

## MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENGANTAR KEUANGAN DAN AKUNTANSI

Suba'i<sup>1)</sup>, Hidayatullah<sup>2)</sup>  
SMK Negeri 7 Kota Serang<sup>1)</sup>, Universitas Banten Jaya<sup>2)</sup>  
Serang, Indonesia  
subai\_srg@yahoo.com<sup>1)</sup>, hidayatbae589@yahoo.co.id<sup>2)</sup>

### ABSTRACT

*This research was aimed to describe: (1). The Application of Role Playing Model in accounting subject, (2). The problem and solution in teaching accounting using Role Playing Model, (3). The student results after used Role Playing model. This research used class room action research with two cycles and each cycle consist of four steps: planning, action, observing and reflection. This research used observation sheet and competence test as instrument data collections. The results showed that the Role Playing model could be improve student activity in class, despite of in first cycle faced of free rider and diffusion of responsibility but teacher and observer could find the solution. That teacher gave group task and intensive care for slow learner student. And generally, the Role Playing model could improve the student achievement result.*

**Keywords:** *Role Playing, Student achievement.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting untuk memajukan suatu masyarakat dan bangsa. Kemajuan suatu bangsa, hanya dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Indonesia menempatkan pendidikan sebagai salah satu bidang penting dan utama. Hal ini menjadi tujuan masyarakat Indonesia seperti yang di amanatkan dalam isi pembukaan UUD 1945 alinea IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan pada dasarnya adalah proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang

terjadi. Oleh karena itu pendidikan perlu mendapat perhatian dari pemerintah, masyarakat, dan pengelola pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di salah satu SMK di kota Serang, pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan guru terlihat bahwa guru telah menerapkan pendekatan saintifik, namun masih belum diterapkan secara optimal. Hal itu terjadi karena selama ini guru masih terbiasa untuk mengajar dengan cara konvensional yaitu dengan metode ceramah. Hal tersebut tampak terlihat dalam tingkah laku siswa ketika kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung saat mengikuti pelajaran pengantar keuangan dan akuntansi.

Dalam kegiatan observasi tersebut, terlihat beberapa kelompok siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru yang sedang memberikan penjelasan, bahkan terdapat siswa yang cenderung lebih banyak berinteraksi dengan teman-temannya dibandingkan memperhatikan penjelasan guru yang ada di depan kelas. Hal ini membuat tidak sedikit siswa yang hasil belajarnya masih dibawah KKM. Kenyataan ini diperkuat oleh data nilai rata-rata ulangan harian siswa yang ditunjukkan pada tabel berikut ini.

**Tabel 1. Nilai ulangan harian kelas 10 AK 1 mata pelajaran Pengantar Keuangan dan Akuntansi SMK X di Kota Serang**

No	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai
1	A	60	25	Y	80
2	B	60	26	Z	80
3	C	60	27	AA	80
4	D	80	28	AB	65
5	E	60	29	AC	70
6	F	80	30	AD	65
7	G	70	31	AE	80
8	H	80	32	AF	80
9	I	60	33	AG	80
10	J	90	34	AH	80
11	K	70	35	AI	65
12	L	60	36	AJ	85
13	M	80	37	AK	60
14	N	60	38	AL	80
15	O	80	39	AM	65
16	P	85	40	AN	80
17	Q	80	41	AO	80

18	R	65	42	AP	80
19	S	70	43	AQ	65
20	T	60	44	AR	65
21	U	80	45	AS	70
22	V	85	46	AT	85
23	W	65	47	AU	65
24	X	85	48	AV	60

**Rata –rata: 72,71**

Berdasarkan informasi yang terdapat pada tabel tersebut, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih kurang optimal. Terdapat 24 siswa atau sebesar 50% siswa dari jumlah 48 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM. Adapun KKM yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran Pengantar Keuangan dan Akuntansi adalah 80. Siswa dapat dinyatakan tuntas jika hasil belajarnya lebih dari KKM atau minimal sama dengan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dan apabila hasil belajar berada dibawah KKM maka siswa dinyatakan belum tuntas.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memperbaiki proses belajar mengajar karena proses belajar mengajar adalah hal utama dalam pendidikan. Belajar mengajar adalah hubungan timbal balik antara siswa dengan guru dalam situasi pendidikan, sehingga guru dalam mengajar dituntut untuk ulet dan kreatif

agar situasi belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Sumadi Suryabrata dalam Khadijah (2014:50) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang memiliki tiga ciri yaitu: (1) proses tersebut membawa perubahan (baik *actual* maupun potensial), (2) perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkan kecakapan baru, dan (3) perubahan itu terjadi karena usaha (dengan sengaja).

Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa hasil belajar menekankan pada perubahan pada diri seseorang. Hampir semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia terbentuk, dimodifikasi, dan berkembang karena belajar. Dengan demikian belajar merupakan proses penting yang terjadi dalam kehidupan setiap orang. Dengan belajar, maka manusia akan memiliki bekal hidup yang dapat menolong dirinya, masyarakat, dan bangsanya.

Mappa (2011:2) mendefinisikan belajar bahwa belajar pada hakekatnya adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dengan sadar yang menghasilkan perubahan tingkah laku pada dirinya, baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan baru maupun dalam bentuk sikap dan nilai yang positif.

Selama berlangsungnya kegiatan belajar, terjadilah proses interaksi antara orang yang melakukan kegiatan belajar, yaitu warga belajar dengan sumber belajar. Sumber belajar dapat berupa manusia yang berfungsi sebagai fasilitator, ataupun non-manusia, seperti buku, siaran radio dan televisi, rekaman bahan belajar pandang dan dengar, alam semesta dan masalah yang dihadapi.

Peran guru dalam proses pembelajaran sangat menentukan keberhasilan siswa, sebab gurulah yang langsung berinteraksi dengan siswa disekolah. Guru adalah sosok arsitektur yang dapat membentuk jiwa dan watak siswa. Guru memiliki peran untuk membentuk dan mengembangkan kepribadian siswa yang dapat berguna bagi bangsa dan negara di masa yang akan datang.

Oleh karena itu guru memiliki posisi yang penting, karena keberhasilan dalam proses belajar mengajar ditentukan oleh peran seorang guru. Dalam usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran guru senantiasa dituntut untuk menyajikan materi secara menarik, memilih media yang tepat, menyampaikan materi secara matang, serta penggunaan pendekatan dan strategi pembelajaran yang tepat. Untuk meraih semua itu, seorang guru harus memiliki tingkat kreatifitas yang tinggi,

sehingga dalam proses pembelajaran tercipta suasana yang hidup dan menyenangkan, siswa terus semangat untuk belajar, rasa ingin tahu dan ingin menambah ilmu semakin tinggi.

Dalam membuat rencana pembelajaran di kelas, guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran yang dapat memberikan variasi bagi guru untuk menghadirkan proses belajar yang menyenangkan. Penggunaan model pembelajaran yang dikembangkan pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran tertentu.

Model pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk mendesain pembelajaran sedemikian rupa sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam Shoimin (2014:23) Arend (1997) menyatakan bahwa, '*The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system*'. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pengajaran bermakna sebagai suatu pendekatan pembelajaran pembelajaran tertentu yang meliputi tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari

pada strategi dan metode. Menurut Kardi dan Nur dalam Shoimin, (2014:24) model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi dan metode, yakni

- 1) Rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan pengalaman belajar yang bervariasi kepada siswa adalah dengan menggunakan model *role playing* atau bermain peran. *Role playing* juga disebut dengan sosio drama. Model *role playing* merupakan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik untuk dapat melakukan peran tertentu yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan.

Dengan model *role playing*, siswa tidak hanya mengetahui teorinya saja tetapi siswa seolah-olah telah mengalaminya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian siswa tidak

gampang untuk lupa tentang materi yang telah dipelajarinya.

Untuk menggunakan model *role playing*, yang harus dilakukan guru antara lain:

- 1) Menyajikan atau membantu siswa memilih situasi bermain peran yang tepat.
- 2) Membangun suasana yang mendukung, yang mendorong siswa untuk bertindak seolah-olah tanpa perasaan malu.
- 3) Mengelola situasi bermain peran dengan cara yang sebaik-baiknya untuk mendorong timbulnya spontanitas dan belajar.
- 4) Mengajarkan keterampilan mengobservasi dan mendengarkan secara efektif kemudian menafsirkan dengan tepat apa yang mereka lihat dan dengarkan.

(Shoimin, 2014: 161).

Menurut Hamdayama, (2014:191). Langkah-langkah pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut :

- 1) Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.
- 2) Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang

harus dikerjakan oleh para pemain.

- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini, guru telah membuat dialog sendiri.
- 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran.
- 5) Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- 7) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

Dalam model pembelajaran *role playing* siswa akan lebih aktif selama dan setelah memperagakan peran atau mendengarkan suatu permainan peran, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Melalui metode *role playing* siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya. Siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat membagi tanggung jawab, siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dapat berfikir

dan memecahkan masalah. Siswa juga dididik untuk disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif. Metode *role playing* dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan siswa dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dalam suasana yang menyenangkan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di salah satu SMK di Kota Serang, yakni SMK X jurusan akuntansi kelas 10. Adapun mata diklat yang digunakan adalah mata diklat pengantar keuangan dan akuntansi. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun akademik 2016 – 2017.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas/ *classroom action research*. Dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dalam hal:

1. Guru berperan sebagai pelaksana untuk melakukan penggunaan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pengantar keuangan dan akuntansi dengan konsep penggunaan kelompok siswa untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar.
2. Peneliti berperan sebagai kolaborator dengan guru dan bersama-sama untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, selain itu peneliti bertindak sebagai observasi dan melakukan refleksi.

Terdapat beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu:

- a. Perencanaan
- b. Pelaksanaan
- c. Pengamatan
- d. Refleksi

Adapun langkah dalam setiap siklus dapat dijabarkan seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 2. Prosedur Penelitian Siklus 1**

Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peneliti dan Guru membuat Rencana Proses Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i>.</li><li>2. Menetapkan pokok bahasan yang akan diterapkan dalam pembelajaran</li><li>3. Menyusun LKS</li><li>4. Mempersiapkan bahan dan sumber belajar</li><li>5. Mempersiapkan lembar observasi.</li></ol>
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menerapkan proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang mengacu pada RPP yang sudah dibuat.</li><li>2. Melakukan evaluasi dalam bentuk tes.</li></ol>
Observasi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peneliti mengamati proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i>.</li><li>2. Melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi.</li></ol>
Refleksi	Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan serta memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.

Indikator keberhasilan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seluruh instrumen yang telah disiapkan dapat terlaksana</li> <li>2. Pembelajaran di kelas sesuai dengan RPP</li> <li>3. Tercipta pembelajaran sesuai dengan sintaks pembelajaran role playing</li> <li>4. Terdapat 85% siswa yang mendapat nilai diatas KKM.</li> </ol>
------------------------	---

Indikator keberhasilan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seluruh instrumen yang telah disiapkan dapat terlaksana.</li> <li>2. Pembelajaran di kelas sesuai dengan RPP.</li> <li>3. Tercipta pembelajaran sesuai dengan sintak pembelajaran role playing.</li> <li>4. Terdapat 85% siswa yang mendapat nilai diatas KKM</li> </ol>
------------------------	--

Berdasarkan prosedur penelitian yang dilakukan di siklus 1, penelitian dapat dilanjutkan ke siklus 2 jika pada siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Adapun ringkasan prosedur penelitian yang dilakukan di siklus 2 dapat dilihat pada table berikut ini,

**Tabel 3. Prosedur Penelitian Siklus 2**

Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti dan Guru membuat Rencana Proses Pembelajaran (RPP) untuk siklus II.</li> <li>2. Menetapkan pokok bahasan yang akan diterapkan dalam pembelajaran</li> <li>3. Menyusun LKS</li> <li>4. Mempersiapkan bahan dan sumber belajar</li> <li>5. Mempersiapkan lembar observasi</li> </ol>
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menerapkan proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang mengacu pada RPP yang sudah dibuat.</li> <li>2. Melakukan evaluasi dalam bentuk tes.</li> </ol>
Observasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti mengamati proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i>.</li> <li>2. Melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi.</li> </ol>
Refleksi	Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan serta memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.

