

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN AKUNTANSI KELAS X
PROGRAM KEAHLIAN AKUNTANSI DI SMK LETRIS INDONESIA 2
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SAIFUL ANWAR ¹⁾, SOFFI SOFFIATUN²⁾ SHINTA MARLIA ³⁾

^{1,2)}*Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pamulang*

³⁾*Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pamulang*

*) *email: ¹⁾ dosen00902@unpam.ac.id, ³⁾ shinta95@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif Role Playing terhadap hasil belajar Akuntansi kelas X Akuntansi Di SMK Letris Indonesia 2 Tahun Ajaran 2016/2017.

Penelitian ini merupakan penelitian Quasi Experiment dimana membandingkan dua kelas dengan dua perlakuan yang berbeda. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Akuntansi A dan X Akuntansi B. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, angket, wawancara, dokumentasi, observasi dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah analisis butir soal, uji daya beda, validitas, dependen T test dan independent T test.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan pada hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai rata-rata pada data awal peserta didik yang menunjukan yaitu 64,81 meningkat menjadi 84,14. meningkat sebesar 30%. Selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas juga mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, Role Playing, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar akan terjadi interaksi edukatif antara peserta didik atau siswa dengan pendidikan yang nantinya akan adanya hasil belajar dari kegiatan tersebut. Ada banyak macam model pembelajaran kooperatif, dimana salah satunya adalah model pembelajaran *Role Playing*. Hasil belajar sendiri dibagi kedalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

Hasil belajar baik ranah kognitif, afektif dan psikomotor didapat oleh guru ketika adanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas untuk mengetahui kemampuan peserta didik. Mata pelajaran yang dipilih untuk peneliti ini adalah mata pelajaran akuntansi. Menurut *American Institute Of Certified Public Accountant (AICPA)*, akuntansi adalah proses pencatatan, penggolongan, dan peringkasan transaksi kejadian yang tepat (berdaya guna) dalam bentuk satuan uang dan penafsiran hasil proses tersebut.

Peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Playing* untuk membuat peserta didik tertarik dengan pelajaran yang diajar dan membuat siswa merasa senang mengikuti pelajaran dan mudah memahami pembelajaran yang dilakukan dikelas, serta minat belajar peserta didik pun meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Materi akuntansi yang diajarkan dikelas adalah materi dana kas

kecil berupa pembentukan dana kas, pengisian dana kas dan pengeluaran dana kas, agar peserta didik lebih memahami dan merasakan langsung proses terjadinya pembentukan, pengisian dan pengeluaran dari kas kecil, peneliti menggunakan model pembelajaran *role playing* sebagai model pembelajaran yang digunakan dikelas..

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Kegiatan pembelajaran di kelas masih sepenuhnya berpusat pada guru
2. Penggunaan model pembelajaran kooperatif yang digunakan dikelas masih sangat kurang.
3. Kurang aktifnya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
4. Rendahnya nilai yang mencapai kkm sebesar 80%

Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Gambaran Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Akuntansi Di SMK Letris Indonesia 2.
2. Gambaran Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Di SMK Letris Indonesia 2.
3. Perbedaan Hasil Belajar Akuntansi Sebelum Dan Sesudah Menggunakan

Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Kelas Eksperimen

4. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kendali.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₃ : Terdapat perbedaan hasil belajar akuntansi sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *role playing* pada kelas eksperimen.

H₄ : Terdapat pengaruh signifikan Model Pembelajaran Kooperatif *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi kelas X program keahlian akuntansi SMK Letris Indonesia 2 Tahun Ajaran 2016/2017.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah quasi experiment, menggunakan pretest posttest control group design, yang bertujuan untuk membandingkan dua perlakuan yang berbeda kepada subjek penelitian. Penelitian *quasi eksperimen* bertujuan untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variable yang relevan.

Tabel Desain Eksperimen

0 ₁	X ₁	0 ₂
0 ₃	X ₂	0 ₄

Populasi dan Sampel

Populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMK Letris Indonesia 2 Jl. Siliwangi No.55 Pondok Benda Pamulang Tangerang Selatan kelas X Akuntansi semester genap tahun ajaran 2016/2017, sedangkan populasi targetnya adalah peserta didik kelas X Akuntansi A dan kelas X Akuntansi B. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas X Akuntansi A dan Kelas X Akuntansi B.

Instrument Penelitian

1. Observasi

Observasi merupakan sebuah proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, dalam situasi yang sebenarnya atau dalam situasu buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Instrumen observasi digunakan dalam penelitian ini berupa lembar pengamatan yang digunakan untuk mengetahui gambaran pelaksanaan model pembelajaran *Role playing*.

2. Tes
Zainal Arifin (Biantara, 41:2012) tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka pengukuran, didalamnya terdapat pertanyaan yang harus dikerjakan siswa untuk mengukur kemampuannya.

3. Catatan Lapangan
Catatan lapangan merupakan catatan harian harian guru, berisi rekaman pengembangan dalam melaksanakan tugas pembelajaran (Daryanto, 2011:37).

Pengumpulan Data

1. Tes Hasil Belajar
Penelitian ini menggunakan tes berupa pilihan ganda dengan 5 pilihan jawaban untuk mengetahui hasil belajar akuntansi siswa kelas X Akuntansi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran baik *Role Playing* untuk kelas eksperimen dan *Sosiodrama* untuk kelas kendali.

2. Wawancara
Wawancara terhadap siswa dengan menitiberatan pada tanggapan siswa dalam proses pembelajaran Akuntansi dengan menggunakan model *Role Playing* untuk kelas eksperimen dan *Sosiodrama* untuk kelas kendali.

3. Observasi
Dalam penelitian, observasi digunakan oleh peneliti untuk menilai proses, tingkah laku, dan hasil belajar peserta

didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran didalam kelas.

4. Catatan Lapangan
Catatan lapangan dalam penelitian ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, untuk mencatat apa yang terjadi didalam kelas.

Analisis Data

1. Uji Kelayakan Instrumen

a. Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk meningkatkan usaha memecahkannya. Sebaiknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya.

b. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda (Irawan, 2013:48) digunakan untuk menguji suatu soal untuk membedakan kemampuan siswa yang pandai dan siswa yang berkemampuan rendah dengan menggunakan rumus.

Dalam menghitung daya pembeda, peserta didik dibagi ke dalam dua kelompok. Yaitu kelompok pandai atau kelompok atas dan kelompok kurang pandai atau kelompok bawah.

- c. Uji Validitas
- 1) Uji Validitas Isi (*Content Validity*)
Untuk instrument yang berbentuk tes, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen isi dengan materi pelajaran yang telah diajarkan (Sugiyono, 2016:187).
 - 2) Uji Validitas Konstrak (*Construct Validity*)
Untuk menguji validitas konstrak, dapat digunakan pendapat dari ahli (Judgement experts). Dalam hal ini setelah instrument dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonstruksikan dengan para ahli.
2. Uji Prasyarat
- a. Uji Normalitas
Uji Normalitas digunakan sebagai uji prasyarat untuk melakukan uji *Paired Sample T Test* dan uji *Independent Sample T Test*.
 - b. Uji Homogenitas
Uji homogenitas digunakan sebagai uji prasyarat untuk melakukan uji *Independent Sample T Test*.
3. Uji Hipotesis
- a. Uji *Paired T Test*
Teknik statistika ini digunakan untuk menjawab rumusan

masalah dan menguji hipotesis ke tiga.

b. Uji Independent T Test

Teknik statistika ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis ke empat.

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Penelitian

1. Gambaran Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Akutansi di SMK Letris Indonesia 2

Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan sintak atau langkah-langka dari model pembelajaran kooperatif *Role Playing*. Berdasarkan langkah-langkah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, dimana peserta didik melakukan pemeran dan pengamatan ketika dilakukannya kegiatan *Role Playing* atau bermain peran.

2. Gambaran Hasil Belajar Mata Pelajaran Akutansi di SMK Letris Indonesia 2

Berdasarkan tabel terdapat nilai maksimum, nilai minimum dan nilai rata-rata. Dimana, nilai maksimum yang diperoleh adalah sebesar 80,44, nilai minimum yang diperoleh adalah sebesar 38,47 dan nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 64,81 dengan kriteria B-.

3. Perbedaan Hasil Belajar Akutansi Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Role Playing* pada Kelas Eksperimen
Perbedaan hasil belajar akutansi pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Role Playing* dapat dilihat dengan menggunakan bantuan statistik SPSS Versi 21.
4. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kendali
Perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kendali dapat dilihat dengan menggunakan statistik SPSS Versi 21.

Pembahasan

1. Gambaran Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Akutansi di SMK Letris Indonesia 2
Materi yang digunakan baik kelas eksperimen maupun kelas kendali sama. Pelaksanaan penelitian ini meliputi *pre test*, memberikan perlakuan dengan model *Role Playing* untuk kelas eksperimen dan model Sosiodrama untuk kelas kendali, dan *post test*.
2. Gambaran Hasil Belajar Mata Pelajaran Akutansi di SMK Letris Indonesia 2
Dari gambaran hasil belajar kelas eksperimen diperoleh nilai maksimum, nilai minimum dan nilai rata-rata kelas

eksperimen, nilai maksimum yang diperoleh adalah sebesar 80,44, nilai minimum yang diperoleh adalah sebesar 38,47 dan nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 64,81 dengan kriteria B-. Melihat rata-rata nilai kelas eksperimen tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelas eksperimen belum mencapai nilai KKM yang sudah ditentukan pihak sekolah SMK Letris Indonesia 2.

3. Perbedaan Hasil Belajar Akutansi Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Role Playing* pada Kelas Eksperimen
Sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif *Role Playing* nilai yang diperoleh oleh peserta didik kelas eksperimen adalah sebesar 64,81 dan belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) tetapi, setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Role Playing* terdapat peningkatan hasil nilai belajar peserta didik sebesar 84,14 yang berarti terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 30%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Role Playing*.
4. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kendali

Secara perhitungan manual peningkatan hasil belajar kelas eksperimen setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif *role playing* mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 30% dan peningkatan hasil belajar kelas kendali setelah menggunakan model pembelajaran sosiodrama mengalami peningkatan sebesar 13%. Tetapi sesuai dengan perhitungan statistik menggunakan SPSS Versi 21 tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kendali, dimana kedua model yang digunakan oleh kelas eksperimen dan kelas kendali tersebut sangat cocok digunakan dengan materi dana kas kecil, karakter peserta didik serta kepala sekolah dan guru. Hal di atas didukung oleh observasi dan catatan lapangan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa gambaran kegiatan pembelajaran di SMK Letris Indonesia 2 pada kelas X akuntansi bisa dikatakan masih kurang, dimana kegiatan belajar yang dilakukan guru dikelas sangat monoton. Guru lebih sering menggunakan pengajaran konvensional seperti ceramah dan tanya jawab saja, tidak jarang pula guru hanya memasuki kelas dan hanya memberikan tugas kepada peserta didik. Dengan begitu peserta didik merasa malas untuk mengikuti

pembelajaran disekolah, dan menjadikan minat belajar peserta didik kurang. Peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya dilakukan dengan ceramah dan Tanya jawab saja. Guru jarang menggunakan fasilitas sekolah seperti proyektor untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Gambaran hasil belajar di kelas X akuntansi bisa dikatakan baik, dimana peneliti mewawancarai guru mata pelajaran akuntansi dimana peserta didik merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru, peserta didik juga rajin dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran akuntansi. Serta hubungan peserta didik dengan peserta didik lain pun dapat dikatakan baik, dimana peserta didik dapat berinteraksi secara aktif dengan peserta didik lainnya.

