merekomendasikan model pembelajaran *Role Playing* untuk bisa diterapkan dalam proses perkuliahan karena model ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dikaitkan dengan kehidupan nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, dkk. 2010. *Guru dan Anak Didik Interaksi Edukasi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hasibuan, Malayu S.P. 2004. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Saefudin, Asis dan Bediarti, ika. 2014. *Pembelajaran Efekif*. Bandung: PT Remeja Rosdakarya
- Sagala, Syaifudin. 2013. *Konsep dan Makn Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sudana, I Made. 2009. *Manajemen Keuangan Teori dan Praktik*. Surabaya: Airlangga University Press
- Suhardi, A. 2005. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Sistem Multimedia untuk Materi Kimia Lingkungan Bagi Siswa SMA*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana UM
- Sundjaja, Ridwan S. dan Inge Barlian. 2002. *Manajemen Keuangan 1*. Jakarta: Litera Lintas Media.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.