Pada penelitian ini, banyaknya siklus yang dilakukan adalah sebanyak 2 (dua) siklus, karena pada siklus ke dua indikator keberhasilan atau tujuan pembelajaran sudah dapat tercapai.

Data yang diperlukan untuk penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik tes dan observasi. Sehingga instrumen yang digunakan menggunakan tes uji kompetensi dan lembar observasi.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan mengolah hasil belajar dan mengolah hasil observasi menggunakan teknik deskriptif.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus. Penggunaan dua siklus dilakukan karena pada siklus 1 ketercapaian indikator keberhasilan belum optimal, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus 2. Pada siklus 2, indikator keberhasilan dapat tercapai sehingga penelitian dihentikan pada akhir siklus 2.

Kegiatan perencanaan pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Kamis, 30 Maret 2017 di ruang guru. Guru bersama peneliti mendiskusikan rancangan kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Peneliti mengungkapkan kepada guru bahwa peneliti menemukan beberapa permasalahan didalam kelas pada saat KBM berlangsung, diantaranya adanya kejenuhan dan ketidakaktifan peserta didik dalam mengikuti proses KBM serta hasil belajar peserta didik yang masih banyak yang berada di bawah nilai KKM.

Kemudian disepakati bahwa pelaksanaan tindakan siklus 1 akan dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, yaitu hari Senin, Rabu dan Kamis ( 10,12 dan 13 April 2017). Peneliti bersama Guru mendiskusikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* yang sebelumnya sudah direncanakan oleh peneliti. Kemudian peneliti menyusun instrument penelitian berupa tes dan non tes. Instrument tes untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan dilihat dari hasil evaluasi, sedangkan instrument non tes bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran berlangsung dengan melihat data berdasarkan hasil observasi.

Pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 10, 12 dan 13 April 2017.

Kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang disusun. Materi pembelajaran diberikan dalam tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu masing-masing 3 JP pada setiap pertemuan terdiri dari beberapa tahap yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

Hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran akuntansi keuangan, diperoleh gambaran aktivitas siswa selama kegiatan belajar berlangsung, sebagai berikut:

- 1) Siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi, sebanyak 31 – 40 atau 73,95%, sedangkan siswa lainnya masih belum memusatkan perhatiannya kepada penjelasan guru.
- 2) Siswa yang cepat merespon untuk bergabung dengan teman kelompoknya sebanyak 43 siswa sedangkan 5 siswa masih malas- malasan dan kebingungan untuk bergabung dengan kelompoknya.
- 3) Siswa yang aktif dalam diskusi untuk menentukan usaha yang akan didirikan sebanyak 11 – 20, sedangkan yang lain masih asik bercanda dengan teman-temannya.
- 4) Siswa yang aktif dan mengerjakan tugas yang sudah dibagikan oleh ketua kelompoknya sebanyak 21 – 30 siswa, sedangkan yang lain masih mengandalkan temannya, dan

menunggu ditegur oleh teman-temannya dan guru.

- 5) Siswa yang aktif dalam menjelaskan pencatatan transaksi dalam jurnal umum dan memerankan transaksi yang terjadi sebanyak 31 – 40 siswa, sedangkan masih ada 8 siswa yang masih merasa malu untuk tampil di depan teman-temannya.

Setelah dilakukan tindakan dan pengamatan atas tindakan pada pembelajaran di dalam kelas, didapatkan hasil belajar siswa yang diatas KKM sebanyak 68,1% atau 32 siswa, sedangkan 31,9% atau 15 siswa masih berada dibawah KKM, hal ini belum tercapai indikator yang telah direncanakan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus 1, terdapat beberapa refleksi yang dilakukan guru bersama peneliti untuk dijadikan sebagai *feedback* pada siklus berikutnya, diantaranya:

- 1) Guru kurang memotivasi atau melakukan pendekatan kepada siswa yang lambat dalam memahami pelajaran dan siswa yang kurang bersosialisasi kepada teman-temannya. Sehingga mereka hanya mengandalkan teman dekatnya saja dan belum bisa ikut mengungkapkan pendapat dalam mengerjakan tugas kelompoknya.
- 2) Guru belum sepenuhnya dapat menjangkau satu persatu peserta didik

pada saat proses diskusi berlangsung.

