



Optimalisasi Pemahaman Akuntansi Perbankan bagi Mahasiswa Slow Learner melalui Role-Playing dengan Bantuan Software Bank Simulator

Niken Probondani Astuti^{1✉}, Anim Wiyana², Rizal Bakri³
Manajemen, STIEM Bongaya, Indonesia¹
Akuntansi, STIEM Bongaya, Indonesia²
e-mail : niken.probondani@stiem-bongaya.ac.id¹

Abstrak

Pembelajaran akuntansi perbankan, khususnya bagi mahasiswa slow learner, memerlukan pendekatan yang mampu menjembatani kesenjangan pemahaman konsep dan keterampilan praktis. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran berbasis *role-playing* yang dikombinasikan dengan penggunaan *software* bank simulator dalam meningkatkan hasil belajar praktikum akuntansi perbankan. Penelitian dilakukan menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain *pretest-posttest* pada 23 mahasiswa slow learner di STIEM Bongaya. Instrumen yang digunakan meliputi tes tertulis untuk mengukur pemahaman konseptual dan rubrik penilaian praktikum untuk mengevaluasi keterampilan operasional. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada skor rata-rata pretest (55,4) menjadi posttest (78,3) dengan uji *paired t-test* menghasilkan nilai $t = -12,34$ dan $p < 0,001$. Analisis kuesioner kepuasan mahasiswa menunjukkan rata-rata skor tinggi pada aspek keterlibatan (4,5) dan relevansi materi (4,6), yang mengindikasikan metode ini relevan dan mendukung proses pembelajaran secara aktif. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi *role-playing* dan *bank simulator* tidak hanya meningkatkan pemahaman teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang relevan dengan dunia kerja. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran praktikum yang inklusif untuk mahasiswa dengan kebutuhan khusus. Implementasi model serupa di mata kuliah lain dan optimalisasi perangkat lunak untuk mendukung interaksi lebih lanjut direkomendasikan untuk penelitian lanjutan.

Kata Kunci: Praktikum Perbankan, Role-playing, Bank Simulator, Mahasiswa Slow-learner

Abstract

Banking accounting education, particularly for slow learners, requires approaches that address gaps in conceptual understanding and practical skills. This study aims to evaluate the effectiveness of a learning model based on *role-playing* combined with *bank simulator* software in improving learning outcomes in banking accounting practice. The study employed a quasi-experimental method with a *pretest-posttest* design involving 23 slow-learner students at STIEM Bongaya. The instruments included written tests to assess conceptual understanding and practical evaluation rubrics to measure operational skills. The results showed a significant increase in the average pretest score (55.4) to the posttest score (78.3), with a *paired t-test* yielding $t = -12.34$ and $p < 0.001$. A student satisfaction questionnaire revealed high average scores in engagement (4.5) and material relevance (4.6), indicating that this method effectively supports active and meaningful learning. These findings suggest that integrating *role-playing* and *bank simulator* software not only enhances theoretical comprehension but also develops practical skills relevant to the professional banking environment. This study contributes to the development of inclusive practicum learning methods for students with special needs. Implementing similar models in other courses and optimizing software for enhanced interactivity are recommended for future research.

Keywords: Praktikum Perbankan, Role-playing, Bank Simulator, Slow-learner student

Copyright (c) 2024 Niken Probondani Astuti, Anim Wiyana, Rizal Bakri

✉ Corresponding author :

Email : niken.probondani@stiem-bongaya.ac.id
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i6.7776>

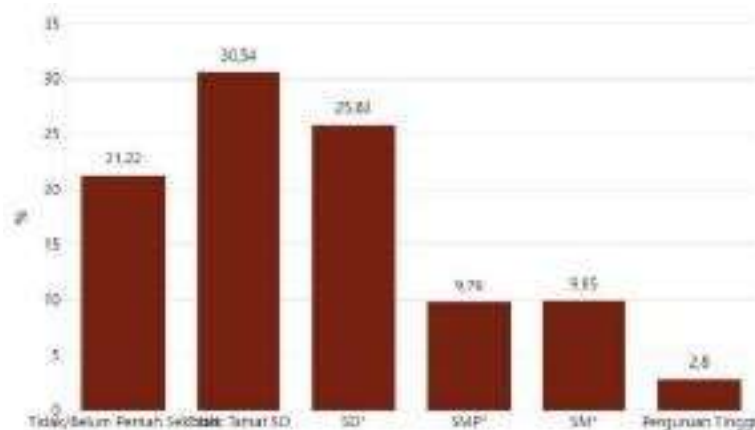
ISSN 2656-8063 (Media Cetak)
ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Sebagai bentuk pemenuhan prinsip SDGs “no one left behind”, pemerintah telah berupaya untuk meminimalisir terjadinya kesenjangan antar kelompok masyarakat. Pemerintah telah memberikan jaminan kesetaraan hak bagi penyandang disabilitas dan berkomitmen dalam melindungi Hak Asasi Manusia bagi Penyandang Disabilitas di Indonesia.

Penyandang disabilitas menurut undang-undang Nomor 8 Tahun 2016 diartikan sebagai setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak.

Saat ini, jumlah penyandang disabilitas di Indonesia mencapai 22,97 juta jiwa atau sekitar 8,5% dari jumlah penduduk Indonesia (KEMENKO PMK, 2023). Dari 2,2 juta anak penyandang disabilitas, sebanyak 660.000 di antaranya belum dapat mengenyam pendidikan. Data terbaru dari Badan Pusat Statistik menunjukkan penyandang disabilitas mencapai kesetaraan yang hampir sama dengan rekan-rekan mereka yang bukan penyandang disabilitas hanya pada pendidikan tingkat dasar. Kesenjangan dalam pencapaian pendidikan semakin tinggi seiring dengan meningkatkan tingkat pendidikan. Hanya sekitar 2,8 persen penyandang disabilitas Indonesia berusia di atas 15 tahun yang mengenyam pendidikan tinggi (Rifaldo, 2023).



Gambar 1. Tingkat Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan Penduduk Usia 15 Tahun Ke Atas

Rendahnya pencapaian pendidikan berkontribusi pada jumlah rendah penyandang disabilitas dalam sektor ekonomi. Tanpa usaha yang signifikan dan terencana dengan baik, persentase partisipasi penyandang disabilitas dalam mengakses pendidikan tinggi akan terus rendah. Ini menjadi tantangan yang harus dijawab pihak perguruan tinggi terhadap para penyandang disabilitas. Perguruan tinggi harus menyediakan lingkungan, sarana, dan sistem layanan yang sesuai dengan kebutuhan penyandang disabilitas, sehingga mereka dapat belajar secara optimal.

Di Indonesia sendiri belum banyak perguruan tinggi yang ramah untuk anak disabilitas. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Makassar Bongaya adalah salah satu perguruan tinggi di Sulawesi Selatan memiliki kepedulian kepada penyandang disabilitas untuk mendapatkan kesempatan belajar di Perguruan Tinggi. Berdasarkan rekam jejak STIEM Bongaya juga telah menghasilkan beberapa produk inovasi alat bantu disabilitas karya mahasiswa dan dosen sebagai bentuk kepedulian kepada mahasiswa-mahasiswa disabilitas yang mengenyam pendidikan di STIEM. Salah satu jenis disabilitas yang dimiliki beberapa mahasiswa di STIEM adalah lamban belajar (*slow learner*) yang merupakan jenis disabilitas intelektual. Mahasiswa tersebut memiliki kendala dan tantangan belajar yang lebih besar dibanding mahasiswa biasa.

Mahasiswa *slow-learner* umumnya membutuhkan waktu lebih lama untuk memproses informasi, cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak, dan memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan praktis agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Lestari et al., 2021). Dalam

konteks pembelajaran praktikum akuntansi perbankan kesenjangan dalam pemahaman konsep dan keterampilan praktis ini dapat berpengaruh terhadap efektivitas belajar serta kesiapan mahasiswa dalam menghadapi tuntutan dunia kerja di sektor perbankan.

