

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DAN *LEARNING COMMUNITY* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR AKUNTANSI SISWA SMK NEGERI 1 BANYUDONO**

Wiyudha Alfa Febtiningtyas, Siswandari, dan Elvia Ivada\*

\*Pendidikan Ekonomi-BKK Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret  
Surakarta, 57126, Indonesia  
[wiyudhaalfa@rocketmail.com](mailto:wiyudhaalfa@rocketmail.com)

**ABSTRAK**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan; (1) Untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas XI Akuntansi 1 di SMK Negeri 1 Banyudono melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* dan *Learning Community* pada mata pelajaran akuntansi; (2) Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Banyudono melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* dan *Learning Community* pada mata pelajaran akuntansi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam mengikuti segala bentuk kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran akuntansi khususnya pada materi mengelola kartu persediaan. Pada siklus 1 keaktifan siswa hanya menunjukkan persentase sebesar 66% oleh peneliti 1. Pada siklus 2 terjadi peningkatan keaktifan siswa menjadi 88% oleh peneliti I. Selain itu juga terdapat peningkatan prestasi belajar siswa yang dilihat dari ketuntasan belajar siswa. Pada siklus 1 sebanyak 56% siswa mendapat nilai di atas KKM yaitu 75 dan pada siklus 2 sebanyak 92% siswa yang memperoleh nilai di atas KKM.

**Kata Kunci:** *Role Playing*, *Learning Community*, Prestasi Belajar, Keaktifan Siswa

**ABSTRACT**

The objectives of this research are to improve: (1) the activeness of the students in Grade XI of Accounting Expertise Program 1 of State Vocational High School 1 of Banyudono through the application of the learning model of the *Role Playing* and *Learning Community* in the Accounting subject matter; and (2) the learning achievement in Accounting of the students in Grade XI of Accounting Expertise Program 1 of State Vocational High School 1 of Banyudono through the application of the learning model of the *Role Playing* and *Learning Community* in the Accounting subject matter. The data were gathered through observation, in-depth interview, test, and documentation. The results of the research are as follows: 1) There is an improvement in the students' activeness in all kinds of learning activities in the Accounting subject matter learning particularly on the learning material of Inventory Card Management. Following the treatment, the students' activeness in all kinds of learning activities is only 66% in Cycle I, and it becomes 88% in Cycle II. 2) There is an improvement in the students' learning achievement, which is viewed from their minimal learning completeness criteria. Following the treatment, the number of students who obtain the score above the minimal learning completeness criteria, that is, 75 is 56% in Cycle I, and it becomes 92% in Cycle II.

**Keywords:** *Role Playing*, *Learning Community*, students' learning achievement, and students' activeness

## PENDAHULUAN

Pendidikan dasar diselenggarakan selama 9 tahun untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat, sekaligus mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan menengah. Hal ini dijelaskan lebih lanjut dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab VI pasal 17, 18, dan 19 bahwa Pendidikan dasar ini dilaksanakan selama 6 tahun di Sekolah Dasar (SD) atau bentuk lain yang sederajat, serta 3 tahun di Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan menengah diselenggarakan untuk melanjutkan dan meluaskan pendidikan dasar serta menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan kemampuan lebih lanjut ke pendidikan tinggi. Pendidikan menengah ini dilaksanakan selama 3 tahun di Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan tinggi merupakan kelanjutan dari pendidikan menengah yang diselenggarakan untuk menyiapkan peserta didik agar mampu menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik maupun kemampuan profesional

yang mampu menerapkan, mengembangkan dan menciptakan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan tinggi dilaksanakan di perguruan tinggi baik negeri maupun swasta.

Fullan & Stiegelbauer dalam Soetarno Joyoatmojo (2003:5) menyatakan bahwa, “Tidak akan ada kemajuan pendidikan tanpa inovasi, pembaharuan pendidikan yang membawa ke arah kesuksesan memerlukan inovasi”. Berdasarkan pendapat tersebut, untuk dapat menyediakan sumber daya manusia yang unggul maka diperlukan inovasi yang baru dalam pendidikan, sehingga diperoleh cara-cara belajar yang baru, cara-cara ketrampilan dasar yang baik, dan sebagainya.

