

IMPLEMENTASI *SOFT SKILL* DAN METODE BELAJAR *ROLE PLAYING* PENGARUHNYA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA AKUNTANSI DI SIDOARJO

Chairil Anwar ¹, Verouzia Kunti Imanniar ²

Prodi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Nahdlatul Ulama
Sidoarjo chairilanwar.akn@unusida.ac.id

Abstrak

Prestasi belajar siswa akuntansi dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yaitu soft skill dan metode belajar role playing. Kecerdasan intrapersonal dan interpersonal merupakan bagian dari soft skill yang kurang dikuasai dan metode pembelajaran yang monoton menyebabkan prestasi mahasiswa akuntansi Sidoarjo rendah secara rata-rata dari semester II (dua) sampai VI (enam) dan dari 3 (tiga) Perguruan Tinggi yaitu Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dan Universitas Maarif Hasyim Latief Sidoarjo. Untuk mengetahui pengaruh soft skill dan metode belajar role playing berpengaruh terhadap prestasi belajar, diperlukan bukti empiris apakah soft skill dan metode belajar role playing membuat prestasi akademik mahasiswa akuntansi akan meningkat. Populasi penelitian 137 mahasiswa tersebar di 3 (tiga) Perguruan Tinggi yang ada di Sidoarjo. Pengambilan sampel sebanyak 92 mahasiswa dengan teknik sampling acak (tobulasi Isac dan Michael). Tiga variabel dalam penelitian ini adalah: soft skill, metode belajar role playing dan prestasi akademik mahasiswa akuntansi diambil melalui kuesioner. Hasil dari variabel regresi memiliki dampak positif soft skill (0,384) dan variabel metode belajar role playing (0,455) pada prestasi akademik mahasiswa akuntansi untuk 84,4% dan sisanya 15,6% dijelaskan oleh faktor-faktor lain. Kesimpulan terdapat pengaruh yang positif soft skills dan metode belajar role playing terhadap prestasi belajar mahasiswa akuntansi secara bersama-sama atau secara parsial.

Kata kunci: *Soft Skill*, Metode Belajar *Role Playing*, Prestasi Belajar, Mahasiswa Akuntansi

Abstract

Accounting students' learning achievement is influenced by internal and external factors, namely soft skills and role playing learning methods. Intrapersonal and interpersonal intelligence is a part of soft skills that are not mastered and monotonous learning methods lead to low Sidoarjo accounting student achievement on average from semester II (two) to VI (six) and from 3 (three) Universities namely Nahdlatul Ulama University Sidoarjo, Muhammadiyah University of Sidoarjo and Maarif Hasyim University Latief Sidoarjo. To find out the effect of soft skills and role playing learning methods has an effect on learning achievement, empirical evidence is needed whether soft skills and role playing learning methods make accounting students' academic performance will increase. The research population of 137 students was spread in semesters II (two) to VI (six) accounting study programs of tree in Sidoarjo. Sampling was 92 students with random sampling techniques (tobulation of Isac and Michael). Three variables in this study are: soft skills, role playing learning methods and accounting students' academic achievements taken through questionnaires. The results of the regression variables have a positive impact on soft skills (0.384) and the role playing learning method variable (0.455) on student academic achievement is accounting for 84.4% and the remaining 15.6% is explained by other factors. Conclusion there is a positive influence on soft skills and role playing learning methods on learning achievement of accounting students together or partially.

Keywords: *Soft Skill, Learning Role Playing Method, Learning Achievement, Accounting Students.*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penelitian

DIKTI melalui Kepmendiknas No 045/U/2002 menuntut perubahan arah pendidikan tinggi untuk a) menghasilkan lulusan yang dapat bersaing dalam dunia global; (b) adanya perubahan orientasi pendidikan tinggi yang tidak lagi hanya menghasilkan manusia cerdas berilmu tetapi juga yang mampu menerapkan keilmuannya dalam kehidupan di masyarakat, (c) Juga adanya perubahan kebutuhan di dunia kerja yang terwujud dalam perubahan persyaratan dalam menerima tenaga kerja, yaitu adanya persyaratan *soft skills* yang dominan disamping *hard skill*. Pengajaran dikatakan berkualitas bila proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, efektif, efisien dan interaksi antar komponen di dalamnya (Hamalik, 2003:77).