Kondisi ini perlu mendapatkan perhatian yang serius agar tiap dosen mampu menyajikan materi pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta dapat dengan mudah diakses oleh mahasiswa lamban belajar. Maka dari itu perlu dikembangkan inovasi pembelajaran aksesibel bagi mahasiswa lamban belajar untuk membantu proses pembelajaran khususnya mata kuliah yang bersifat praktek Mata kuliah praktek merupakan mata kuliah yang harus ditempuh mahasiswa di perguruan tinggi. Setiap mata kuliah praktek mewajibkan mahasiswa untuk mendemonstrasikan pengetahuan yang diperolehnya melalui aplikasi praktis. Salah satu mata kuliah praktek adalah praktikum akuntansi perbankan. Dalam mempelajari mata kuliah ini diperlukan pemahaman untuk menjalankan menu-menu transaksi front office yaitu customer service dan teller serta accounting sehingga dosen perlu menjelaskan lebih detail tentang pembelajaran tersebut, dan memerlukan usaha yang ekstra untuk memberikan pemahaman bagi mahasiswa lamban belajar.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode Role Playing berbantuan software bank simulator. Huda (2013) berpendapat bahwa, Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran sesuai pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode Role Playing merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreativitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Selain itu, perkembangan teknologi telah memungkinkan integrasi perangkat lunak simulasi sebagai alat bantu pembelajaran, seperti bank simulator yang mensimulasikan proses dan prosedur operasional perbankan. Software bank simulator merupakan software untuk menu-menu front office pada bank yang dilengkapi video tutorial interpreter berupa video tahapan praktek perbankan yang disertai dengan teks dan penutur bahasa isyarat yang dapat digunakan bagi mahasiswa yang kondisi fisiknya normal dan bagi mahasiswa disabilitas.

Namun, penelitian yang mengeksplorasi efektivitas model pembelajaran interaktif berbasis role-playing dan bank simulator pada mahasiswa *slow-learner* dalam konteks akuntansi perbankan masih terbatas. Mayoritas studi sebelumnya lebih berfokus pada metode tradisional atau pendekatan satu dimensi dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa *slow-learner*. Indarsari (2023) menggunakan metode pengulangan dalam pembelajaran untuk siswa dengan kebutuhan khusus (F. Akbar et al., 2024) melakukan inovasi pembelajaran terhadap mahasiswa *slow learner* menggunakan Learning Management System (LMS). Dengan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh dari model pembelajaran role-playing dan bank simulator dalam meningkatkan hasil belajar praktikum akuntansi perbankan pada mahasiswa *slow-learner*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang inklusif dan efektif, yang dapat diimplementasikan dalam lingkungan pendidikan tinggi untuk mendukung mahasiswa dengan kebutuhan belajar khusus.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain *pretest-posttest*. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi, yaitu model pembelajaran *role-playing* yang dikombinasikan dengan penggunaan *software* bank simulator. Penelitian kuasi-eksperimen dipilih karena subjek penelitian tidak dapat dibagi secara acak ke dalam kelompok perlakuan dan kontrol, melainkan dipilih berdasarkan kriteria *slow-learner*.

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Akuntansi angkatan 2023 di Perguruan Tinggi STIEM Bongaya yang memenuhi kriteria *slow-learner*. Mahasiswa *slow-learner* diidentifikasi berdasarkan beberapa indikator, seperti nilai rata-rata mata kuliah akuntansi sebelumnya, durasi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas, hasil tes IQ, serta evaluasi dari dosen yang menunjukkan bahwa mahasiswa tersebut

memerlukan bantuan tambahan dalam proses pembelajaran. Dari 142 mahasiswa yang diujikan, sebanyak 23 orang yang teridentifikasi memenuhi kriteria *slow-learner*, sehingga total partisipan dalam penelitian ini berjumlah 23 mahasiswa yang tergabung dalam satu kelompok eksperimen.

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
 - a. Menyusun skenario role-playing yang relevan dengan materi akuntansi perbankan, seperti simulasi pembukaan rekening, pencatatan transaksi, dan perhitungan bunga.
 - b. Menyiapkan perangkat lunak bank simulator yang akan digunakan oleh mahasiswa dalam simulasi.
 - c. Melakukan pelatihan singkat bagi mahasiswa mengenai penggunaan bank simulator.
2. Tahap Pretest

Sebelum diberikan intervensi, semua mahasiswa mengikuti pretest untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam praktikum akuntansi perbankan. Pretest ini mencakup soal-soal dan kasus yang menguji pemahaman konsep dasar serta keterampilan praktis akuntansi perbankan.
3. Tahap Intervensi (Perlakuan)
 - a. Mahasiswa diberikan pembelajaran menggunakan model role playing di mana mereka memainkan peran seperti teller, manajer keuangan, atau pelanggan bank dalam skenario yang dirancang.
 - b. Mahasiswa juga menggunakan bank simulator untuk mempraktikkan alur kerja dan prosedur dalam simulasi operasional bank. Software ini memberikan pengalaman langsung yang mendekati situasi nyata.
 - c. Sesi ini dilaksanakan dalam beberapa kali pertemuan selama 4 minggu, dengan setiap pertemuan berlangsung selama 2 jam.
4. Tahap Posttest

Setelah sesi pembelajaran selesai, mahasiswa mengikuti posttest yang sama dengan pretest untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar mereka. Perubahan hasil belajar diukur dengan membandingkan skor pretest dan posttest.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa terdiri dari:

1. Tes Tertulis (Pretest dan Posttest): Tes ini berisi soal-soal yang mencakup pengetahuan konsep dasar dan kasus aplikasi praktikum akuntansi perbankan. Tes ini dirancang untuk mengukur pemahaman teoretis dan keterampilan praktis mahasiswa.
2. Rubrik Penilaian Praktikum: Rubrik ini digunakan untuk menilai kinerja mahasiswa selama proses, ketepatan dalam pencatatan transaksi, dan kecepatan dalam menyelesaikan tugas.
3. Kuesioner Kepuasan Mahasiswa: Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran role playing dan penggunaan bank simulator, mencakup aspek kemudahan, keterlibatan, dan relevansi pembelajaran.

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan metode statistik berikut:

1. Analisis Deskriptif: Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan rata-rata dan standar deviasi dari skor pretest dan posttest, serta tingkat kepuasan mahasiswa terhadap metode pembelajarannya yang diterapkan.
2. Uji Paired t-test: Uji ini digunakan untuk menguji perbedaan skor pretest dan posttest pada kelompok mahasiswa slow learner setelah mengikuti intervensi. Analisis ini bertujuan untuk melihat signifikansi peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Analisis Kepuasan: Analisis ini dilakukan untuk melihat persepsi mahasiswa tentang efektivitas pembelajaran role playing dan bank simulator dengan hasil belajar mereka yang diukur menggunakan skala likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

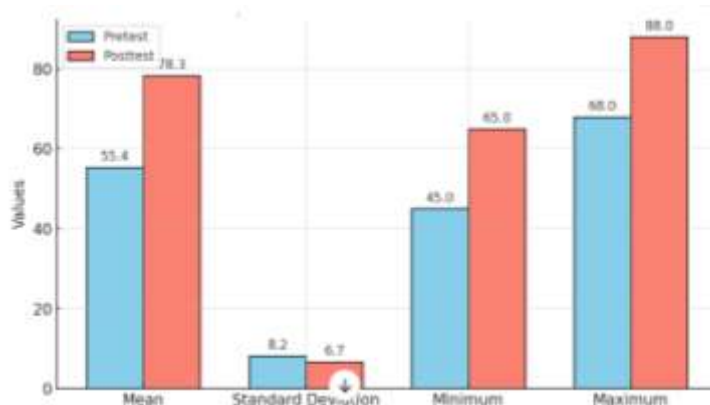
Deskripsi Data

Data *pretest* dan *posttest* dari 23 mahasiswa *slow learner* yang mengikuti metode pembelajaran *role playing* dengan bank simulator disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Deskripsi hasil kelas eksperimen

Statistik	Pretest	Posttest
Rata-rata (Mean)	55.4	78.3
Standar Deviasi	8.2	6.7
Nilai Minimum	45.0	65.0
Nilai Maksimum	68.0	88.0

Sumber: Data olah dengan R



Gambar 2. Perbandingan Statistik Deskriptif antara *pre test* dan *post test*

Tabel 1 menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 55.4 pada *pretest* menjadi 78.3 pada *posttest*. peningkatan rata-rata sebesar 22.9 poin dari *pretest* ke *posttest* mencerminkan adanya kemajuan yang signifikan dalam hasil pembelajaran setelah penerapan metode *role playing* berbantuan bank simulator. Perbedaan ini menunjukkan efektivitas metode dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa *slow learner* terhadap materi pembelajaran, sebagaimana didukung oleh nilai $p\text{-value} < 0.001$ yang menegaskan signifikansi statistik peningkatan tersebut. Selain itu, nilai maksimum pada *pretest* (68.0) yang lebih rendah dibandingkan *posttest* (88.0) mengindikasikan bahwa metode ini tidak hanya efektif untuk mahasiswa dengan kemampuan awal yang lebih rendah, tetapi juga memberikan dampak positif bagi mahasiswa dengan potensi yang lebih tinggi. Penurunan standar deviasi dari 8.2 pada *pretest* menjadi 6.7 pada *posttest* semakin memperkuat temuan bahwa metode ini mampu meningkatkan hasil belajar secara merata, sekaligus mengurangi kesenjangan di antara mahasiswa. Dengan demikian, pendekatan ini terbukti mendukung peningkatan pemahaman konseptual secara menyeluruh dalam konteks mahasiswa *slow learner*.