Berdasarkan pengamatan penulis selama melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 1 Banyudono, khususnya di kelas XI Akuntansi 1 terdapat berbagai permasalahan yang terjadi selama proses belajar mengajar. Tingkat keaktifan siswa relatif rendah dalam proses belajar mengajar, hal ini terlihat ketika guru memberi kesempatan bertanya atau memberi kesempatan menjawab, hanya beberapa siswa yang menggunakan kesempatan tersebut. Hal ini terbukti bahwa dari 36 siswa hanya 4-5 anak atau jika dipresentasikan adalah 13,88% yang aktif dalam proses pembelajaran. Selain tingkat

keaktifan siswa, prestasi belajar mata pelajaran produktif akuntansi khususnya persediaan relatif rendah. Hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang nilai tes tertulisnya masih berada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Hal ini terbukti dari 36 siswa hanya 8 siswa yang mencapai batas ketuntasan atau jika dipresentasikan adalah 22,22%.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang mengacu pada pemahaman siswa terhadap suatu peran dengan penyusunan konsep yang matang dan dikaitkan dengan dunia kerja. Model pembelajaran yang dapat diterapkan antara lain model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran), *Learning Community* (Masyarakat Belajar), atau gabungannya. Metode pembelajaran *Role Playing* menitik beratkan kepada siswa dan siswa menjadi aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Metode *Role Playing* bertujuan agar siswa menjadi lebih senang dan antusias dalam belajar, lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari, dan lebih memahami peran dalam kehidupan sehari-hari atau apabila dikaitkan dengan dunia kerja. Sedangkan *Learning Community* merupakan kelompok belajar yang anggotanya memiliki kebutuhan yang relatif sama sehingga dalam berkomunikasi mereka mempunyai tujuan yang jelas yaitu memecahkan masalah bersama, menyusun

konsep bersama, menjawab pertanyaan dengan berbagai gagasan untuk sampai pada kesamaan konsep, serta kegiatan relevan lainnya.

Penggabungan dua metode tersebut yaitu *Role Playing* dan *Learning Community* diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih dapat menguasai materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa akan mendiskusikan masalah yang diberikan oleh guru dengan teman sebayanya sehingga akan mudah diterima oleh siswa tersebut. Selain itu, siswa akan ditambah pengetahuannya dengan memerankan suatu tokoh dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan dunia kerja. Penerapan dua metode ini diharapkan akan menambah antusias siswa dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Apakah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dan *Learning Community* pada mata pelajaran akuntansi dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI akuntansi 1 SMK Negeri 1 Banyudono?; (2) Apakah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dan *Learning Community* pada mata pelajaran akuntansi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI akuntansi 1 SMK Negeri 1 Banyudono?

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas XI Akuntansi 1 di SMK Negeri 1 Banyudono melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* dan *Learning Community* pada mata pelajaran akuntansi; (2) Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Banyudono melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* dan *Learning Community* pada mata pelajaran akuntansi.

Sukmadinata (2004:102) menyatakan bahwa “prestasi belajar dapat disebut juga sebagai hasil belajar yang merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan potensi atau kapasitas yang dimiliki oleh seseorang yang dapat dilihat dari perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik”. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dibedakan menjadi 2, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri faktor jasmani dan faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor sosial yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan kelompok; faktor budaya seperti adat; faktor lingkungan fisik seperti fasilitas; serta faktor lingkungan spiritual dan keamanan.

Raka Joni (1992) dalam (Yamin, 2007: 80-81) menjelaskan bahwa keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan manakala pembelajaran yang dilakukan lebih terpusat pada siswa; guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman belajar; tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal siswa (kompetensi dasar); pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya, dan menciptakan siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep; dan melakukan pengukuran secara kontinu dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Menurut Sudjana (2001:72), keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam: (1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) Terlibat dalam pemecahan masalah; (3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah; (5) Melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal; (6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh

Zaini (2007:101) berpendapat bahwa metode *Role Playing* atau Sosiodrama atau Bermain Peran adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan

pendidikan yang spesifik. Kelebihan dari model pembelajaran *Role Playing* antara lain adalah melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama, siswa bebas mengambil keputusan dalam berekspresi secara utuh, permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi waktu yang berbeda, guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, permainan merupakan pengalaman belajar menyenangkan bagi anak.

Kata kunci dari *Learning Community* (masyarakat belajar) adalah berbicara dan berbagi pengalaman dengan orang lain, bekerja sama dengan orang lain untuk menciptakan pembelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan belajar sendiri. Dari metode ini siswa diharapkan mampu bertukar pikiran tentang pengalaman hidup/kerja dengan temannya. Cerita pengalaman dari temannya dapat dikembangkan menjadi sebuah konsep drama. Metode ini juga bertujuan membangun karakter siswa yang kreatif dan mampu menjalin hubungan kerja sama dengan teman. Karakter kreatif mampu mengembangkan diri siswa untuk selalu berfikir ataupun menghasilkan sesuatu yang kreatif, sedangkan karakter kerja sama untuk

melatih diri siswa hidup secara bermasyarakat dan saling gotong-royong.

Berdasarkan kajian pustaka, hasil penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: “Penerapan metode *Role Playing* dan *Learning Community* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar akuntansi kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Banyudono.”

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan pada kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Banyudono yang dilaksanakan pada bulan Februari 2014. Pemilihan sekolah didasarkan pada kurang optimalnya keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi. Data penelitian yang dikumpulkan dalam penelitian yaitu berupa penerapan metode *Role Playing* dan *Learning Community* pada mata Pelajaran akuntansi, keaktifan siswa selama proses pembelajaran, dan hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) observasi, (2) wawancara, (3) tes, dan (4) dokumentasi. Uji validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Triangulasi Penyidik yaitu Teknik ini memanfaatkan peneliti atau pengamat lainnya untuk keperluan pengecekan kembali kebenaran data serta mengurangi kesalahan dalam pengumpulan data. Cara

lainnya adalah dengan membandingkan hasil pekerjaan seorang analisis dengan analisis lainnya (Moleong, 2010:330-331). Sedangkan uji validitas tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi yaitu berkenaan dengan kesanggupan alat penilaian dalam mengukur isi yang seharusnya. Artinya, tes tersebut mampu mengungkapkan isi suatu konsep atau variabel yang hendak diukur. Hal ini bisa dilakukan dengan cara menyusun tes yang bersumber dari kurikulum bidang studi yang hendak diukur. (Sudjana, 2005:13)

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Deskriptif kuantitatif digunakan untuk prestasi belajar siswa berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa, nilai rerata kelas, nilai tertinggi dan nilai terendah. Sedangkan deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan keaktifan siswa selama proses belajar mengajar. Analisis deskriptif kualitatif dilaksanakan peneliti dengan cara menyeleksi data sesuai fokus masalah atau hipotesis, merangkum, serta meringkas data pokok dan penting, setelah itu peneliti menyajikan data tersebut dan mengolahnya untuk dapat ditarik kesimpulan.

Bentuk penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Carr dan Kemmis dalam Daryanto (2011:4)

menyatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan (guru, siswa, kepala sekolah) dalam situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran dari: (a) praktik-praktik sosial atau pendidikan yang dilakukan sendiri, (b) pengertian mengenai praktik-praktik tersebut, (c) situasi-situasi (lembaga-lembaga) tempat praktik-praktik tersebut dilaksanakan. Suhardjono dalam Suharsimi Arikunto (2011:17) mengemukakan bahwa "Penelitian Tindakan Kelas mempunyai empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi". Keempat tahap dalam penelitian tindakan tersebut merupakan satu siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal sebelum diterapkannya metode *Role Playing* dan *Learning Community* pada kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Banyudono yaitu terdapat permasalahan yaitu rendahnya tingkat keaktifan siswa selama proses belajar mengajar dan rendahnya tingkat prestasi belajar siswa yang ditinjau dari nilai tes siswa. Rendahnya keaktifan siswa terlihat ketika guru memberi kesempatan bertanya atau memberi kesempatan menjawab, hanya beberapa siswa yang menggunakan kesempatan tersebut. Hal ini terbukti bahwa

dari 36 siswa hanya 4-5 anak atau jika dipresentasikan adalah 13,88% yang aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan rendahnya prestasi belajar siswa terlihat dari 36 siswa hanya 8 siswa yang mencapai batas ketuntasan atau jika dipresentasikan adalah 22,22%.

Pada siklus 1 keaktifan siswa hanya menunjukkan persentase sebesar 66% oleh peneliti dan 67% oleh observer lain. Untuk memenuhi unsur validitas maka didapatkan persentase sebesar 64,998. Pada siklus 1 ini

indikator ketercapaian keaktifan siswa masih belum tercapai dari target yang direncanakan yaitu 75%. Pada siklus 2 terjadi peningkatan keaktifan peserta didik menjadi 88% oleh peneliti dan 90% oleh observer lain. Untuk memenuhi unsur validitas maka didapatkan persentase sebesar 92%, sehingga pada siklus 2 ini indikator ketercapaian keaktifan siswa sudah dapat melampaui dari target yang telah ditetapkan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Keaktifan Siswa

| Kriteria               | Persentase |               |                       |          |               |                       | Indikator Keberhasilan |
|------------------------|------------|---------------|-----------------------|----------|---------------|-----------------------|------------------------|
|                        | Siklus 1   |               |                       | Siklus 2 |               |                       |                        |
|                        | Peneliti   | Observer Lain | Setelah Uji Validitas | Peneliti | Observer Lain | Setelah Uji Validitas |                        |
| Siswa yang aktif       | 66%        | 67%           | 65%                   | 88%      | 90%           | 92%                   | 75%                    |
| Siswa yang tidak aktif | 34%        | 33%           | 35%                   | 12%      | 10%           | 8%                    |                        |

Sebelum diterapkan metode pembelajaran *Role Playing* dan *Learning Community*, persentase ketuntasan siswa hanya sebesar 22%, setelah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dan *Learning Community* persentase ketuntasan belajar siswa menjadi 56% pada siklus 1 dan 92% pada siklus 2. Pada siklus 1 sebanyak 20 siswa mendapat nilai

diatas KKM yaitu 75, namun pada siklus 1 ini indikator ketercapaian prestasi belajar siswa masih belum tercapai dari target yang direncanakan yaitu 80%. Pada siklus 2 sebanyak 33 siswa mendapat nilai diatas KKM sehingga terjadi peningkatan dibandingkan siklus 1. Pada siklus 2 ini indikator ketercapaian prestasi belajar siswa sudah dapat terlampaui dari target

yang direncanakan. Hasil pelaksanaan siklus 1 dan Siklus 2 menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dan *Learning Community* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas

XI Akuntansi 1 pada mata pelajaran akuntansi materi mengelola kartu persediaan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Ketuntasan Belajar Siswa

| Kriteria     | Jumlah Siswa      |          |          | Persentase        |          |          | Indikator Keberhasilan |
|--------------|-------------------|----------|----------|-------------------|----------|----------|------------------------|
|              | Sebelum Penerapan | Siklus 1 | Siklus 2 | Sebelum Penerapan | Siklus 1 | Siklus 2 |                        |
| Tuntas       | 8                 | 20       | 33       | 22%               | 56%      | 92%      | 80%                    |
| Tidak Tuntas | 28                | 16       | 3        | 78%               | 44%      | 8%       |                        |

Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dan *Learning Community* dalam pembelajaran akuntansi khususnya pada materi mengelola kartu persediaan dapat menarik perhatian siswa. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran sehingga siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga prestasi belajar dan keaktifan peserta dapat meningkat. Selain itu, karena dalam metode ini guru mengkaitkan dengan dunia nyata khususnya dunia kerja yang akan dihadapi oleh siswa maka siswa akan bertambah pengetahuannya dan akan berkembang melalui metode *Role Playing* dan *Learning Community* ini.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dan

*Learning Community* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Banyudono tahun 2014.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terselesaikannya artikel ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada: (1) Ketua BKK Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta (2) Pembimbing I dan II, atas segala pengarahan dan bimbingannya selama penyusunan artikel ilmiah ini (3) Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan artikel ilmiah ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

## DAFTAR PUSTAKA



- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas 2010*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dan Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005*. Jakarta: Depdiknas
- Joyoatmojo, Soetarno. (2003). *Pembelajaran Efektif: Upaya Peningkatan Kualitas Lulusan Menuju Penyediaan Sumber Daya Insani yang Unggul, Pidato Pengukuhan Guru Besar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret*. Surakarta: UNS Press
- Moleong. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2001). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- .....(2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sukmadinata, N. (2004). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yamin, Martinis. (2007). *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Zaini, Hisyam. (2007). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD