

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DAN ROLE-PLAYING PADA KOMPETENSI MEYUSUN LAPORAN KEUANGAN DALAM MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR DI SMK

Maraden Junias Arnoldus¹, Andri Paulus Loe²
Universitas Sebelas Maret Surakarta
maraden.arnoldus@gmail.com

ABSTRAK

Perubahan paradigma pendidikan memberikan dampak dalam proses pembelajaran di mana pembelajaran yang ada saat ini lebih menekankan kepada keaktifan peserta didik. Model pembelajaran kooperatif dipandang lebih cocok diterapkan dalam proses belajar untuk mengaktifkan siswa secara kelompok namun tetap memperhatikan kemampuan setiap individu. Artikel ini merupakan suatu gagasan yang membahas 2 model pembelajaran kooperatif yaitu Jigsaw dan Role-Playing. Kedua model ini diharapkan dapat diterapkan pada kompetensi menyusun laporan keuangan dalam mata pelajaran akuntansi. Akuntansi merupakan mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan kognitif dan keterampilan. Metode yang digunakan dalam mengkaji masalah adalah studi literatur. Berdasarkan hasil studi literatur yang dilakukan, ditemukan bahwa Model Pembelajaran Jigsaw lebih menekankan kepada pemahaman yang mendalam akan materi dengan dibentuknya kelompok ahli. Dari hasil pembahasan dengan kelompok ahli, peserta didik dapat menyampaikan kepada teman yang berada pada kelompok inti.. Sedangkan Role-Playing dapat memberikan dampak yang baik terhadap keterampilan dikarenakan model ini mengondisikan peserta didik mirip dengan situasi aslinya. Berdasarkan hal tersebut model pembelajaran Jigsaw dan Role-Playing dapat diterapkan dalam mata pelajaran Akuntansi khususnya pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan.

Kata kunci: Kooperatif, Jigsaw, Role-Playing, Akuntansi

ABSTRACT

Education paradigm change impacts in the learning process in which the existing learning more emphasis on active learners. Cooperative learning model is deemed more appropriate in the process of learning to enable students in the group but still pay attention to the ability of each individual. This article is an idea that addresses two cooperative learning models that is Jigsaw and Role-Playing. Both models are expected to be applied in preparing the financial statements of competence in accounting subjects. Accounting is a subject that requires cognitive abilities and skills. The method used in assessing the problem is the study of literature. Based on the results of the literature study, it was found that more emphasis Jigsaw Learning Model to a deeper understanding of the material by the formation of an expert group. From the discussion with a group of experts, learners can forthwith to friends who are in the core group. While Role-Playing can give a good impact on skills because these model are conditioning learners with situations similar to the original. Based on this model of learning and Role-Playing Jigsaw can be applied in a particular subject on Competence Accounting Preparing Financial Statements.

Keywords: Cooperative, Jigsaw, Role-Playing, Accounting

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang melekat pada diri manusia sehingga pendidikan akan selalu tumbuh dan berkembang seiring perkembangan kehidupan manusia. Pendidikan berlangsung kapan saja, dimana saja dan pada siapa saja. Agar pendidikan lebih terarah maka dibentuklah lembaga pendidikan dengan tujuan agar pendidikan dapat terorganisir dengan baik. Proses pendidikan yang berlangsung dalam lembaga pendidikan disebut sebagai proses pembelajaran.

Proses pembelajaran telah mengalami perubahan dari *techer center* di mana guru sebagai pusat informasi ke-*student center* yang lebih menekankan pada siswa agar lebih aktif dalam

