

## **PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DENGAN METODE *BRAINSTORMING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI**

Siti Nur Halimah, Sudiyanto, Binti Muchsini\*

\*Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta, 57126, Indonesia

halimah.snh81@gmail.com

### **ABSTRACT**

*The objectives of this research are to improve: (1) the learning result in the cognitive domain through the implementation of role-playing model with brainstorming method to improve the students' study result in the cognitive domain, (2) the learning result in the affective domain through the implementation of role-playing model with brainstorming method, and (3) the learning result in the psychomotor domain through the implementation of role-playing model with brainstorming method. This research used the classroom action research with two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection. Its subjects were 30 students in Grade XI Accounting 2. The data of research were collected thorough observation sheets of students' activity for the affective and psychomotor study result and evaluation test for cognitive study result. The instruments of research were validated by using the content and construct validity. The data of research were analyzed by using the statistical descriptive comparative analysis by comparing the learning completeness percentage and average grade of the students' learning result, as well as critical analysis technique to compare the advantages and disadvantages of the performance of teacher and students during the process of action. The results of the research are as follows: Firstly, there is an improvement of the study result in cognitive domain. In cycle I, the number of students who attained the minimum learning completeness was 21 (70%) with the average score of 72. In Cycle II, it became 25 (83.3%) with the average score of 76. Secondly, there is an improvement of the study result in affective domain. In cycle I, the number of students who attained the minimum learning completeness was 19 (63%). In Cycle II, it became 23 (77%). Finally, there is an improvement of study result in the psychomotor domain. the number of students who attained the minimum learning completeness was 20 (67%). In Cycle II, it became 24 (80%).*

**Keywords:** *Role Playing, Brainstorming, The Study Result.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan (1) hasil belajar siswa pada ranah kognitif melalui penerapan model *role playing* dengan metode *brainstorming*; (2) hasil belajar siswa pada ranah afektif melalui penerapan model *role playing* dengan metode *brainstorming*; dan hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik melalui penerapan model *role playing* dengan metode *brainstorming*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi 2 yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dua siklus dan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari lembar observasi aktivitas siswa untuk data hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik, serta tes evaluasi untuk data hasil belajar ranah kognitif. Validitas instrumen menggunakan uji validitas isi dan konstruk. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif komparatif dengan membandingkan persentase ketuntasan dan nilai rata-rata hasil belajar siswa, serta teknik analisis kritis dengan membandingkan kelemahan dan kelebihan kinerja guru dan siswa selama proses tindakan. Hasil penelitian adalah sebagai berikut. *Pertama*, ada peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, yaitu perolehan persentase ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 70% (21 siswa) dengan nilai rata-rata sebesar 72 dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan sebesar 83,3% (25 siswa) dengan nilai rata-rata siswa sebesar 76. *Kedua*, ada peningkatan hasil belajar siswa pada ranah afektif, yaitu perolehan persentase ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 63% (19 siswa) dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan sebesar 77% (23 siswa). *Ketiga*, ada peningkatan hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik, yaitu perolehan persentase ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 67% (20 siswa) dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan sebesar 80% (24 siswa).

**Kata Kunci :** *Role Playing, Brainstorming, Hasil Belajar*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses yang terencana dan sistematis untuk memungkinkan siswa berpartisipasi aktif, interaktif, aspiratif, kreatif, inovatif, tertib, serta menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan, keterampilan, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Seperti halnya pendapat Hamalik (2006:239) yang mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang demikian dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan saat observasi sekolah di Surakarta bahwa proses pembelajaran belum menunjukkan pembelajaran yang diharapkan. Proses pembelajaran belum membuat siswa untuk berpartisipasi aktif, interaktif dan membangkitkan minat. Hal tersebut juga dirasakan guru mata pelajaran kelas XI, khususnya mata pelajaran Akuntansi Keuangan. Pembelajaran yang demikian mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Hal ini ditunjukkan dari hasil belajar siswa belum memuaskan pada mata pelajaran akuntansi, yakni 53% siswa mendapatkan nilai belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Batas KKM yang menjadi syarat kelulusan siswa pada mata pelajaran akuntansi

adalah 75, sedangkan siswa yang memperoleh skor di bawah 75 adalah 16 dari 30 siswa. Hal ini berarti bahwa 53% siswa yang belum berhasil dalam pembelajaran akuntansi, sedangkan siswa yang aktif baik dalam bertanya maupun merespon materi pembelajaran yang disampaikan guru mencapai kurang dari 25% siswa. Selain rendahnya hasil belajar siswa pada ranah kognitif, hasil belajar pada ranah afektif mencapai 47% siswa yang belum tuntas, serta pembelajaran juga belum mendorong siswa menunjukkan keterampilan sehingga hasil belajar rendah pada ranah psikomotorik yaitu 43% siswa yang belum tuntas.

Fenomena tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor, diantaranya adalah metode pembelajaran, kurikulum, fasilitas, media, modul, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Munadi (Rusman, 2012:124) yang menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi 2 bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan psikologis, sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor instrumental mencakup metode mengajar, kurikulum, fasilitas, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar adalah metode pembelajaran karena metode pembelajaran adalah salah satu faktor penting

yang memengaruhi hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamid Darmadi (2010: 42) bahwa metode pembelajaran adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, dalam suatu pembelajaran, metode adalah kunci dalam mencapai keberhasilan pembelajaran.

Metode pembelajaran yang berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar adalah model *role playing* dengan metode *brainstorming*. Metode tersebut adalah metode inovatif yang membuat siswa untuk aktif dalam mengeluarkan ide-ide yang kemudian disimulasikan oleh siswa dalam pembelajaran. Karakteristik model pembelajaran *role playing* dengan metode *brainstorming* adalah siswa mengetahui bagaimana suatu materi pembelajaran diimplementasikan dalam kehidupan nyata dan siswa dituntut untuk mengeluarkan ide-ide tanpa adanya batasan berkreasi, serta memupuk rasa percaya diri dan tanggungjawab siswa dalam menghadapi dunia kerja nantinya. Keunikan model pembelajaran tersebut yang membuat siswa tertarik dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Oleh karena itu, siswa lebih mudah menyerap dan memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Metode pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sama halnya penelitian yang terdahulu, yaitu

penelitian yang dilakukan oleh Hanifah dan Mungit (2013), serta Alfianita Imansari, Nurul Umamah dan Suranto (2014). Model pembelajaran menurut Jamil (2013:143) adalah suatu kerangka, pola atau rencana yang menggambarkan prosedur dalam megorganisasikan kegiatan pembelajaran, maupun kegiatan siswa dan dapat dijadikan petunjuk bagaimana guru mengajar di depan kelas. Model pembelajaran inovatif yang digunakan dalam penelitian adalah model *role playing* dengan metode *brainstorming*. Hamalik (2004:214) mengatakan bahwa model *role playing* adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas. *Role playing* adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Menurut Suprijanto (2009:122) *brainstorming* adalah salah satu bentuk berpikir kreatif sehingga pertimbangan memberikan jalan untuk berinisiatif kreatif. Peserta didorong untuk mencurahkan semua ide yang timbul dari pikirannya dalam jangka waktu tertentu berkenaan dengan beberapa masalah, dan tidak diminta untuk menilainya selama curah pendapat berlangsung. Penilaian akan dilakukan pada periode berikutnya dimana semua ide dipilih, dievaluasi dan mungkin diterapkan. Berdasarkan pengertian tersebut model *role playing* dengan metode

*brainstorming* adalah model pembelajaran bermain peran yang didalamnya juga mengandung metode dimana siswa mengeluarkan ide-ide terhadap studi kasus untuk dicari pemecahan masalahnya berdasarkan materi pembelajaran. Karakteristik model *role playing* dengan metode *brainstorming* berbeda dengan model pembelajaran yang lain. Hal yang paling menonjol dari model tersebut adalah partisipasi siswa dalam mengimplementasikan suatu materi pembelajaran dengan kehidupan nyata dan siswa bebas berkreasi dalam mengeluarkan ide-ide kreatifnya tanpa ada batasan. Keunikan model pembelajaran tersebut yang membuat siswa tertarik dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Mulyasa (2005:43) mengatakan bahwa pembelajaran dengan *role playing* ada tujuh tahap yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi serta pengambilan keputusan. Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. Tahap pemilihan peran memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. Selanjutnya menyusun tahap-tahap bermain peran. Metode yang digunakan dalam diskusi kelompok pemecahan masalah adalah metode

*brainstorming*, dimana setiap siswa mengeluarkan ide-ide kreatifnya.

Suprijono (2010: 5) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan yang ditimbulkan dari proses belajar. Sardiman (2011:20-21) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar, pembelajaran lebih menekankan pada guru dalam upayanya untuk membuat siswa dapat belajar tidak hanya membuat adanya perubahan tingkah laku.

Menurut Depdiknas (2003:6) akuntansi merupakan bahan kajian mengenai suatu sistem untuk menghasilkan informasi berkenaan dengan transaksi keuangan. Pembelajaran akuntansi juga diartikan sebagai proses membuat orang belajar atau rangkaian kejadian yang mempengaruhi siswa sehingga proses belajarnya dapat berlangsung mudah untuk menyampaikan sekumpulan materi bahan ajar berdasarkan landasan keilmuan akuntansi yang akan dibelajarkan kepada siswa sebagai beban belajar melalui metode dan pendekatan tertentu. Akuntansi keuangan termasuk salah satu mata pelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan yang harus ditempuh oleh siswa kelas XI akuntansi.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik pada pembelajaran akuntansi kelas

XI di SMK dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan metode *brainstorming*.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada salah satu SMK di Surakarta. Menurut Suharsimi (2006:104) penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang akar masalahnya muncul di kelas dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan. subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang menjadi sasaran pelaksanaan tindakan, dalam hal ini meliputi semua siswa satu kelas, yaitu siswa kelas XI Akuntansi 2 karena mayoritas siswa mendapatkan hasil belajar akuntansi yang kurang memuaskan, khususnya pada pembelajaran akuntansi keuangan.

Menurut Wahyudi (2008:2) data adalah informasi yang telah diterjemahkan ke dalam bentuk yang lebih sederhana untuk melakukan suatu proses. Jenis data yang menjadi fokus penelitian adalah lembar observasi dan lembar hasil ujian. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi, dan tes. Uji validitas data menggunakan validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi adalah validitas yang dilihat dari segi isi tes sendiri sebagai alat pengukur hasil belajar siswa. Dalam penelitian, menggunakan tes sebagai alat untuk mengukur aspek kognitif siswa. Untuk menguji kevalidan instrumen tes tersebut menggunakan validitas

isi, sedangkan validitas konstruk adalah pengujian validitas instrumen lembar observasi. Dalam hal ini instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (Sugiyono, 2010:352).

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang berupa angka atau bilangan, baik yang diperoleh dari hasil pengukuran maupun diperoleh dengan cara mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif. Data kuantitatif dari penelitian ini adalah skor tes evaluasi siswa untuk mata pelajaran akuntansi. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik statistik deskriptif komparatif, yaitu membandingkan hasil hitung dari statistik deskriptif, misalnya mean, median, frekuensi, atau presentase

pada satu siklus dengan siklus berikutnya. Data kualitatif merupakan data yang berupa kalimat-kalimat, atau data yang dikategorikan berdasarkan kualitas objek yang diteliti, misalnya: baik, buruk, pandai, dan sebagainya. Data kualitatif dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kritis yaitu mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru selama proses penerapan tindakan. Hasil analisis tersebut menjadi bahan untuk menyusun rencana memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilakukan 2 siklus dengan langkah-langkah yang terdiri atas: 1) perencanaan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan pengamatan, serta 4) refleksi. Pada siklus II diharapkan mencapai indikator keberhasilan kinerja. Mulyasa (2006:209) berpendapat bahwa kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dalam proses pembelajaran dikatakan berhasil jika setidaknya 75% siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial selama proses pembelajaran. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil jika terdapat setidaknya 75% siswa tuntas pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diamati yang diukur berdasarkan indikator yang sudah ditentukan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Data Pratindakan

Pada ranah kognitif, hasil tes awal yang dilakukan pada tanggal 9 Juni 2016 masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Tabel 1 adalah data yang dihasilkan pada pratindakan:

Tabel 1. Hasil Ketuntasan Ranah Kognitif Siswa Prasiklus

Skala	Jumlah Siswa	Persentase
Siswa Tuntas	14	46,7%
Siswa Tidak Tuntas	16	53,3%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Ranah afektif siswa dari hasil pengamatan prasiklus yang dilakukan oleh observer

diperoleh data pada tabel 2:

Tabel 2. Hasil Ketuntasan Ranah Afektif Prasiklus

Skala Sikap	Jumlah Siswa	%
Baik Sekali	-	0%
Baik	16	53,3%
Cukup	9	30,0%
Kurang Baik	5	16,7%
Tidak Baik	-	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>
<b>SISWA TUNTAS</b>	<b>16</b>	<b>53%</b>
<b>SISWA TIDAK TUNTAS</b>	<b>14</b>	<b>47%</b>

Ranah Psikomotorik siswa dari hasil pengamatan prasiklus yang dilakukan oleh observer diperoleh data pada tabel 3:

Skala Sikap	Jumlah Siswa	%
Baik Sekali	-	0%
Baik	17	56,7%
Cukup	8	26,7%
Kurang Baik	5	16,6%
Tidak Baik	-	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>
<b>SISWA TUNTAS</b>	<b>17</b>	<b>57%</b>
<b>SISWA TIDAK TUNTAS</b>	<b>13</b>	<b>43%</b>

Tabel 3. Hasil Ketuntasan Ranah Psikomotorik Siswa Prasiklus

### Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus

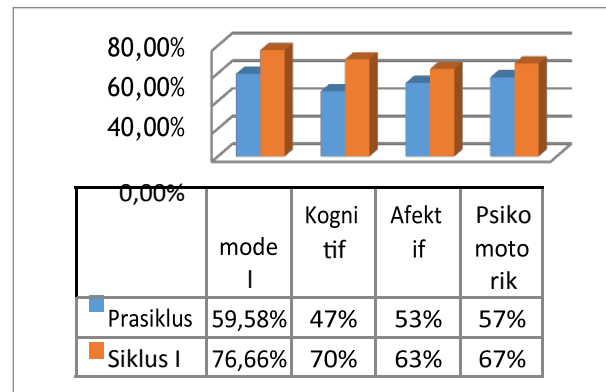
Penelitian telah dilakukan dalam 2 kali siklus dan tahap dalam setiap siklusnya juga telah dilaksanakan dengan baik sehingga menghasilkan data akurat yang dapat mendukung hasil dari penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan data dari tes prasiklus, siklus I, dan siklus II maka dapat dilakukan perbandingan dari setiap tahap tindakan yang telah dilakukan tersebut. Perbandingan yang dapat dilakukan antara lain:

### **Perbandingan Prasiklus dengan Siklus I**

Perbandingan prasiklus dengan siklus I dari hasil pengamatan adalah pada prasiklus menunjukkan bahwa rata-rata siswa masih rendah. Pada ranah kognitif rata-rata siswa sebesar 69,3 dengan persentase ketuntasan hanya 46,7%. Hal itu berarti hanya ada 14 siswa yang mencapai KKM. Pada ranah afektif ketuntasan siswa mencapai 53% yang berarti hanya 16 siswa dan ranah psikomotorik mencapai ketuntasan 57% (17 siswa). Pada siklus I menghasilkan data yakni rata-rata siswa pada ranah kognitif naik dari 68,2 menjadi 71 dengan persentase ketuntasan ikut naik dari 36,7% menjadi 70%, pada ranah afektif tingkat ketuntasan menjadi 63% (19 siswa) dan 67% (20 siswa) pada ranah psikomotorik. Peningkatan ketiga ranah tersebut terjadi dikarenakan siswa mulai antusias terhadap pembelajaran dan bisa mengikuti pembelajaran yang dilakukan guru dengan model yang inovatif sehingga tidak jarang dari mereka mulai aktif dalam pembelajaran baik bertanya, menyanggah, maupun menjawab. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya kinerja guru dari 59,58% pada prasiklus menjadi 76,66% pada siklus I. Lebih jelasnya mengenai perbandingan antara

pra siklus dengan siklus I pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dengan melihat ketuntasan siswa maka perbandingannya dapat dilihat dengan diagram 1:



Gambar 1. Diagram Perbandingan Ketuntasan Prasiklus dan Siklus I

Diagram pada gambar 4.14 menunjukkan hasil penelitian pada prasiklus dan siklus I terdapat peningkatan pada masing-masing ranah, baik pada ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Rendahnya hasil belajar siswa prasiklus pada ranah afektif dan psikomotorik memengaruhi hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Rendahnya pencapaian pada ranah kognitif sejalan dengan rendahnya ranah afektif dan psikomotorik siswa. Berdasarkan pada penelitian tersebut, ranah afektif dan ranah psikomotorik siswa cukup berpengaruh pada hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Adapun pengaruh tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan yang diperoleh berdasarkan dari beberapa indikator yang telah ditetapkan sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan. Observer melakukan pengamatan dengan

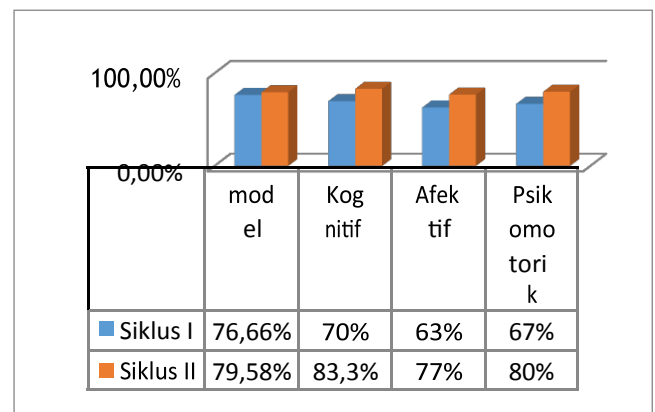
indikator pada ranah afektif yaitu kedisiplinan dan tanggung jawab siswa dalam mengikuti pembelajaran, sikap percaya diri yang dimiliki siswa, sikap gotong royong atau kerjasama yang dimiliki siswa dalam kelompok, sikap toleransi siswa, dan siswa dapat bersikap jujur dan santun. Indikator-indikator tersebut sangat berpengaruh pada kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pada ranah psikomotorik dapat diamati dari beberapa indikator, yaitu perhatian siswa terhadap pembelajaran, persiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa membuat rangkuman atau catatan, kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal latihan, ketelitian kerapian siswa, kemampuan siswa dalam mengerjakan ulangan/ evaluasi, kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas.

### ***Perbandingan siklus I dengan siklus II***

Perbandingan siklus I dengan siklus II dari hasil pengamatan adalah pada siklus I ketuntasan siswa masih rendah dan belum memenuhi target yang direncanakan. Pada ranah kognitif mencapai ketuntasan sebesar 70% itu berarti mengalami peningkatan 7 siswa menjadi 21 siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) namun sebanyak 30 % (9 siswa) yang belum mencapai KKM. Pada siklus II menghasilkan data yakni ketuntasan siswa pada ranah kognitif naik dari 70% menjadi 83,3% sebanyak 25 siswa tuntas dan 16,7% (5 siswa) belum tuntas.

Ranah afektif siswa pada siklus I sebesar 63%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 77% mengalami peningkatan sebanyak 14%. Sejalan dengan ranah psikomotorik, ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 67% kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80%. Peningkatan tersebut dikarenakan guru melakukan perbaikan terhadap siklus sebelumnya dan hasilnya ditunjukkan dari sintak kinerja guru yaitu 76,66% pada siklus I dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 79,58%.

Lebih jelasnya mengenai perkembangan antara siklus I dengan siklus II pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, serta kinerja guru maka perbandingannya dapat dilihat pada dengan diagram 2:



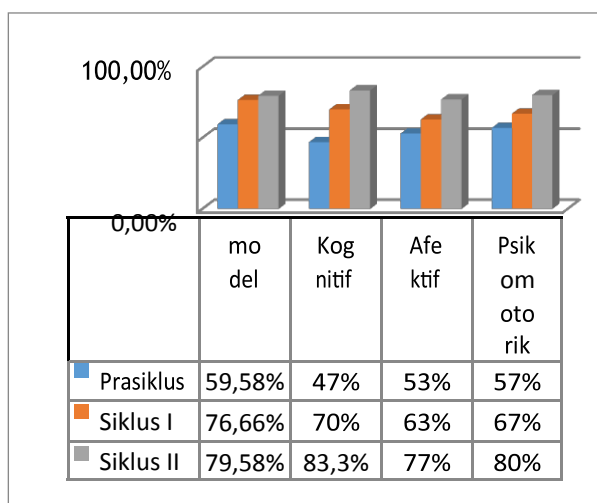
Gambar 2. Diagram Perbandingan Ketuntasan Siklus I dan Siklus II

### ***Perbandingan prasiklus, siklus I dan siklus II***

Perbandingan prasiklus, siklus I, dan siklus II yang diperoleh dari hasil pengamatan yang telah dilakukan didapat bahwa ketuntasan siswa dari prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II



mengalami peningkatan, peningkatan ini telah mencapai batas ketuntasan yang direncanakan, yaitu 75%. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari masing-masing ranah. Perbandingan hasil belajar siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik pada saat prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram 3:



Gambar 3. Diagram Perbandingan Ketuntasan Tiap Siklus

Guru yang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar, memberikan kesempatan pada siswa untuk mengeluarkan ide-ide kreatifnya, belajar bekerja sama untuk menyelesaikan suatu masalah dan memahami implementasi dari suatu materi pembelajaran di kehidupan nyata yang menjadikan materi pembelajaran mudah dipahami siswa. Hal tersebut didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Miftahul (2011:93) bahwa model role playing selain memiliki kelebihan yaitu melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam kerja sama,

kelebihan lainnya yaitu guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan dan menurut Roestiyah (2012:75) bahwa kelebihan dari metode *brainstorming* adalah anak-anak aktif berpikir untuk menyatakan pendapat, melatih siswa berpikir dengan cepat dan tersusun logis, merangsang siswa untuk selalu siap berpendapat, meningkatkan partisipasi siswa, terjadi persaingan yang sehat, anak merasa bebas dan gembira, suasana demokrasi dan disiplin dapat ditumbuhkan.

Penerapan model pembelajaran ini meningkatkan hasil belajar siswa baik dari ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. peningkatan hasil belajar siswa setiap siklusnya sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hanifah dan Mungit (2013) serta penelitian yang dilakukan oleh Alfianita, Imansari, Nurul dan Suranto (2014) yang menyebutkan bahwa penerapan model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar setiap ranah adalah:

#### ***Ranah kognitif***

Proses pembelajaran pada siklus I mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan pembelajaran prasiklus. Pada prasiklus, minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran belum terlihat. Hal ini disebabkan pembelajaran masih konvensional dan belum memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif karena model

pembelajaran yang digunakan guru adalah ceramah dan belum dilaksanakannya pengelolaan kelas yaitu diskusi kelompok, tanya jawab, dan sebagainya.

Siklus I menunjukkan minat dan keaktifan siswa mulai terlihat dari hasil pengamatan. Hal ini disebabkan sudah adanya perubahan model pembelajaran yang digunakan guru, yaitu menggunakan model *role playing* dengan metode *brainstorming*. Model pembelajaran tersebut membuat siswa aktif karena adanya diskusi kelompok yang setiap anggota mengemukakan ide atas suatu masalah yang diberikan oleh guru. Model tersebut juga meningkatkan minat siswa karena siswa dalam kelompok diharuskan untuk bermain peran dalam pembelajaran, yaitu mempraktekkan proses transaksi suatu perusahaan. Adanya peningkatan minat dan keaktifan siswa, membuat siswa menjadi lebih memahami materi pembelajaran karena siswa berperan langsung terhadap prosesnya. Pemahaman siswa meningkat menyebabkan meningkatnya hasil belajar siswa setelah melakukan tes evaluasi menunjukkan bahwa ketuntasan siswa meningkat dari hasil prasiklus, yaitu dari 47% menjadi 70%.

Siklus II persentase siswa yang tuntas mengalami peningkatan dari siklus I. Ketuntasan siswa mencapai 83,3% yang berarti 25 siswa dari 30 siswa tuntas dalam pembelajaran akuntansi. Pada proses pembelajaran siklus II, guru melakukan perbaikan dari siklus

sebelumnya dengan mengoptimalkan waktu pembelajaran dengan model yang digunakan agar lebih efisien sehingga guru dapat memberikan penegasan materi yang berkaitan dengan bermain peran secara lebih baik diakhir pertemuan yang meningkatkan pemahaman siswa terhadap keterkaitan bermain peran terhadap materi pembelajaran. Cara guru mengoptimalkan waktu adalah dalam pembagian kelompok yang semula terdapat 5 kelompok dalam kelas tersebut diubah menjadi 4 kelompok saja sehingga semua kelompok mempunyai waktu presentasi yang sama dan waktu yang tersisa dapat digunakan guru untuk memberikan penegasan maupun tanya jawab terhadap materi pembelajaran. Siswa bisa lebih aktif dan mudah memahami materi.

Peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif terjadi setiap siklusnya. Jadi, model *role playing* dengan metode *brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hanifah dan Mungit (2013), serta penelitian yang dilakukan oleh Alfianita, Imansari, Nurul, dan Suranto (2014) yang menyebutkan bahwa penerapan model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif pada setiap siklus.

### ***Ranah Afektif***

Proses pembelajaran pada prasiklus belum menunjukkan indikator yang baik pada ranah afektif. Indikator tersebut diantaranya kurangnya kedisiplinan dan tanggung jawab siswa dalam

mengikuti pembelajaran, belum adanya sikap percaya diri yang dimiliki siswa, dan belum ada kerjasama dalam kelompok karena guru belum membentuk siswa secara berkelompok. Indikator tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa pada ranah afektif rendah.

Siklus I persentase siswa meningkat pada ranah afektif yang ditunjukkan dengan indikator-indikator yang lebih baik dari hasil pengamatan prasiklus. Indikator tersebut diantaranya, sebagian besar siswa memiliki kedisiplinan dan tanggung jawab yang ditunjukkan dari sikap siswa yang memperhatikan pembelajaran dan kehadiran siswa dalam pembelajaran tepat waktu. Selain itu sebagian siswa sudah menunjukkan sikap percaya diri yang ditunjukkan dari siswa yang berani bertanya mengenai materi yang belum dipahami dan siswa dapat mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik, sedangkan sikap kerjasama siswa sudah mulai terlihat karena guru sudah membagi siswa secara berkelompok dalam pembelajaran, hal ini ditunjukkan dengan adanya diskusi dalam kelompok dan kerjasama dalam mempresentasikan tugas bermain peran.

Siklus II presentase pada ranah afektif mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Hal ini ditunjukkan dari hasil pengamatan bahwa sebagian besar siswa sudah mempunyai kedisiplinan dan tanggung jawab dalam pembelajaran. Selain itu siswa yang mempunyai sikap percaya diri semakin

meningkat karena guru memberikan fasilitas untuk bertanya diakhir pertemuan mengenai materi pembelajaran sehingga siswa dalam mengerjakan tugas menjadi lebih baik, sedangkan sikap kerjasama siswa dalam kelompok sudah sangat menonjol, dimana ketika ada anggota yang masih bingung dalam presentasi bermain peran maka anggota yang lain berusaha menjelaskan, serta dalam kelompok saling membantu ketika bermain peran.

Indikator-indikator tersebut membuat siswa aktif dan meningkatkan minat sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Adanya peningkatan tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa pada ranah afektif mengalami peningkatan setiap siklusnya, yaitu pada siklus I diperoleh persentase siswa yang tuntas dengan kriteria sikap "Baik Sekali" dan "Baik" mencapai 63% dari 53 % pada saat prasiklus, serta mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 77% siswa yang tuntas.

Peningkatan hasil belajar pada ranah afektif terjadi setiap siklusnya. Jadi, model *role playing* dengan metode *brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah afektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hanifah dan Mungit (2013), serta penelitian yang dilakukan oleh Alfianita, Imansari, Nurul, dan Suranto (2014) yang menyebutkan bahwa penerapan model tersebut

dapat meningkatkan hasil belajar ranah afektif pada setiap siklus.

### **Ranah Psikomotorik**

Proses pembelajaran pada prasiklus belum menunjukkan indikator yang baik pada ranah psikomotorik. Indikator tersebut diantaranya kurangnya persiapan siswa yang ditunjukkan banyaknya siswa yang belum tenang dalam mengikuti pembelajaran dan peralatan belajar berupa buku materi masih ada yang belum membawa, selain itu hanya ada beberapa anak yang membuat rangkuman materi yang diajarkan, serta kurangnya kreativitas dan kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas maupun soal latihan yang disebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru. Indikator tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik.

Siklus I persentase siswa meningkat pada ranah psikomotorik yang ditunjukkan dengan indikator-indikator yang lebih baik dari hasil pengamatan prasiklus. Indikator tersebut diantaranya, sebagian besar siswa sudah memiliki persiapan mengikuti pembelajaran, yaitu siswa lebih tenang dan sebagian besar siswa sudah membawa peralatan belajar. Selain itu sebagian siswa sudah memiliki kesadaran untuk membuat rangkuman materi pembelajaran, serta kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas dan soal latihan menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Siklus II presentase pada ranah psikomotorik mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Hal ini ditunjukkan dari hasil pengamatan bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki persiapan mengikuti pembelajaran, yaitu siswa lebih tenang dan sebagian besar siswa sudah membawa peralatan belajar. Selain itu sebagian besar siswa sudah memiliki kesadaran untuk membuat rangkuman materi pembelajaran, serta meningkatnya kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas dan soal latihan menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hal ini karena guru melakukan perbaikan terhadap refleksi pada siklus sebelumnya dengan memberikan peringatan dan perhatian yang lebih bagi siswa yang mengalami kesulitan.

Indikator-indikator tersebut membuat siswa menjadi lebih aktif dan meningkatkan minat sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik mengalami peningkatan setiap siklusnya karena pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran juga meningkat, yaitu pada siklus I diperoleh persentase siswa yang tuntas dengan kriteria sikap “Baik Sekali” dan “Baik” mencapai 67% dari 57 % pada saat prasiklus. Serta mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 80% siswa yang tuntas. Peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif terjadi setiap siklusnya. Jadi, model *role playing* dengan metode *brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hanifah dan Mungit (2013),

serta penelitian yang dilakukan oleh Alfianita, Imansari, Nurul, dan Suranto (2014) yang menyebutkan bahwa penerapan model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar ranah psikomotorik pada setiap siklus.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan 2 siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dengan metode *brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran akuntansi siswa kelas XI AK 2 SMK Negeri 1 Surakarta. Berdasarkan hal tersebut, guru sebaiknya mengikuti pelatihan maupun seminar agar dapat menerapkan model pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran dan siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dengan model pembelajaran inovatif yang diterapkan guru.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terselesaikannya artikel ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terimakasih kepada Kepala Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UNS, Pembimbing I, dan Pembimbing II, tim ahli, serta semua pihak yang membantu kelancaran penyusunan artikel ilmiah ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Alfianita, dkk. (2014). *Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming Untuk*

*Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XH MAN 2 Jember*. Koleksi Artikel Hasil Penelitian Mahasiswa S1 Bidang Pendidikan (FKIP) Universitas Jember Tahun 2014.

Depdiknas. (2003). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Akuntansi*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang.

Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

Hamid, D. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Hanifah & Mungit. (2013). *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*. Kumpulan Abstrak Hasil Penelitian Mahasiswa PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya Tahun 2013

Jamil, Suprihatiningrum. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Miftahul, A'la. (2011). *Quantum Teaching*. Yogyakarta: Diva Press.

Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyasa. (2005). *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pengajaran KBK*. Bandung:

Remaja Rosdakarya.

Roestiyah. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suprijanto. (2009). *Pendidikan Orang Dewasa*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Suprijono Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wahyudi. (2008). *Manajemen Konflik Dalam Organisasi*. Bandung: Alfabeta.