- 3) Guru kurang memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu menyelesaikan tugas dengan benar.
- 4) Guru tidak membagikan tugas perorangan pada saat kerja kelompok.
- 5) Siswa masih belum sungguh-sungguh untuk mengikuti pelajaran pengantar keuangan dan akuntansi. Dikarenakan masih bingung dalam memahami materi yang dipelajari.
- 6) Masih ada siswa yang merasa malas dan bingung untuk bergabung dengan kelompoknya.
- 7) Siswa baru akan ikut serta dalam diskusi dan mengerjakan tugasnya apabila guru melakukan pendekatan. Oleh karena itu peran guru sebagai fasilitator sangatlah penting dalam kegiatan belajar mengajar
- 8) Siswa belum berani untuk tampil ke depan kelas.

indikator penelitian pada siklus 1 belum terpenuhi oleh karena itu dibutuhkan siklus 2 Pada siklus 2 Kegiatan perencanaan dilaksanakan pada hari Kamis, 13 April 2017 di ruang guru. Diketahui bahwa kelemahan-kelemahan yang terjadi pada pelaksanaan siklus 1 akan diperbaiki pada siklus 2. Siklus 2 akan dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, yaitu hari Senin, Rabu dan Kamis ( 17, 26 dan 27 April 2017).

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari hasil rencana tindakan yang telah disusun pada tahap perencanaan. Kegiatan pelaksanaan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 17, 26 dan 27 April 2017. Kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang disusun. Materi pembelajaran diberikan dalam tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu masing-masing 3 JP pada setiap pertemuan terdiri dari beberapa tahap yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran akuntansi keuangan, diperoleh gambaran aktivitas siswa selama kegiatan belajar berlangsung, sebagai berikut :

- 1) Siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi, sebanyak 93,75%, sedangkan siswa lainnya masih belum memusatkan perhatiannya kepada penjelasan guru.
- 2) Semua siswa sudah cepat bergabung dengan teman kelompoknya tanpa malas-malasan lagi, dan mereka terlihat senang dengan teman kelompoknya.
- 3) Siswa yang aktif dan mengerjakan tugas yang sudah dibagikan oleh ketua kelompoknya sebanyak 93,75% atau 45 siswa, sedangkan yang lain masih mengandalkan temannya, dan

menunggu diberi pendekatan oleh guru.

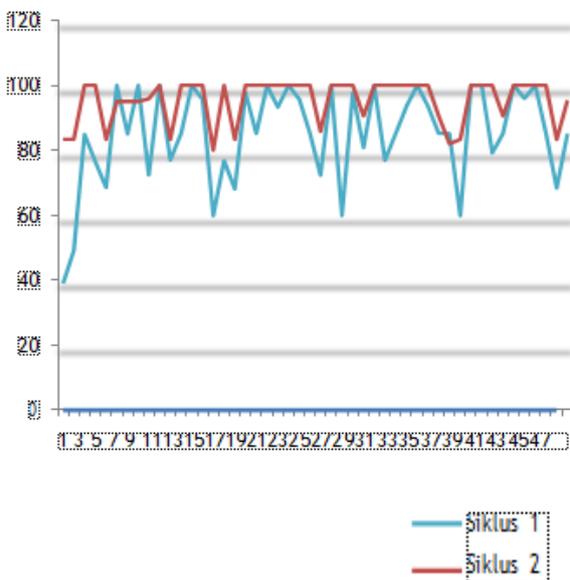
- 4) Siswa yang aktif dalam menjawab dan menjelaskan pertanyaan yang diajukan oleh temannya sebanyak 43 siswa atau 89,58%, sedangkan yang lain masih kebingungan dalam menjelaskan pencatatan transaksi kedalam jurnal umum.