pembelajaran. Perubahan tersebut berpengaruh dalam proses pembelajaran, suasana kesetaraan, transparan, toleran, dan tidak arogan haruslah terwujud karena hal ini sangat penting di mana pendidik adalah pemimpin yang mengakomodasi berbagai pertanyaan dan kebutuhan peserta didik (Aunurrahman, 2012). Salah satu model dari *student center* adalah pembelajaran *cooperative* yang menganut teori konstruktivisme.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu lembaga pendidikan harus mampu memberikan suasana yang mendukung peserta didik untuk memahami materi yang diberikan dalam proses pembelajaran. Salah satu kompetensi yang diharapkan mampu dikuasai dengan baik oleh peserta didik adalah Kompetensi Akuntansi. Hal ini dikarenakan Akuntansi merupakan bidang ilmu yang sangat penting dalam dunia usaha. Setiap usaha wajib merancang sebuah pembukuan untuk mengetahui sejauh mana kondisi keuangan dari usaha tersebut. Di dalam akuntansi terdapat beberapa tahapan yang berakhir pada laporan keuangan. Dapat dikatakan bahwa “laporan keuangan hasil dari proses akuntansi yang disebut siklus akuntansi” (Darsono & Ashari, 2005; 4). “Laporan keuangan dapat dikatakan sebagai suatu penyajian yang terstruktur tentang posisi keuangan dan kinerja keuangan suatu entitas.” (Kartikahadi, Sinaga, Syamsul, & Siregar, 2012; 118). Laporan keuangan harus dibuat sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah ada. Laporan keuangan ini akan menjadi hasil dari rangkaian siklus akuntansi yang menggambarkan kondisi keuangan.

Dalam UU No. 1 tahun 1995 tentang Perseroan Terbatas (PT) terutama pada Bab IV yang terdiri atas 5 pasal diatur kewajiban Direksi menyiapkan laporan keuangan tahunan. Darsono dan Ashari (2005; 2-8) menyatakan bahwa tujuan dari laporan keuangan adalah untuk memberikan informasi yang berguna bagi pengambilan keputusan. Lebih lanjut, kegunaan membuat laporan keuangan adalah dapat menurunkan *information asymmetry* yaitu kondisi dimana informasi yang dimiliki oleh satu pihak lebih banyak dibandingkan dengan pihak lainnya. Selanjutnya, laporan keuangan juga dapat digunakan sebagai alat untuk memprediksi harga saham, pembagian dividen, dan potensi kebangkrutan. Berdasarkan beberapa hal tersebut, lulusan SMK dalam bidang akuntansi diharapkan mampu bekerja dengan baik karena telah dibekali oleh pengalaman-pengalaman dalam proses pembelajaran. Untuk menciptakan pengalaman belajar diperlukan pembelajaran konstruktivistik sehingga mampu membentuk kemampuan peserta didik melalui pengalaman yang dialaminya sendiri.

Aliran konstruktivisme menekankan pada pembelajaran terstruktur. Konstruktivisme merupakan suatu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan adalah bentukan (konstruksi) (Von Glasersfeld dalam Bettencourt, 1989). Aliran ini menganggap bahwa pemikiran peserta didik dapat dibentuk secara urut menurut pengalaman yang dialami. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran peserta didik diberikan kesempatan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu membentuk pemikiran siswa dalam memahami materi yang diberikan guru.

Model pembelajaran yang menganut teori konstruktivisme adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Jolliffe (2007) menyatakan esensi pembelajaran kooperatif memerlukan siswa untuk dapat bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling mendukung untuk meningkatkan pembelajaran mereka sendiri dan orang lain. Lebih lanjut, untuk melakukan model ini terdiri dari 2 unsur yang harus diperhatikan, yakni pertama adalah *positive interdependence* yang mana mengharuskan setiap peserta didik yang berada dalam kelompok kecil untuk mampu bekerja sama menyelesaikan tugas. Unsur kedua adalah *individual accountability* yakni setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menyelesaikan bagian pekerjaannya. Kagan dan Kagan (2009) menyampaikan empat prinsip dasar untuk memahami dampak positif dari pembelajaran kooperatif yakni, pertama *Positive Interdependence* yang berarti saling ketergantungan dan menciptakan suasana saling mendukung antar siswa. Kedua *Individual Accountability* yang berarti meningkatkan partisipasi dan motivasi dari siswa. Ketiga *Equal Participation* yakni menyamakan kedudukan antara peserta didik yang memiliki tingkat partisipasi rendah dengan yang tidak memiliki tingkat partisipasi. Keempat *Simultaneous Interaction* yakni meningkatkan partisipasi siswa, efisiensi mengajar, dan mengelola kelas akan lebih nampak menggunakan simultan dari pada struktur berurutan. Berdasarkan kedua pendapat, maka pembelajaran kooperatif lebih menitik beratkan pada pembelajaran secara berkelompok namun tidak menyepelkan kemampuan individu peserta didik.

Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah yang di antaranya adalah model pembelajaran *jigsaw* dan *role-playing*. Pembelajaran dengan metode *jigsaw* dan *role-playing* sebagai bagian dari

pembelajaran kooperatif diharapkan mampu membentuk pengalaman belajar yang diharapkan sehingga peserta didik lebih paham mengenai materi akuntansi terkhususnya pada kompetensi membuat laporan keuangan.

Telah banyak penelitian yang dilakukan mengenai model pembelajaran jigsaw baik itu luar dan dalam negeri. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Shan-Ying Chu (2014) dengan judul *Application of the Jigsaw Cooperative Learning Method in Economics Course* dilakukan untuk mengetahui dampak dari metode pembelajaran kooperatif Jigsaw pada kinerja belajar peserta didik di bidang Ekonomi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa secara bertahap berubah dari pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif. Temuan empiris menunjukkan bahwa prestasi akademik yang diperoleh peserta didik mengalami peningkatan.

Francis Hull Adams (2013) dengan judul *Using Jigsaw Technique As An Effective Way Of Promoting Cooperative Learning Among Primary Six Pupils In Fiji* memfokuskan penelitian pada perbaikan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan Jigsaw. Penelitian ini berdasarkan pada masalah peserta didik yang kurang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Jigsaw mampu mengembangkan minat peserta didik untuk saling bekerja sama dan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Selain model pembelajaran Jigsaw, Role-Playing juga merupakan pembelajaran yang berdasarkan pengalaman. Role-Playing memberikan lingkungan peraga bagi peserta didik untuk merasakan secara langsung respons emosional dan intelektual dari sebuah identifikasi langsung yang diasumsikan atau keadaan yang dibayangkan (Barkley, Cross, & Major, 2012;226). Hamalik (2001;214) menjelaskan bahwa keuntungan dari penggunaan model ini adalah siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa khawatir akan mendapatkan sanksi.

Penelitian mengenai Role-Playing telah dilakukan di dalam negeri, seperti penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah, Sujana & Sudin (2016) dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya” menunjukkan hasil bahwa *Role-Playing* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar.

Dalam makalah ini akan membahas apakah kedua model pembelajaran tersebut dapat memberikan dampak yang baik terhadap pemahaman peserta didik pada kompetensi menyusun laporan keuangan.

II. PEMBAHASAN

A. MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW TERHADAP KOMPETENSI MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN

1. JIGSAW

Salah satu model pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran jigsaw. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas. Metode ini memiliki dua versi tambahan yaitu Jigsaw II yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin dan Jigsaw III oleh Spencer Kagan (Huda, 2013;120).

Dalam artikel ini lebih menggunakan Jigsaw II. Jigsaw II dapat digunakan setiap kali materi yang akan dipelajari adalah dalam bentuk narasi tertulis. Hal ini yang paling tepat dalam mata pelajaran seperti ilmu-ilmu sosial, sastra, beberapa bagian dari ilmu pengetahuan, dan bidang terkait di mana keterampilan adalah konsep daripada tujuan belajar (Slavin, 1995:122).

Jigsaw II tidak banyak mengalami perubahan. Hasil modifikasi yang dilakukan Slavin yaitu setiap kelompok akan berkompetisi untuk memperoleh penghargaan. Penghargaan ini diperoleh berdasarkan kemampuan individu dalam kelompok (Huda, 2013;118). Namun secara pelaksanaan hampir sama dengan Jigsaw yang dikembangkan oleh Aronson. Pelaksanaan Jigsaw menurut Aronson dalam Arends (1998; 318-319) memiliki beberapa langkah yakni, pertama yang harus dilakukan adalah membentuk beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang. Masing-masing orang dalam kelompok akan mendapatkan materi yang berbeda. Selanjutnya setiap peserta didik yang mendapatkan materi yang sama akan berkumpul menjadi satu kelompok yang disebut *expert group* (grup ahli). Dalam kelompok ini peserta didik akan membahas materi tersebut secara terperinci. Setelah membahas materi tersebut, mereka akan kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan secara bergantian apa

yang mereka pelajari dari materi tersebut kepada teman yang lain dalam kelompok awal mereka.