Perbedaan hasil belajar peserta didik kelas X Akuntansi baik kelas eksperimen maupun kelas kendali sebelum adanya perlakuan yang diberikan oleh peneliti masih dapat dikatakan rendah dimana ketika peneliti mengulas sedikit materi, banyak peserta didik yang masih belum paham dengan materi tersebut. Ketika peneliti memberikan tes berupa pre test kepada kelas eksperimen dan kelas kendali, hasil yang di peroleh kedua kelas tersebut masing-masing kelas memiliki nilai rata-rata yang berbeda, dimana rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 68,41 dan kelas

kendali 70,02. Untuk kelas eksperimen masih dikatakan belum mencapai kriteria ketuntasan minimum dimana nilai yang diperoleh kurang dari 70. Sedangkan, untuk kelas kendali nilai yang diperoleh sangat pas dengan kriteria ketuntasan minimum.

Setelah adanya pre test kemudian peneliti menjelaskan secara luas materi yang dibahas dikelas eksperimen maupun dikelas kendali dan juga peneliti menggunakan model pembelajaran untuk kedua kelas dengan model pembelajaran yang berbeda, kelas eksperimen menggunakan role playing dan kelas kendali menggunakan sosiodrama. Setelah dirasa cukup, kemudian peneliti memberikan test selanjutnya berupa post test dimana tes tersebut digunakan oleh peneliti untuk mengetahui apakah peserta didik paham terhadap materi yang sudah diajarkan. Kemudian, setelah dilakukannya post test nilai rata-rata yang didapat oleh kedua kelas mengalami peningkatan, dimana kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata sebesar 84,14 dan kelas kendali sebesar 78,89.

Dilihat dari nilai rata-rata pre test dan post test terdapat peningkatan penilaian. Kelas eksperimen yang sebelumnya mendapatkan nilai rata-rata pre test sebesar 68,41 meningkat menjadi 84,14 setelah mengerjakan post test dan kelas kendali sebelumnya mendapatkan nilai rata-rata pre test sebesar 70,02 meningkat menjadi 78,89 setelah mengerjakan post test.

Dari perhitungan menggunakan SPSS versi 21 berdasarkan output Paired Sample Test di atas, diperoleh nilai $\text{sig } 0,001 < \text{nilai sig } 0,05$ (5%), yang artinya H_0 ditolak dan H_3 diterima, maka kedua model tersebut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Akuntansi kelas X SMK Letris Indonesia 2.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kendali mengalami peningkatan hasil belajar yang dilihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, Saiful. 2016. The Use Of Carousel Feedback In Order To Improve Student Personal Relationships Taking Part A Village Vocational Programme Concerned With Starfruit Farming In Depok (A District Of West Java). *Jurnal Eduka* Vol 2 No. 2. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Eduka/article/view/207>
- Elfachmi, Amin Kunaefi. 2016. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran (Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lestari, Indah Tri. 2012. Efektifitas Metode Role Playing Pada Mendeskripsikan Pelayanan Prima Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Analisis Pendidikan Ekonomi*. Hal 1-6.
- Lie, Anita. 2014. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Gramedia.

- Murtadlo, Muhamad Nukha. 2012. Penerapan Metode Role Playing Pada Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Pelaku Ekonomi Di Masyarakat Mata Pelajaran IPS Ekonomi Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP 4 Kudus. *Jurnal Analisis Pendidikan Ekonomi*. Hal 1-7.
- Nurhasanah, Ismawati Alidha. 2016. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*. Hal 612.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2016. Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru. Jakarta: Kata Pena.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sa'ban. Moh. 2014. Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Macam-Macam Usaha dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Kelas V SDN No. 1 Bou Kabupaten Dongala. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol 4:1. Hal 168.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sitepu, Melyani Sari. 2015. Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Play Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Di Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Inkoma*. Hal 1-9.
- Sulo dan Umar. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Surya Anggara, Dameis and Anwar, Saiful. (2017) *Statistika Pendidikan*. 1, 1 (1). Unpam Press, Tangerang Selatan
<http://eprints.unpam.ac.id/id/eprint/1809>
- Susilawati, Susi. 2014. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Talking Stick Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 5 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Publikasi Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Solihatini, Etin dan Raharjo. 2009. *Cooperative Learning (Analisis Model Pembelajaran IPS)*. Jakarta: Bumi Aksara.