Uji Paired t-test

Untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar signifikan secara statistik, dilakukan uji paired t-test. Hasil uji ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji t

Variabel	Mean Difference	t	df	p-value
Pretest-Posttest	-22.9	-12.34	22	< 0.001

Sumber: Data olah dengan R

Nilai $p\text{-value}$ sebesar < 0.001 menunjukkan bahwa perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest* signifikan secara statistik pada tingkat kepercayaan 95%. Nilai t yang tinggi (-12.34) juga memperkuat bukti bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar mahasiswa setelah diberikan pembelajaran berbasis *role playing* dan bank simulator.

Effect size digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa, melengkapi analisis statistik yang telah dilakukan. Dalam konteks uji *paired t-test*, salah satu cara untuk menghitung effect size adalah menggunakan (Cohen, 2013) dengan rumus:

$$d = \frac{\text{Mean Difference}}{\text{Pooled Standard Deviation}}$$

Dari data:

- Mean Difference = 22.9
- Standar Deviasi Pretest = 8.2
- Standar Deviasi Posttest = 6.7

$$\text{Pooled Standard Deviation} = \sqrt{\frac{(SD_{pre}^2 + SD_{post}^2)}{2}} = \sqrt{\frac{(8.2^2 + 6.7^2)}{2}} \approx 7.56$$

$$d = \frac{22.9}{7.56} \approx 3.03$$

Berdasarkan (Cohen, 2013) nilai $d = 3.03$ menunjukkan efek yang sangat besar. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran berbasis *role playing* dan bank simulator memiliki dampak yang luar biasa terhadap hasil belajar mahasiswa slow learner.

Kepuasan Mahasiswa

Kuesioner kepuasan mahasiswa diberikan untuk mengukur respon mahasiswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan, termasuk penggunaan *role playing* dan bank simulator. Skala yang digunakan adalah skala Likert 1–5, di mana 1 menunjukkan sangat tidak setuju dan 5 menunjukkan sangat setuju. Hasilnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Kepuasan

Aspek Kepuasan	Rata-rata Skor
Kemudahan penggunaan bank simulator	4.3
Keterlibatan dalam proses belajar	4.5
Relevansi materi dengan praktik	4.6
Kepuasan terhadap <i>role playing</i>	4.4
Pengalaman belajar secara keseluruhan	4.4

Sumber: Data olah dengan R

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mahasiswa merasa sangat puas dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Skor kepuasan tertinggi terlihat pada aspek relevansi materi (4.6) dan keterlibatan dalam proses belajar (4.5), menunjukkan bahwa metode ini membantu mahasiswa merasa lebih terhubung dengan materi *playing* (4.4) dan pengalaman belajar keseluruhan (4.4) menunjukkan bahwa pendekatan *role playing* diterima baik oleh mahasiswa dan memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman mereka dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, skor kepuasan terhadap penggunaan *role*.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan pada rata-rata skor posttest (78,3) dibandingkan pretest (55,4) dengan $p < 0,001$ $p < 0,001$. Temuan ini sejalan dengan hasil kuesioner yang mencatat tingkat kepuasan tinggi, terutama dalam aspek relevansi materi (4,6) dan keterlibatan belajar (4,5). Hubungan antara hasil kuantitatif dan kepuasan ini mencerminkan efektivitas metode interaktif berbasis *role-playing* dan *bank simulator* dalam menjembatani kebutuhan pembelajaran mahasiswa slow learner.

Menurut Dina Ediana et al., (2023), pembelajaran berbasis simulasi teknologi efektif meningkatkan kemampuan aplikasi praktis dan relevansi materi dalam konteks dunia nyata. Nurhasanah et al., (2016)

menekankan bahwa integrasi simulasi dengan *role-playing* memberikan pengalaman belajar langsung yang meningkatkan keterhubungan emosional mahasiswa terhadap materi. Studi serupa oleh Hasan et al., (2021) mendukung temuan ini, menyatakan bahwa simulasi mempercepat proses pembelajaran dengan memberikan visualisasi alur kerja yang lebih jelas.

Metode *role-playing* memberikan pengalaman kontekstual dengan simulasi dunia kerja nyata, seperti pencatatan transaksi dan layanan pelanggan. Pengalaman ini membantu mahasiswa *slow learner* memahami aplikasi materi abstrak. Jas et al., (2020) mengungkapkan bahwa *role-playing* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar karena memberikan konteks praktis pada teori. Selain itu, simulasi peran memungkinkan mahasiswa untuk mempraktikkan pengambilan keputusan dalam lingkungan tanpa risiko nyata, yang meningkatkan rasa percaya diri mereka (Anggela et al., 2017).

Fitur dalam *bank simulator*, seperti pencatatan transaksi otomatis, penghitungan bunga, dan pembuatan laporan keuangan, memberikan pengalaman langsung yang relevan dengan prosedur perbankan nyata. Hal ini mendukung temuan dari F. Akbar et al., (2024), yang menyatakan bahwa teknologi simulasi membantu mahasiswa *slow learner* memahami proses abstrak melalui visualisasi langkah-langkah yang sistematis. Lebih lanjut, fitur analisis kinerja pada *bank simulator* memungkinkan mahasiswa untuk mengevaluasi hasil kerja mereka secara langsung, memperkuat pembelajaran reflektif.

Meskipun penelitian ini memberikan hasil signifikan, beberapa keterbatasan perlu diperhatikan dengan hanya 23 mahasiswa *slow learner* sebagai partisipan, generalisasi hasil menjadi terbatas. Penelitian di masa depan perlu melibatkan sampel yang lebih besar untuk meningkatkan validitas eksternal (Sudjana, 2002). Perluasan penggunaan teknik *role playing* hendaknya diimbangi dengan penelitian dan penelaahan yang mendalam sehingga teknik ini benar-benar dapat diterapkan secara efektif.

Studi ini memperkuat temuan sebelumnya yang menunjukkan keunggulan pembelajaran berbasis simulasi dan peran. Y. R. Akbar & Kusdiana, (2020) menemukan bahwa simulasi bank meningkatkan keterampilan praktis dan pemahaman prosedural mahasiswa. Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, Y. R. Akbar & Kusdiana, (2020) menyoroti bahwa integrasi teknologi ke dalam kurikulum memberikan dampak positif pada kemampuan analitis mahasiswa.

Namun, penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengintegrasikan metode *role-playing* dengan *bank simulator* secara khusus untuk mendukung mahasiswa *slow learner*. Hal ini membedakan studi ini dari penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada salah satu metode (Nurul Halimah et al., 2022).

Kombinasi *role-playing* dan *bank simulator* bekerja melalui mekanisme (1) Pengalaman langsung melalui simulasi meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang kompleks (Putra et al., 2024). (2) Mahasiswa dapat mempraktikkan skenario dunia nyata, seperti penghitungan bunga atau verifikasi transaksi, yang meningkatkan daya serap mereka terhadap teori (3) Pendekatan bertahap dengan pengulangan membantu *slow learner* menguasai materi secara konsisten.

Penelitian dengan durasi intervensi lebih panjang dan sampel lebih besar diperlukan untuk mengukur dampak jangka panjang Pengembangan fitur *Bank Simulator* seperti analitik kinerja mahasiswa dan umpan balik otomatis dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Model ini dapat diterapkan di mata kuliah lain, seperti manajemen risiko atau keuangan internasional, untuk menguji keberlanjutan metode ini dalam berbagai disiplin ilmu.

SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa kombinasi metode *role-playing* dan penggunaan *bank simulator* efektif meningkatkan hasil belajar mahasiswa *slow learner* pada mata kuliah akuntansi perbankan. Hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan pretest, dengan $p < 0,001$ $p < 0,001$ $p < 0,001$, serta tingkat kepuasan mahasiswa yang tinggi pada aspek keterlibatan, relevansi materi, dan pengalaman belajar. Secara pedagogis, metode ini mengintegrasikan simulasi dunia kerja nyata dan pembelajaran praktis, membantu

mahasiswa slow learner memahami konsep abstrak secara lebih mendalam sekaligus meningkatkan keterampilan operasional. Pendekatan ini membuktikan bahwa model pembelajaran inklusif berbasis teknologi dapat menjadi solusi efektif bagi pendidikan tinggi, khususnya dalam menjembatani kesenjangan belajar. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran inovatif yang relevan di bidang akuntansi dan keuangan. Rekomendasi selanjutnya adalah penerapan model ini di mata kuliah lain serta pengembangan fitur *bank simulator* yang lebih interaktif untuk mendukung pembelajaran yang lebih optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia atas dukungan pendanaan yang diberikan, sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik. Terima kasih juga disampaikan kepada para mahasiswa Program Studi Akuntansi STIEM Bongaya yang telah berpartisipasi dengan antusiasme tinggi dalam setiap tahap penelitian ini. Dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak sangat berarti dalam mencapai tujuan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, F., Asmas, M. A., & Achmad, I. A. (2024). Inovasi Fitur Pembelajaran Dalam Learning Management System Bagi Mahasiswa Slow Learner. *Journal of Education Sciences: Fondation & Application (JESFA)*, 3(1). <https://jesfa.umbulukumba.ac.id/index.php/jesfa>
- Akbar, Y. R., & Kusdiana, Y. (2020). Peningkatan literasi dan keahlian perbankan pada masyarakat pra kerja melalui simulasi mini bank dan praktik hitung uang 3 jari. *Riau Journal of Empowerment*, 3(3), 139–148. <https://doi.org/10.31258/raje.3.3.139-148>
- Anggela, R., Evynurekawati, E., & Cahyaningrum, W. (2017). Penerapan Simulasi dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa Mata Kuliah Seminar Kuliah Geografi. In *Jurnal Pendidikan Sosial* (Vol. 4, Issue 1).
- Cohen, J. (2013). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203771587>
- Dina Ediana, Nining Andriani, Aziz Rizki Miftahul Ilmi, Rinovian R, & Rosa Zulfikhar. (2023). Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Aplikasi dan Platform Web: Kajian Literatur Terhadap Pengembangan Keterampilan Holistik Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 860–866.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran*. MEDIA PEMBELAJARAN. Tahta Media Group.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: isu-isu metodis dan paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- Indarsari, M. S. (2023). Penggunaan Metode Repetition and Feedback dalam Menunjang Pembelajaran Anak Slow Learners. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13, 2087–9385. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Jas, J., Achmad, S., Alvi, R. R., & Artikel, I. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>
- KEMENKO PMK. (2023, June 15). *Pemerintah Penuhi Hak Penyandang Disabilitas di Indonesia*. <https://Www.Kemendiknas.Go.Id/Pemerintah-Penuhi-Hak-Penyandang-Disabilitas-Di-Indonesia>.
- Lestari, S., Murtafiah, W., Trisnani, R. P., & Chasanatun, F. (2021). Analisis Hasil Belajar Mahasiswa Slow Learners Melalui Implementasi Guided Project Based E-Learning. In *JKJ: Persatuan Perawat Nasional Indonesia* (Vol. 9).

- 6642 *Optimalisasi Pemahaman Akuntansi Perbankan bagi Mahasiswa Slow Learner melalui Role-Playing dengan Bantuan Software Bank Simulator - Niken Probondani Astuti, Anim Wiyana, Rizal Bakri*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i6.7776>
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., Sudin, A., Studi, P., Upi, P., Sumedang, K., Mayor, J., & 211 Sumedang, A. N. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).
- Nurul Halimah, Firman, & Desyandri. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD. *JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 12(2).
<https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Putra, S. A., Arliana, L., & Kadim, N. (2024). Evaluasi Pemahaman Mahasiswa dalam Memahami Manajemen Resiko. *Jurnal Pengabdian M Asyarakat Multi Displin Ilmu*, 2(1).
<https://jurnal.itscience.org/index.php/jpmasdi>
- Rifaldo, A. (2023, November 27). *Aksesibilitas 28 Juta Penyandang Disabilitas* . Kompas.Com.
- Sudjana. (2002). *Desain dan analisis eksperimen* (4th ed.). Tarsito.