Setelah dilakukan tindakan dan evaluasi bentuk tes uji kompetensi, didapatkan rata-rata hasil belajar siswa dalam kelas 95,39 dan nilai siswa yang diatas KKM atau 80,00 sebanyak 100% atau 47 siswa, maka tindakan kelas dihentikan pada siklus 2 dengan alasan target telah tercapai.

Setelah melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, hasil belajar siswa semakin meningkat. Model pembelajaran *role playing* berdampak positif terhadap kegiatan pembelajaran pengantar keuangan dan akuntansi. Hampir seluruh hasil belajar siswa mengalami peningkatan namun ada juga yang mengalami penurunan. sebanyak 93,6% atau 44 siswa mengalami kenaikan hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*, sedangkan 6,4% atau 3 siswa mengalami penurunan, hal ini disebabkan karena siswa kurang

teliti dalam mengerjakan tes uji kompetensi yang telah disediakan.

Berdasarkan kedua siklus yang telah dilaksanakan terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Dan jumlah siswa yang mendapat nilai diatas KKM yaitu 80,00 juga semakin meningkat, hal ini dapat dilihat pada grafik hasil evaluasi siklus 1 dan siklus 2:



Gb. 1. Perbandingan Hasil Belajar Siklus 1 & 2

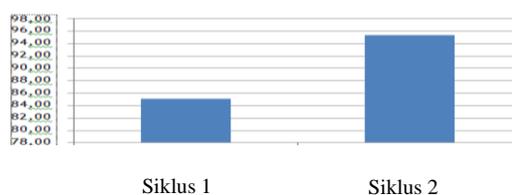
Sumber: data diolah

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa, pada siklus 1 siswa yang mendapat nilai diatas KKM yakni 80,00 sebanyak 68,1% atau 32 siswa dan 31,9% atau 15 siswa masih mendapat nilai dibawah KKM. Sedangkan pada siklus 2 siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 100% atau 47 siswa.

Pelaksanaan pada siklus 1 siswa masih belum bisa mengandalkan teman-temannya yang dianggap lebih bisa dari

dirinya, dan guru kurang memberikan pendekatan kepada siswa-siswa yang kurang aktif dan memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif, dan pada siklus 2 guru memperbaikinya dengan cara memberi perhatian dan motivasi kepada seluruh siswa.

Nilai rata-rata kelas pada siklus 1 dan siklus 2 juga mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat pada gambar diagram nilai rata-rata kelas pada siklus 1 dan siklus 2 berikut ini:

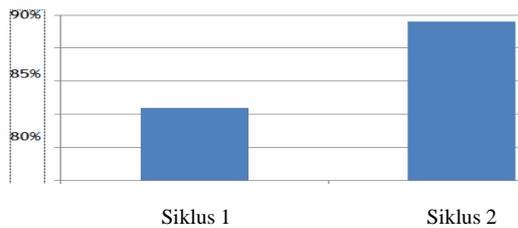


Gb. 2. Nilai rata-rata hasil belajar siklus 1 dan siklus 2

Sumber: data diolah

Berdasarkan pada gambar 1, nilai rata-rata kelas pada siklus 1 dan siklus 2, terlihat bahwa ada kenaikan nilai rata-rata kelas pada siklus 1 dan siklus 2. Nilai rata-rata dalam kelas pada siklus 1 adalah 85,09 sedangkan nilai rata-rata dalam kelas pada siklus 2 adalah 95,39. Ini berarti nilai rata-rata dalam kelas pada siklus 1 dan siklus 2 mengalami kenaikan sebesar 10,30.

Setelah kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, siswa semakin aktif dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas. hal ini dapat dilihat dalam grafik hasil observasi siswa berikut ini;



Gb.3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Sumber: Data yang diolah

Berdasarkan gambar 3, dapat dideskripsikan bahwa hasil observasi siswa terlihat adanya peningkatan aktifitas siswa, Pada siklus 1 hasil observasi siswa sebesar 76% yaitu berada pada kriteria B (Baik), sedangkan aktifitas siswa pada siklus 2 89% yaitu berada pada kriteria A (Amat Baik). Hal ini sudah sesuai dengan indikator yang telah direncanakan.

Siswa yang sebelumnya kurang aktif saat pembelajaran, sekarang menjadi lebih antusias dan lebih merespon apersepsi yang diberikan oleh guru. Siswa yang sebelumnya tidak bisa bekerja sama dalam kelompok, pada siklus 2 ini siswa sudah bisa bekerja sama dengan teman kelompoknya dengan baik. Kegiatan presentasi disertai memerankan transaksi yang terjadi serta tanya jawab lebih efektif, meskipun begitu, masih diperlukan motivasi dan pendekatan dari guru untuk mendukung berhasilnya proses belajar mengajar.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* yang telah

dilakukan di SMK X Kota Serang, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pengantar keuangan dan akuntansi dapat meningkatkan aktifitas siswa. Siswa semakin aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil observasi siswa saat kegiatan belajar mengajar dilakukan. Hasil observasi aktifitas siswa pada siklus 1 sebesar 76% atau termasuk dalam kriteria B (Baik) dan hasil observasi pada siklus 2 sebesar 89% atau termasuk pada kriteria A (Amat Baik).
2. Kendala penerapan model pembelajaran *role playing* terjadi pada pelaksanaan siklus 1, yaitu terjadinya *free rider* dan *diffusion of responsibility*. Terdapat beberapa siswa yang tidak bertanggung jawab secara personal terhadap tugas kelompoknya dan siswa yang dianggap tidak mampu cenderung diabaikan oleh teman kelompoknya yang lebih mampu.
3. Dari kendala model pembelajaran *role playing* yang terjadi pada pelaksanaan siklus 1, maka didapatkan solusi untuk dilaksanakan pada pelaksanaan siklus 2. Diantaranya guru memberikan tugas secara personal kepada masing- masing kelompok dan memberikan pendekatan

lebih kepada siswa yang kurang mampu untuk menyelesaikan tugasnya.

4. Setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pengantar keuangan dan akuntansi, terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa. Pada siklus 1 siswa yang mendapat hasil belajar lebih dari atau sama dengan KKM (80,00) sebanyak 32 siswa atau 68,09%. Pada siklus 2 siswa yang mendapat hasil belajar lebih dari atau sama dengan KKM (80,00) sebanyak 47 siswa atau 100%.

Setelah penelitian dilaksanakan, saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut :

- 1) Hendaknya dapat selalu aktif serta memiliki antusias menunjukkan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat menghasilkan pengetahuan yang bersifat komperhensif baik.
- 2) Meningkatkan keterampilan komunikasi yang baik, baik dengan guru maupun dengan siswa, serta meningkatkan rasa percaya diri akan kemampuan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan yang akan datang.
- 3) Diharapkan guru lebih kreatif dalam menginovasi pembelajaran.

- 4) Berani berinovasi untuk menerapkan dan menggunakan model serta media pembelajaran yang kreatif dan menarik serta bersifat menyenangkan sehingga menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas.
- 5) Proses pembelajaran pengantar keuangan dan akuntansi tidak bisa lepas dari metode ceramah, namun hendaknya ceramah tidak mendominasi secara terus menerus pada setiap pembelajaran. Perlu diiringi dengan model-model yang inovatif yang dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 6) Guru lebih optimal dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang sudah disediakan oleh pihak sekolah sebagai alat bantu dalam mengembangkan media pembelajaran.
- 7) Perlu menyediakan fasilitas penunjang yang mampu mendukung usaha pelaksanaan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Basleman, Anisah & Syamsu Mappa. (2011). *Teori Belajar Orang Dewasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Danim, Sudarwan. (2013). *Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Efendi, Rizal. (2014). *Accounting Principles: Prinsip-prinsip Akuntansi Berbasis SAK ETAP*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamdayama, Jumanta. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- .(2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khadijah, Nyayu. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya  
Abdul Majid. 2014. *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nata, Abuddin. (2009). *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Pernerda Media Group.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Sriyanti, Lilik. (2013). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Suprijono, Agus. (2014). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.  
Anisah Basleman & Syamsu Mappa. 2011. *Teori Belajar Orang Dewasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syafri Harahap, Sofyan. (2012). *Teori Akuntansi Edisi Refisi 2011*. Jakarta: PT. Rara Grafindo Persada.