Study of accountant pada akuntansi keprilakuan (*behavioral accounting*), Setiawan dan Ghozali (2006: 9) menyebutkan bahwa perubahan sikap merupakan interaksi antar komponen pembentuknya yaitu: 1) kognitif meliputi kepercayaan (*beliefs*) ide dan konsep; 2) afektif meliputi perasaan dan emosi yang berisi arah dan intensitas penilaian seseorang atau perasaan yang diekspresikan terhadap objek sikap, serta; 3) konatif atau psikomo. Bagi Peneliti untuk mengetahui pengaruh soft skill dan metode belajar *role playing* terhadap prestasi belajar mahasiswa ak torik yang merupakan kecenderungan untuk bertingkah laku terhadap objek atau orang.

Berdasarkan data dari Badan Administrasi dan Akademik Keuangan (BAAK) penyebab menurunnya semangat belajarnya mahasiswa adanya cenderung menutup diri, kurang kreatif dan pasif, kurang aktif dalam penyelesaian tugas-tugas, jarang memecahkan

masalah secara berkelompok, kurang mandiri dalam penyelesaian tugas, dan kurang terbiasa dalam aktulisasi diri, sementara dari sebagian pengampu (Dosen) kurang melatih mahasiswa dalam menguasai dan memahami soft skill, metode pembelajaran.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dirumuskan apakah ”terdapat pengaruh soft skill dan metode belajar *role playing* terhadap prestasi belajar mahasiswa akuntansi di Sidoarjo.

3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian untuk mengetahui dan membuktikan secara empiris pengaruh soft skill dan metode belajar *role playing* terhadap prestasi belajar Mahasiswa Akuntansi di Sidoarjo.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sebagai berikut:

- a. Bagi Peneliti untuk mengetahui pengaruh soft skill dan metode belajar role playing terhadap prestasi belajar mahasiswa akuntansi
- b. Bagi Perguruan Tinggi memberikan masukan yang berguna untuk penyempurnaan pendidikan akuntansi melalui implimentasi soft skill dan metode belajar role playing dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa akuntansi.
- c. Bagi Mahasiswa dan Pengampu (Dosen) Akuntansi memberikan masukan untuk selalu aktif menerapkan soft skill dan metode belajar role playing dalam proses pembelajaran akuntansi.
- d. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan memberikan alternatif sistematika logika dan implementatif bagi praktisi dan profesi akuntan bahwa soft skill dan metode belajar role playing memudahkan penguasaan dan pemahaman materi-materi akuntansi.

B. TINJAUAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN MODEL

1. Penelitian Sebelumnya

Wahyuni (2007) dalam penelitiannya tentang *Pengaruh Motivasi Belajar dan Metode Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas I Jurusan Akuntansi SMK Pelita Nusantara 1 Semarang*, mendapatkan hasil bahwa motivasi belajar dan metode pembelajaran memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap prestasi belajar akuntansi secara simultan dan parsial. Karenanya guru/dosen/pengampu mampu memberikan penugasan yang membuat siswa/mahasiswa lebih bertanggungjawab kemandirian dalam belajar.

2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Sehubungan dengan prestasi belajar, Poerwanto (1986:28) dalam Wahyuni (2007) memberikan pengertian prestasi belajar yaitu “hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport.”

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar

Slameto (2003:54) dalam Wahyuni (2007) mengatakan ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu:

- 1). Faktor Internal adalah faktor yang ada dalam individu seperti:
 - a) Faktor Jasmaniah, meliputi
 - 1) Faktor kesehatan
 - 2) Cacat tubuh
 - b. Faktor Psikoogis, meliputi
 - 1) Intelegensi Siswa, dimana siswa yang mempunyai intelegensi tinggi dapat berhasil dengan baik dalam belajarnya.
 - 2) Perhatian, menurut Ghazali yang dikutip oleh Slameto (2003:55) dalam Wahyuni (2007) jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek benda/hal.
 - 3) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.
 - 4) Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.
 - 5) Motivasi, seseorang akan berhasil dalam belajarnya bila mempunyai penggerak atau pendorong mencapai tujuan.

- 6) Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.
- 7) Kesiapan adalah kesediaan untuk memberikan respon atau bereaksi.

c. Faktor Kelelahan (kelelahan jasmani dan kelelahan rohani).

2) Faktor Eksternal

- a) Keadaan keluarga
- b) Keadaan sekolah
- c) Keadaan masyarakat

b. Pendidikan yang Utuh

Murname dan Levy, mengatakan reformasi yang diperlukan di dunia pendidikan adalah pendidikan yang utuh dengan menetapkan *skill* dasar yang harus dikembangkan pada diri setiap peserta didik. *Skill* dasar tersebut meliputi:

- 1) *Hard skills*, yaitu penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi dan keterampilan teknis yang berhubungan dengan ilmunya.
- 2) *Soft skills*, yang meliputi keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain atau kerja sama tim dan interpersonal (*group skills*) dan etika kerja (*ethics*), ketrampilan dalam mengatur dirinya sendiri atau keterampilan berorganisasi (*organizational skills*), kemampuan bekerja sama dalam kelompok atau kepemimpinan (*leadership*), dan kemampuan untuk menyampaikan ide dengan jelas baik dengan lisan maupun tulis. (*communication skills*).

c. Pembelajaran dalam Pendidikan

Teori Pembelajaran *Constructivist* didasarkan pada prinsip bahwa guru harus menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan mahasiswa mencari makna, menghargai ketidakpastian, dan bertanggung jawab dalam proses "pencarian". Teori *Constructivist* membantu mahasiswa untuk mampu bertanggung jawab atas proses pembelajaran yang dilakukan oleh diri seseorang yang mandiri.

Teori Pembelajaran Kultural menekankan kekuatan kultur dan subkultur masyarakat. Teori ini memiliki prinsip bahwa lewat sistem kultural yang ada dewasa ini kondisi pendidikan dapat dianalisis dan diubah untuk dikembangkan menjadi proses pembelajaran yang efektif.

Teori pembelajaran *Collaborative* menekankan pada proses pembelajaran yang digerakkan oleh keterpaduan aktivitas bersama baik intelektual, sosial dan emosi secara dinamis baik dari pihak mahasiswa maupun guru.

Pemahaman pembelajaran akuntansi dalam akuntansi keprilakuan (*behavioral accounting*) oleh jurnalis ternama Walter Lipman (1922) dalam Setiawan dan Gozali (2006: 68) ditemukan istilah stereotip serbagai gambaran yang menunjuk pada kecenderungan orang-orang yang secara konsisten menggambarkan anggota suatu kelompok dengan cara yang sama dalam memahami proses pembelajaran akuntansi didalam akuntansi keprilakuan. Citra akuntan oleh para peneliti akuntansi digambarkan sebagai seseorang yang siap bekerja secara teliti, sistematis, metodikal, dan konservatif.

d. Soft Skill

Coates (2006) menyebutkan bahwa *Intra-personalitas* adalah keterampilan yang dimiliki seseorang dalam mengatur dirinya sendiri, seperti manajemen waktu, manajemen stress, manajemen perubahan, karakter transformasi, berpikir kreatif, memiliki acuan tujuan positif, dan teknik belajar cepat.

Berdasarkan hasil penelitian, tujuh *soft skills* yang diidentifikasi dan penting dikembangkan pada peserta didik di lembaga pendidikan tinggi, meliputi; keterampilan berkomunikasi (*communicative skills*), keterampilan berpikir dan menyelesaikan masalah (*thinking skills and Problem solving skills*), kekuatan kerja tim (*team work force*), belajar sepanjang hayat dan pengelolaan informasi (*life-long learning and Information management*), keterampilan wirausaha (*entrepreneur skill*), etika, moral dan profesionalisme (*ethics, moral and professionalism*), dan keterampilan kepemimpinan (*leadership skills*) (Wiratna, 2008).

e. Metode Belajar Role Playing

Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Strategi menunjuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi, dengan demikian suatu strategi dapat dilaksanakan dengan berbagai metode pembelajaran melalui diantaranya:

1. Pendekatan (*Approach*)

Roy Killen (1998) misalnya, mencatat ada dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centred approaches*) dan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centred approaches*). Sedangkan, pendekatan

pembelajaran yang berpusat pada siswa merupakan pembelajaran *discovery* dan inkuiri serta strategi pembelajaran induktif.

2. Teknik

Teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. Misalnya, cara yang harus dilakukan agar metode ceramah berjalan efektif dan efisien.

3. Taktik

Taktik adalah gaya seseorang dalam melaksanakan suatu teknik atau metode tertentu..

3. Pengaruh *Soft Skill* terhadap Prestasi Belajar

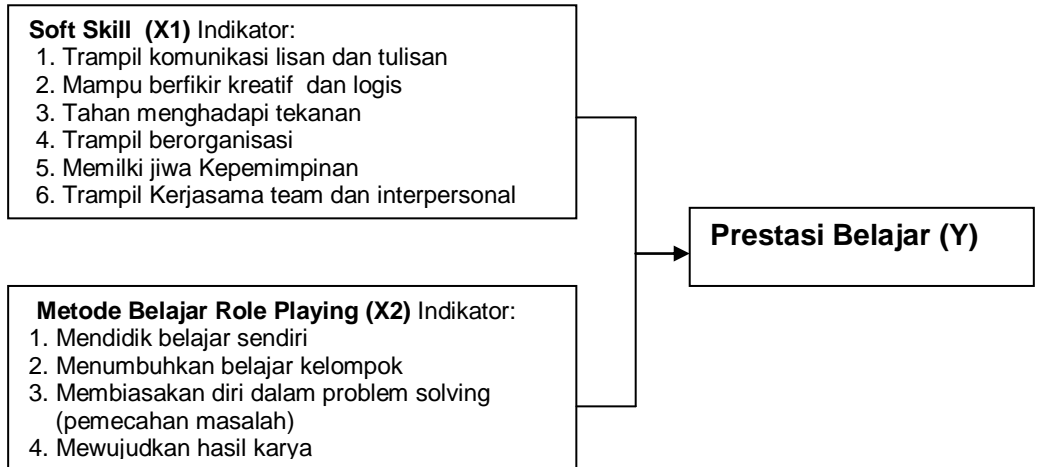
Secara umum kecakapan personal itu sendiri terdiri dari *self awarness skill* (kecakapan mengenal diri) dan *thinking skill* (kecakapan berpikir). *Spesific life skill* juga dibagi menjadi dua yaitu *academic skill* (kecakapan akademik) dan *vocational skill* (kecakapan vokasional/kejuruan).

4. Pengaruh Metode Belajar *Role Playing* terhadap Prestasi Belajar

Metode pembelajaran akuntansi adalah pendekatan yang dipergunakan dalam menyajikan atau menyampaikan materi pelajaran akuntansi. Mata pelajaran akuntansi adalah pelajaran yang membutuhkan kasabaran, kecermatan, serta ketelitian, untuk itu guru dituntut untuk tidak hanya menyampaikan materi secara lisan atau ceramah saja tetapi harus memilih metode yang dapat melatih siswa belajar secara mandiri (*role playing*) (Slameto,2003:96) dalam Istanti (2009).

5. Kerangka Berfikir

Dari uraian di atas dapat ditunjukkan skema sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan kerangka berfikir

6. HIPOTESIS

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris dengan alat uji yang ada. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H 1 : Terdapat pengaruh soft skill terhadap prestasi belajar mahasiswa akuntansi.

H 2 : Terdapat pengaruh metode belajar role playing terhadap prestasi belajar mahasiswa akuntansi

H 3 : Terdapat pengaruh soft skill dan metode belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa akuntansi.

C. METODE PENELITIAN

1. Definisi Operasional Dan Pengukuran Variabel a. Definisi Operasional

Adapun konsep dan definisi secara operasional setiap variabel dengan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1) **Soft Skill (X₁)**

Soft skill sendiri diartikan sebagai kemampuan di luar kemampuan teknis dan akademis, yang lebih mengutamakan:

a. Kecerdasan Intrapersonal (*intrapersonal skill*)

b. Kecerdasan Interpersonal (*interpersonal skill*) dapat dikelompokkan ke dalam enam kategori (**Indikator X₁**) yaitu:

1. Keterampilan komunikasi lisan dan tulisan (*communication skills*),
2. Keterampilan berorganisasi (*organizational skills*),
3. Kepemimpinan (*leadership*),
4. Kemampuan berpikir kreatif dan logis (*logic and creative*),
5. Ketahanan menghadapi tekanan (*effort*),
6. Kerja sama tim dan interpersonal (*group skills*).

2) **Metode Belajar Role Playing (X₂)**

Metode pembelajaran diambil dari teknik metode belajar role playing (**Indikator X₂**) yang mendekati pada proses pembentukan kemandirian belajar mahasiswa meliputi yaitu :

1. Mendidik belajar sendiri,
2. Menumbuhkan keinginan belajar lebih lanjut,
3. Membiasakan diri dalam penguasaan problem solving dan
4. Kesempatan mewujudkan hasil karya.

3) **Prestasi Belajar Mahasiswa Akuntansi (Y)**

Prestasi belajar yang dimaksud adalah hasil yang dicapai mahasiswa dalam menerima mata kuliah terkait dengan pendidikan akuntansi melalui *Indek Penilaian Kumulatif (IPK)*.

b. Pengukuran Variabel

Dalam penelitian ini ada dua macam variabel yaitu variabel bebas atau independen variabel (X) dan variabel terikat atau dependen variabel (Y) (Arikunto, 2002: 97) dalam Wahyuni (2007). Variabel independennya adalah Soft Skill (X_1) dengan 6 indikator, 18 pernyataan dan Metode Belajar Role Playing (X_2) dengan 4 indikator, 12 pernyataan sementara variabel dependen atau terikatnya adalah prestasi belajar mahasiswa akuntansi yang dapat diketahui melalui *Indeks Penilaian Kumulatif (IPK)* (Y).

2. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi Program Studi Akuntansi Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dan Universitas Maarif Hasyim Latief Sidoarjo sebanyak 137 mahasiswa yang tersebar pada semester II (dua) dan VI (enam).

b. Sampel

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random sampling* (Sugiyono, 2009: 118), setiap elemen mempunyai kemungkinan $92/137$ untuk bisa dipilih menjadi sampel dari populasi tertentu sesuai yang dikembangkan *Isaac dan Michael*.

Tabel 1.
Prosentase Sebaran Sampel dan Jenis Kelamin yang mengisi Kuisioner

No	Universitas	Smt	Jumlah Populasi	Jumlah Sebaran Sampel	%	Jenis Kelamin	
						L	P
1	Nahdlatul Ulama	II-VI	57	$57/137 \times 92 = 38,27 = 38$	41,3	15	23
2	Muhammadiyah	II-VI	42	$42/137 \times 92 = 28,20 = 28$	30,4	16	12
3	Maarif Hasyim Latief	II-VI	38	$38/137 \times 92 = 25,51 = 26$	28,3	14	12
		Tota l	137	Jumlah Total Sampel 92	100	45	47

Sumber : setelah data diolah

Keterangan: Smt = Semester, % = Prosentase, L = Laki-laki, P =Perempuan

3. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder.

4. Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2009: 194) untuk menghasilkan kualitas hasil penelitian perlu dilakukan pengumpulan data dengan tehnik: wawancara, angket (kuisioner) dan dokumentasi

5. Metode Analisis Data

- a. Uji Kualitas Data (Normalitas)
- b. Uji Kualitas Instrumen
 - 1) Uji Validitas
 - 2) Uji Reliabilitas
- c. Uji Asumsi Klasik
 - 1) Uji Autokorelasitas
 - 2) Uji Multikolinieritas
 - 3) Uji Heteroskedastisitas
- d. Uji Asumsi Klasik
 - 1) Uji Autokorelasitas

Uji autokorelasi dilakukan dengan menggunakan uji Durbin-Watson (D-W), dengan tingkat = 5% pada software MINITAB 14. Apabila D-W terletak antara -2 sampai +2 maka tidak ada autokorelasi (Santoso. 2002 : 215).

2) Uji Multikolinieritas

Deteksi adanya multikolinieritas dipergunakan nilai **VIF** (**Varian Infalaction Factor**) dengan bantuan software MINITAB 14, apabila nilai koefisien $VIF > 0,05$ (5%) berarti terjadi multikolinieritas, sebaliknya apabila nilai koefisien $< 0,05$ (5%) dan nilai toleransi di atas 0,1 berarti data bebas multikolinieritas (Santoso, 2001:203)

3) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dapat dideteksi menggunakan *uji Glejser* untuk meregres **nilai absolute residual** terhadap variabel bebas. Apabila nilai signifikansi (*Sig (2-tailed)*) $> 5\%$ di atas tingkat kepercayaan 95% maka dapat disimpulkan tidak ada heteroskedastisitas (Santoso, 2001: 301).

4) Uji Normalitas

Menguji asumsi kenormalan residual menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, menggunakan bantuan software MINITAB 14.

6. Uji Hipotesis

a. Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis yang dipergunakan dengan bantuan software MINITAB 14, menggunakan persamaan:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + e \quad (\text{Sugiyono, 2009: 277})$$

Dimana:

- Y = Prestasi belajar mahasiswa akuntansi
X₁ = Soft Skill
X₂ = Metode Pembelajaran
a = konstanta yang merupakan intersep antara garis X dan
b₁ x₁ = koefisien perubah bebas antara X₁ terhadap Y
b₂ x₂ = koefisien perubah bebas antara X₂ terhadap Y
e = tingkat kesalahan
b = Koefisien Regresi

b. Uji F

Uji F digunakan untuk menguji kecocokan model yang digunakan, sehingga hasil pengolahan *regresi linier berganda* dapat digunakan untuk melihat pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y.

c. Uji t

Untuk menguji signifikan atau tidaknya pengaruh antara variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen digunakan uji t.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Kualitas Data (Normalitas Data)

Untuk variabel softskill tampak pada output dengan nilai *p-value* 0,150 (15%) yang melebihi nilai α , yaitu 0,05 (5%) maka kesimpulannya adalah menerima H₀ yang berarti bahwa data berdistribusi normal.

Untuk variabel metode pembelajaran pada output dengan nilai *p-value* 0,150 (15%) yang melebihi nilai α , yaitu 0,05 (5%) maka menerima H₀ yang berarti bahwa data berdistribusi normal. Untuk variabel prestasi belajar tampak pada output didapatkan nilai *p-value*

0,150 (15%) yang melebihi nilai α , yaitu 0,05 (5%) maka ketiga variabel dalam penelitian berdistribusi normal.

2. Uji Kualitas Instrumen (Validitas dan Reliabilitas Instrumen)

Uji validitas variabel softskill didapatkan semua butir pernyataan mempunyai nilai r korelasi lebih dari 0,1279, sehingga semua butir pernyataan dinyatakan valid.

Tampak pada output bahwa nilai *Alpha Cronbach* pada variabel softskill adalah 0,727 yang lebih dari nilai r tabel 0,1279; Demikian juga nilai *Alpha Cronbach* pada variabel metode pembelajaran adalah 0,668 yang lebih dari nilai r tabel 0,1279; maka butir-butir soal pada variabel softskill dinyatakan reliabel.

3. Pemeriksaan Asumsi Residual Model Regresi

a. Uji Independent (Autokorelasi)

Jika nilai D-W antara -2 sampai 2 tidak ada autokorelasi. Nilai D-W hasil perhitungan 1,44123 pada tabel 4.10 yang terletak antara -2 sampai 2, sehingga disimpulkan tidak terjadi autokorelasi.

b. Uji Multikolinieritas

Hasil output MINITAB 14 tabel 4.11 menunjukkan nilai *VIF (Variance Inflation Factor)* kurang dari 0,05 atau 5% dan uji parsial (uji t) signifikan semuanya dengan dibarengi oleh nilai R^2 yang tinggi (85,7%), sehingga dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinier.

c. Uji Identik (Heteroskedastisitas)

Hasil output dari software MINITAB 14 memperlihatkan hasil *scatter plot* antara residual yang dibakukan dan \hat{y} acak atau tidak membentuk pola, disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.

d. Uji Normalitas

Menguji asumsi kenormalan residual digunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, dengan Output MINITAB 14 tampak bahwa nilai *p-value* sebesar 0,150 lebih dari 0,05 sehingga diputuskan terima H_0 sehingga residual berdistribusi normal.

4. Analisis Regresi Linier

Model regresi linier berganda (satu variabel respons dan lebih dari satu variabel prediktor) adalah $y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \dots + \beta_k X_k + \varepsilon$

Tabel 2.

Regresi Linier Berganda

MENDETEKSI KORELASI ANTAR VARIABEL Correlations: X1; X2; Y

X1	X2		
		X2	0,816
			0,000
Y	0,873	0,890	
			0,000
			0,000
Cell Contents: Pearson correlation P-Value			

Sumber : Lampiran 10

Hasil software MINITAB 14 didapatkan hasil bahwa terdapat korelasi ketiga variabel dependen dan independen.

5. Uji Model Regresi

a. Uji F

Pada tabel tampak bahwa nilai *p-value* kurang dari 0,05 yaitu 0,000 dan nilai F hitung lebih dari 3,95 yaitu 266,00 diputuskan tolak H_0 yang berarti bahwa model regresi signifikan atau softskill dan metode belajar *role playing* secara nyata berpengaruh terhadap prestasi belajar.

b. Uji t

1) Uji Pengaruh *Soft skill* Terhadap Prestasi Belajar

Pada tabel tampak bahwa nilai *p-value* nya 0,000 kurang dari 0,05 dan nilai t hitung sebesar 6,31 lebih dari 1,980 maka diputuskan tolak H_0 berarti softskill secara signifikan berpengaruh terhadap prestasi belajar dengan asumsi metode pembelajaran konstan.

2) Uji Pengaruh Metode Belajar Role Playing Terhadap Prestasi Belajar

Hasil output MINITAb 14 tampak bahwa nilai *p-value* sebesar 0,000 kurang dari 0,05 (5%) dan nilai t hitung sebesar 7,67 lebih dari 1,980, berarti metode belajar role playing secara signifikan berpengaruh terhadap prestasi belajar dengan asumsi softskill konstan.

3) Interpretasi Terhadap Model

Dari output MINITAB 14, dapat dijelaskan sebagai berikut :

a) Koefisien regresi X_1 sebesar 0,450 menunjukkan adanya pengaruh signifikan variabel softskill terhadap prestasi belajar, jika kemampuan softskill mahasiswa ditingkatkan 1 unit satuan maka prestasi belajar mahasiswa akuntansi rata-rata akan meningkat sebesar 0,450.

b) Koefisien regresi X_2 sebesar 0,436 menunjukkan adanya pengaruh signifikan variabel metode belajar role playing terhadap prestasi belajar, jika metode belajar role playing ditingkatkan 1 unit satuan maka prestasi belajar mahasiswa akuntansi rata-rata akan meningkat sebesar 0,436.

c) Koefisien determinasi (R^2) untuk mengukur garis regresi sesuai dengan data aktualnya (goodness of fit). dengan kata lain prestasi belajar dijelaskan oleh variansi softskill dan metode belajar role playing sebesar

85,7 % dan sisanya sebesar 14,3% dijelaskan oleh faktor lain diluar softskill dan metode belajar *role playing*.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis emperis dapat disimpulkan bahwa:

a. Terdapat hubungan softskill secara signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa akuntansi dengan asumsi penguasaan dan pemahaman softskill mahasiswa semakin baik, maka hasil prestasi belajarnya akan meningkat.

b. Terdapat hubungan metode belajar *role playing* secara signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa akuntansi dengan asumsi metode belajar *role playing* yang diterima mahasiswa semakin baik, maka prestasi belajarnya akan meningkat.

c. Hipotesis ketiga terdapat hubungan yang signifikan antara softskill dengan metode belajar *role playing*, antara softskill dengan prestasi belajar dan antara metode belajar *role playing* dengan prestasi belajar mahasiswa akuntansi.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan :

a. Untuk diterapkannya kurikulum yang integral (*soft skill* dan metode belajar *role playing*) untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa akuntansi di perguruan tinggi.

b. Penelitian selanjutnya perlu dikembangkan pemahaman *soft skill* dan metode belajar *role palying* pada tingkat pemahaman, implimentasi dan aktualisasi materi-materi akuntansi.

DAFTAR PUSTAKA

Anonymous, 2002. *Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomo.045/U/2002*. Tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi Menteri Pendidikan Nasional. Jakarta.

Hamzah, Ardi. 2007. *Pendidikan Akuntansi Perspektif Sosiologi Kritis, Kreatifitas, dan Mentalitas*. The First Accounting Season: revolution of Accounting Education. Bandung

Hamalik, Oemar, Dr, Prof, 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.

Palupi, Diah Retno, 2010. *Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk meningkatkan kemampuan Apresiasi Drama*. www.smpn17surakarta.net/.../Penerapan-Strategi-Pembelajaran-Bermain-Peran.pdf. Surakarta.

Setiawan dan Gozali, 2006. *Akuntansi Keprilakuan Konsep dan Kajian Prilaku Akuntan*. Program S3 Ilmu Ekonomi Universitas Diponegoro Semarang.

Wahyuni, Asti. 2007. *Pengaruh Motivasi Belajar dan Metode Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas I Jurusan Akuntansi SMA Pelita Nusantara I*, Semarang.