Slavin (1995;124) menjelaskan tahapan yang sama dalam Jigsaw, di mana peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian diberikan beberapa topik yang berbeda. Peserta didik diberikan topik yang berbeda agar mereka fokus untuk membaca dan memahami topik lebih fokus. Setelah itu peserta didik akan membentuk sebuah tim dengan berdasarkan topik yang sama. Tim ini disebut “*ekspert group*” yang akan membahas lebih rinci topik tersebut sekitar tiga puluh menit. Setelah itu peserta didik akan kembali ke kelompok asalnya dan mengajarkan teman kelompoknya topik yang telah dibahas dalam *ekspert group*. Terakhir, peserta didik diberikan tes secara individu yang memuat semua topik dan hasilnya juga untuk nilai kelompok.

Beberapa hal yang harus disiapkan untuk melakukan model pembelajaran Jigsaw ini menurut Slavin (1995; 122-124) adalah menyiapkan material (bahan pembelajaran), tugas peserta didik untuk kelompok, tugas peserta didik untuk kelompok ahli dan yang terakhir adalah penentuan kemampuan awal berdasarkan nilai.

Dari pemaparan beberapa ahli tentang Jigsaw maka, model pembelajaran ini berlangsung dalam bentuk kelompok yang terdiri dari kelompok utama dan kelompok ahli. Setiap peserta didik akan diberikan topik yang berbeda untuk dibahas dalam kelompok ahli dan kemudian akan mengajarkan topik tersebut pada teman dalam kelompok utama. Walaupun bekerja secara kelompok namun setiap peserta didik harus mampu menguasai setiap topik yang ada karena ini akan menjadi dasar dalam penilaian kemampuan kelompok maupun individu.

2. PENERAPAN PADA KOMPETENSI MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN

Seperti yang telah dibahas sebelumnya bahwa Jigsaw lebih menekankan pada keterampilan karena hal tersebut merupakan konsep dari model ini. Akuntansi sebagai salah satu kompetensi yang diajarkan dalam dunia pendidikan juga menekankan pada keterampilan. Keterampilan yang dimaksud adalah peserta didik mampu menyusun laporan keuangan dengan baik. Kompetensi menyusun laporan keuangan yang diajarkan pada tingkat SMK lebih menekankan kepada keterampilan karena seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa lulusan SMK diharapkan dapat langsung terjun ke dunia kerja sehingga harus mampu menguasai keterampilan yang dimiliki.

Penelitian mengenai penerapan Jigsaw dilakukan oleh Sedat Maden (2011) dengan judul *Effect of Jigsaw I Technique on Achievement in Written Expression Skill* bertujuan untuk membandingkan efek dari Jigsaw dan metode pembelajaran konvensional pada prestasi akademik. Menurut temuan yang berkaitan dengan pandangan siswa tentang teknik Jigsaw diperoleh pada akhir proses eksperimental, terlihat bahwa sebagian besar siswa menyatakan bahwa teknik Jigsaw meningkatkan keberhasilan, mendorong rasa percaya diri, mengembangkan kerjasama dan interaksi, membuat siswa lebih aktif dan mendorong mereka untuk penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh Ardiyanto, Santosa, & Sudiyanto (2013) dengan judul *Efektivitas Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Di Sma Negeri 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2011/2012* bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model kooperatif tipe Jigsaw lebih efektif dibandingkan dengan model konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran tipe Jigsaw lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Dalam menerapkan Jigsaw pada kompetensi menyusun laporan keuangan perlu diperhatikan berbagai tahapan. Tahapan-tahapan yang perlu dipersiapkan menurut Slavin (1995) adalah:

a. Menyiapkan Bahan

Untuk menyiapkan materi yang diberikan dapat mengikuti tahapan sebagai berikut:

- 1) Memilih bab, cerita, atau topik yang dapat mencakup materi untuk 2 atau 3 hari. Jika guru ingin materinya berlangsung dalam sehari maka akan lebih baik jika memilih materi yang dapat dibaca oleh siswa tidak lebih dari

setengah jam namun, jika ingin dijadikan pekerjaan rumah maka materi yang dipilih boleh lebih panjang.

Kompetensi menyusun laporan keuangan merupakan salah satu kompetensi yang memerlukan waktu lebih untuk di kerjaan sehingga akan lebih baik jika dikerjakan di rumah. Namun, tidak menutup kemungkinan untuk dikerjakan langsung di kelas mengingat di SMK untuk mata pelajaran kejuruan memiliki waktu yang lebih lama.

- 2) Menyiapkan lembaran ahli bagi setiap kelompok. Hal ini dilakukan agar setiap peserta didik dapat berkonsentrasi dalam membaca dan pada kelompok ahli mereka dapat bekerja secara bersama-sama.

Pembagian topik untuk dibahas dalam kompetensi menyusun laporan keuangan dapat dilakukan berdasarkan jumlah laporan keuangan. Misalnya, dalam kelompok utama setiap peserta didik mendapat topik laporan keuangan yang berbeda. Contohnya: Peserta Didik A mendapat topik Laporan Laba/Rugi, Peserta Didik B dengan topik Laporan Perubahan Modal, dst. Masing-masing peserta didik akan fokus mendalami materi tersebut dan ketika mereka membentuk kelompok ahli setiap topik yang sama akan dibahas lebih mendalam.

- 3) Membuat kuis, *essay test*, atau tugas lainnya. Kuis yang dibuat mencakup semua topik yang ada. kuis bisa berupa essay yang terdiri dari 8 nomor atau berupa pihan ganda.

Membuat sebuah kuis untuk untuk peserta didik dari kompetensi ini bisa menggunakan beberapa transaksi yang telah diposting kedalam buku besar. Sehingga para peserta didik langsung dapat lanjut mengerjakan ke tahap pembuatan laporan keuangan. Hal ini dilakukan agar dapat menyingkat waktu.

- 4) Membuat garis besar diskusi. Hal ini dilakukan agar dapat membantu memberikan petunjuk untuk melakukan diskusi pada kelompok ahli. Dalam penerapannya pada kompetensi ini, contohnya menggunakan topik Laporan Laba/Rugi maka, hal-hal yang akan dibahas dapat berupa akun-akun apa saja yang terdapat dalam laporan L/R, apa tujuan dari laporan L/R, dan sebagainya.

b. Membentuk Kelompok Awal

Membentuk peserta didik ke dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang pada setiap kelompok. Kelompok ini dibentuk dengan memprioritaskan heterogenitas (keragaman).

c. Membentuk Kelompok Ahli

Dalam pembentukan kelompok ahli maka dapat dilakukan secara *random* atau dengan melihat kemampuan peserta didik sehingga yang berada dalam kelompok ahli juga memprioritaskan heterogenitas. Topik yang sama dapat dibahas oleh dua kelompok ahli jika peserta didik dalam kelas berjumlah lebih dari 24 orang.

d. Penelian

Penentuan nilai dari model ini sama dengan STAD. Rusman (2014;215) menjelaskan bahwa dalam melakukan evaluasi atau melakukan penilaian dapat melalui pemberian kuis tentang materi yang dibahas juga penilaian terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok. Siswa diberikan kursi secara individu dan tidak diperkenankan untuk bekerja sama. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat bertanggung jawab secara individu untuk memahami materi yang dipelajari.

Dari hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Jigsaw dapat mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran. Untuk menerapkan model jigsaw dapat mempersiapkan berbagai tahapan yang telah ada. Tahapan-tahapan tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada kompetensi menyusun laporan keuangan.

B. MODEL PEMBELAJARAN *ROLE-PLAYING* TERHADAP KOMPETENSI MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN

1. *ROLE-PLAYING*

Penerapan pembelajaran berdasarkan pengalaman dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Role-Playing*. *Role Play* adalah sebuah situasi yang didesain secara sengaja di mana mahasiswa memperagakan atau mengasumsikan karakter ataupun identitas yang biasanya tidak diasumsikan oleh peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran (Barkley, Cross, & Major, 2012;226). Menurut Hamalik (2001; 214) pembelajaran ini disenangi karena penggunaan strategi berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas.

Langkah-langkah yang dapat ditempuh (Uno & Mohamad, 2011; 86) untuk menggunakan model ini adalah: 1) Guru menyusun skenario yang ditampilkan; 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM; 3) Guru menunjuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang; 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran; 5) Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan; 6) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan; 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk dibahas; 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya; 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum; 10) Evaluasi; 11) Penutup.

Variasi dapat dilakukan dalam pembelajaran ini, seperti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menentukan skenario, mengidentifikasi pihak-pihak terkait, dan menciptakan peran-perannya ((Barkley, Cross, & Major, 2012;232).

2. PENERAPAN PADA KOMPETENSI MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN

a. Pembagian kelompok

- 1) Peserta didik dalam satu kelas, dibagi dalam kelompok-kelompok diskusi, satu kelompok terdiri dari 5 orang
- 2) Setiap orang dalam kelompok memiliki jabatan dan tugas masing-masing dan setiap jabatan dan tugas tersebut dilakukan peserta didik disetiap kelompok secara bergantian setiap periode akuntansi yang dijalankan. Tugas yang berperan adalah sebagai manajer keuangan, bagian penjualan, bagian pembelian, bagian penerimaan kas dan bagian pengeluaran kas.

b. Tugas yang akan dilakukan setiap kelompok

- 1) Setiap kelompok diintruksikan seolah-olah membuka usaha/perusahaan jasa dan Setiap kelompok harus memiliki nama usaha/perusahaan.
- 2) Setiap kelompok harus merancang dan menyiapkan sendiri bukti-bukti transaksi yang akan digunakan oleh perusahaannya
- 3) Setiap anggota kelompok harus bertransaksi minimal dengan 2 kelompok lain yang ada dalam satu kelas tersebut dan total transaksi yang dilakukan setiap kelompok minimal 15 transaksi setiap periodenya (1 pertemuan dianggap 1 bulan).
- 4) Setiap pertemuan (dianggap 1 periode) masing-masing kelompok harus menyiapkan laporan keuangan dengan melampirkan; bukti transaksi dan proses penyusunan laporan keuangan.
- 5) Laporan keuangan setiap harinya (dianggap 1 periode) laporan keuangan (laporan laba rugi, laporan ekuitas dan laporan posisi keuangan, termasuk jurnal penutup dan neraca saldo penutup) setiap akhir pertemuan diserahkan kepada guru untuk dinilai. Namun setiap peserta didik wajib membuat laporan keuangannya secara individu.

c. Melakukan tes

Peserta didik akan ditunjuk secara acak untuk mengerjakan transaksi yang diperoleh berdasarkan pekerjaan yang dilakukan dan akan diberikan nilai, jika jawaban anggota kelompok tersebut benar maka akan menambah nilai kelompok dan nilai pribadinya. Namun bila jawaban salah maka akan mengurangi nilai kelompok atau nilai pribadinya.

Di akhir pembelajaran guru melakukan pengujian terhadap anggota kelompok (masing-masing peserta didik) dengan memberikan transaksi. Setiap peserta didik wajib menyelesaikan tugasnya secara individu. Hal ini dilakukan agar setiap peserta didik dapat mempertanggung jawabkan hasil kerjanya.

Dalam menggunakan model pembelajaran *Role-Playing* tidak hanya sebatas menulis skenario dan mengisinya dengan karakter saja karena hal tersebut belum tentu menciptakan kesempatan belajar yang efektif. Terdapat beberapa prinsip yang dikemukakan oleh Luber (2014; 235-245) yang terdiri dari: 1) Kaitkan permainan peran dengan tujuan belajar; 2) Tentukan pengalaman yang anda kehendaki untuk dimiliki peserta; 3) Jalankan peran sealamiah mungkin; 4) Bangun situasi bukan peran; 5) Buat daftar-periksa observasi; 6) Setiap orang memiliki peran; 7) Berikan motivasi kepada setiap peran; 8) Memainkan peran, bekalkan, ulangi; 9) Miripkan dengan suasana kerja.

Berdasarkan pembahasan mengenai *Role-Playing* dan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran ini dapat mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran. Untuk menerapkan model *Role-Playing*, dapat mempersiapkan berbagai tahapan yang telah ada. Tahapan-tahapan tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada kompetensi menyusun laporan keuangan.

III. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, perubahan paradigma pendidikan dari pembelajaran yang berpusat pada guru ke pembelajaran yang berpusat kepada siswa memicu munculnya berbagai keberagaman dalam proses pembelajaran. Paradigma ini muncul dikarenakan teori-teori belajar yang terus mengalami perkembangan. Teori belajar Konstruktivisme memaknai bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh dari hasil pengalaman.

Model pembelajaran Jigsaw dan *Role-Playing* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif di mana menekankan pada pembelajaran secara berkelompok namun tidak menyepelahkan kemampuan atau keterampilan individu. Berdasarkan hasil pembahasan di atas pembelajaran dengan menggunakan model ini dapat diterapkan dalam pada kompetensi menyusun laporan keuangan yang ada dalam mata pelajaran akuntansi dasar di Sekolah Menengah Kejuruan. Penggunaan kedua model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan keterampilan dalam menyusun laporan keuangan (secara individu maupun kelompok).

Berdasarkan hal tersebut di atas, untuk meningkatkan kemampuan dan menciptakan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa maka disarankan bagi guru untuk dapat menggunakan salah satu dari kedua model ini yakni Jigsaw dan *Role-Playing*.

REFERENSI

- Adams, F. H. 2013. Using Jigsaw Technique As An Effective Way of Promoting Co-Operative Learning Among Primary Six Pupils In Fijai. *International Journal of Education and Practice*. 1. 64-74
- Ardiyanto, A., Santosa, S., & Sudiyanto. 2013. Efektivitas Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Di Sma Negeri 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2011/2012. *JUPE UNS*. 1-11
- Arend, R. I. 1998. *Learning to Teach 4th Edition*. Singapore: The McGraw-Hill Book
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Barkley, E. E., Cross, K. P., & Major, C. H. 2012. *Collaborative Learning Techniques: Teknik-Teknik Pembelajaran Kolaboratif*. Terj. N. Yusron. Bandung: Nusa Media
- Bettencourt, A. (1989). *Wat is Constructivism and Why Are They All Talking About about It?* Michigan State University
- Chu, S.Y. 2014. Application of the Jigsaw Cooperative Learning Method in Economics Course. *International Journal of Managerial Studies and Research (IJMSR)*. 2. 166-172
- Darsono & Ashari. 2005. *Pedoman Praktis Memahami Laporan Keuangan*. Yogyakarta: CV. ANDI SOFFET
- Hamalik, O. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Huda, M. 2013. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jolliffe, W. 2007. *Cooperative Learning in The Classroom. Putting It Into Practice*. London: SAGE

- Kagan, S. & Kagan, M. 2009. *Kagan Cooperative Learning*. Sen Clemante: Kagan Publishing
- Kartikahadi, H., Sinaga, R. U., Syamsul, M., & Siregar, S. V. 2012. *Akuntansi Keuangan berdasarkan SAK berbasis IFRS*. Jakarta: Salemba Empat
- Lauber, L. 2014. Permainan Peran: Prinsip-prinsip untuk Meningkatkan Efektivitas. Dalam M. Silberman (Ed). *Handbook Experimental Learning: Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Terj. M. Khorin. Bandung: Nusa Media
- Maden, S. 2011. Effect of Jigsaw I Technique on Achievement in Written Expression Skill. *Educational Science: Theory & Practice*. 11. 911-917
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. 2016. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurna Pena Ilmiah*. 1. 611-620
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Slavin, R. E. 1995. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Massachusetts: A Simon & Scuster Company
- Uno, H. B. & Mohamad, N. 2011. *Belajar Dengan Pendekatan Pailkem: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara