

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENGANTAR AKUNTANSI DENGAN
PENERAPAN ROLE PLAYING BERBANTUAN VIDEO**

Abdul Azis, Susilaningsih, Elvia Ivada
Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret
Surakarta, 57126, Indonesia
abdulazis@student.uns.ac.id

ABSTRACT

The objective of this research is to investigate whether the application of video media-assisted role playing learning method can improve the learning result in Accounting of the students in Grade X Accounting 2 of Mumpuni State Vocational High School in Academic Year 2015/2016. This research used the classroom action research with two cycles. Each cycle consisted of four phases, namely: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of research were all of the students as many as 32 in Grade X Accounting 2 of the school. It was conducted in collaboration with the Introduction to Accounting subject matter teacher. Its data were collected through cognitive test; affective questionnaire; and psychomotor observation sheet. The result of research shows that the application of video media assisted role playing learning method in the Introduction to Accounting subject matter can improve the learning result in Accounting of the students in Grade X Accounting 2 of Mumpuni State Vocational High School in Academic Year 2015/2016 as indicated by the following: 1) The number of students who fulfilled the minimal learning completeness criterion for the affective aspect increased. In Pre-cycle, the number of students who fulfilled the minimal learning completeness criterion was (87.5%). Following the implementation, it became (93.75%) in Cycle I and (96.88%) in Cycle II. 2) The number of students who fulfilled the minimal learning completeness criterion for the cognitive aspect also increased. In Pre-cycle, the number of students who fulfilled the minimal learning completeness criterion was (25%). Following the implementation, it became (62.5%) in Cycle I and (84.38%) in Cycle II. 3) The number of students who fulfilled the minimal learning completeness criterion for the psychomotor aspect increased. In Cycle I, the number of students who fulfilled the minimal learning completeness criterion was (71.88%). Following the implementation, it became (93.75%) in Cycle II.

Keywords: Learning method, learning media, learning result

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan *role playing* berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Mumpuni* tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam empat tahapan, yaitu (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan atau observasi dan (4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Mumpuni* tahun ajaran 2015/2016 sebanyak 32 siswa. Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi dengan guru mata pelajaran pengantar akuntansi. Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu (1) tes kognitif, (2) angket afektif, dan (3) lembar observasi psikomotorik. Teknik uji validitas data dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Data penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian adalah bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan video dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Mumpuni* tahun ajaran 2015/2016 pada mata pelajaran pengantar akuntansi. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian sebagai berikut: (1) Hasil belajar afektif menunjukkan peningkatan dari 87,5% pada pratindakan, 93,75% pada siklus I dan pada siklus II menjadi 96,88%. (2) Hasil belajar kognitif menunjukkan peningkatan dari 25% pada pratindakan, 62,5% pada siklus I dan pada siklus II menjadi 84,38%. (3) Hasil belajar psikomotorik menunjukkan peningkatan dari 71,88% pada siklus I dan pada siklus II menjadi 93,75%.

Kata kunci: metode pembelajaran, media pembelajaran, hasil belajar

*SMK Mumpuni merupakan nama samaran

PENDAHULUAN

Keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran menentukan keberhasilan dalam pendidikan. Maka dari itu untuk dapat mewujudkan keberhasilan dalam pendidikan harus memperhatikan masalah dalam proses pembelajaran. Semakin efektif dan efisien proses pembelajaran maka semakin besar ketercapaian tujuan dari pendidikan tersebut.

Untuk dapat mewujudkan proses pembelajaran yang baik agar tercapai kompetensi siswa diperlukan adanya pembelajaran yang efisien dan efektif. Kemudian untuk dapat menciptakan pembelajaran yang efektif tersebut ada faktor-faktor yang perlu diperhatikan.

Djamarah (2011:176) menjelaskan ada berbagai faktor yang memengaruhi proses dan hasil belajar yaitu faktor lingkungan, faktor instrumen, kondisi fisiologis, kondisi psikologis. Faktor-faktor yang penting diperhatikan guru salah satunya adalah faktor instrumen, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Pembelajaran akuntansi merupakan salah satu pembelajaran yang di dalamnya harus memperhatikan proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, harus memperhatikan faktor-faktor yang memengaruhi proses dan hasil pembelajaran, diantaranya metode pembelajaran dan media

pembelajaran. Pemilihan metode dan media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi bertujuan memicu siswa aktif berpartisipasi dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Berkaitan dengan keaktifan siswa dan pemahaman siswa dalam suatu pembelajaran akuntansi, Saptono (2010:71-81) menyatakan pembelajaran akuntansi yang dilakukan di banyak tempat menunjukkan bahwa pendidik sering menempatkan peserta didik cenderung pasif di kelas, hal ini menjadi penyebab kurangnya pemahaman siswa, maka diperlukan metode pembelajaran aktif. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan pendekatan atau metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memiliki pemahaman yang lebih baik dalam mata pelajaran akuntansi.

Bagi kelas X Akuntansi SMK Mumpuni, akuntansi adalah mata pelajaran baru yang belum diterima di jenjang pendidikan sebelumnya. Hal tersebut menyebabkan kemungkinan ada beberapa masalah dalam pembelajaran akuntansi. Berdasarkan hasil survey pendahuluan yang dilakukan kepada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Mumpuni dapat diketahui bahwa ada masalah berkenaan dengan pembelajaran akuntansi.

Berdasarkan hasil survey pendahuluan yang dilakukan dengan penyebaran angket kepada siswa menunjukkan bahwa 83,33% siswa mengalami kesulitan dalam memahami siklus akuntansi dan kegiatan akuntansi karena belum terbiasa. Hasil tes awal yang telah dilaksanakan menunjukkan tingkat ketuntasan 25%. Hal ini berarti 8 dari 32 siswa mendapat nilai di atas KKM dan 24 siswa mendapat nilai di bawah KKM.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa ada masalah berkenaan dengan sikap siswa di dalam kelas. Data observasi menunjukkan permasalahan yaitu sebagian siswa mengantuk, malas, ramai, dan tidak memperhatikan.

Dari hasil wawancara dengan guru akuntansi diketahui bahwa hasil belajar siswa belum optimal. Menurut guru pengajar, belum optimalnya hasil belajar siswa dikarenakan guru akuntansi mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan menghadirkan kegiatan dalam siklus akuntansi, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman materi, terlebih dalam pemahaman siklus akuntansi.

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka diperlukan adanya media pembelajaran dan metode pembelajaran yang dapat memberikan gambaran nyata

kepada siswa akan mata pelajaran akuntansi, sehingga memudahkan siswa memahami materi pelajaran.

Guru sebagai seorang pendidik yang melaksanakan proses pembelajaran harus mampu mengembangkan media dan metode pembelajaran agar meningkatkan efektifitas pembelajaran. Guru juga sebaiknya mampu memanfaatkan teknologi sebagai alat atau media yang menunjang pembelajaran. Teknologi yang harus dimanfaatkan guru merupakan media yang dapat menampilkan berbagai komponen media seperti video, gambar, teks, animasi, dan suara.

Media adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk mengemas materi pelajaran agar baik dan menarik. Video adalah salah satu dari media yang dapat dimanfaatkan guru untuk menunjang pembelajaran agar baik dan menarik. Arsyad (2013: 50) berpendapat, “Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri”. Media pembelajaran video dapat menggambarkan suatu kejadian yang berhubungan dengan materi pelajaran yang menimbulkan kephahaman siswa terhadap materi pelajaran. Maka dari itu, penerapan video sebagai media

pembelajaran dianggap mampu meningkatkan hasil capaian belajar siswa.

Selain memanfaatkan teknologi untuk media pembelajaran guru juga harus menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi. Variasi metode pembelajaran tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Variasi metode pembelajaran juga dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Untuk dapat menciptakan suatu pembelajaran akuntansi yang aktif dan memudahkan pemahaman siswa, guru akuntansi hendaknya menerapkan metode pembelajaran yang tepat. Variasi penerapan metode pembelajaran dapat dilakukan dengan pembelajaran yang direkayasa dalam suatu permainan peran tertentu untuk menggambarkan materi pembelajaran.

Role playing adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat menggambarkan materi pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif berpartisipasi. Hal ini mengacu pada pendapat Mulyatiningsih (2012: 250), “Metode *role playing* atau bermain peran dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan aktivitas di luar atau mendramatisasikan situasi, ide, karakter khusus”. Metode *role playing* dapat membantu siswa memahami materi akuntansi secara menyenangkan melalui

peran yang dimainkan. Oleh karena itu, penerapan *role playing* diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Perpaduan antara penerapan *role playing* dan penerapan video dalam pembelajaran akuntansi diharapkan mampu memudahkan pemahaman siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian Adnyani dan Dambayana (2014: 313-325) menyatakan bahwa "penggunaan teknik *role play* berbantuan video mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris mahasiswa dengan mencapai standar ketuntasan (80%)". Maka dari itu penelitian ini bermaksud menerapkan *role playing* berbantuan video sebagai upaya peningkatan hasil belajar akuntansi siswa.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Mumpuni tahun ajaran 2015/2016 dengan penerapan *role playing* berbantuan media video.

Belajar merupakan kebutuhan setiap insan. Belajar dilakukan untuk mencapai perubahan ke arah yang lebih baik. Djamarah (2011:13) berpendapat, "belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan

lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor".

Perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar tersebut dapat diartikan sebagai hasil belajar, seperti pendapat Sudjana (2014: 22) yang menyatakan hasil belajar sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam suatu pembelajaran. Djamarah (2011:176) menyebutkan berbagai faktor yang memengaruhi proses dan hasil belajar yaitu (1) Faktor lingkungan yang terdiri dari lingkungan alami (yaitu tempat tinggal anak didik hidup dan berusaha didalamnya, tidak boleh ada pencemaran lingkungan), dan lingkungan sosial budaya (hubungan dengan manusia sebagai makhluk sosial). (2) Faktor Instrumen yaitu seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk untuk mencapai tujuan, yang meliputi kurikulum, program, sarana dan fasilitas, serta guru (guru harus memperhatikan hal-hal terkait pembelajaran yaitu materi pembelajaran, media, metode pembelajaran dan lain-lain). (3) Kondisi fisiologis yang meliputi kesehatan jasmani, gizi cukup tinggi (gizi kurang, maka lekas lelah, mudah mengantuk, sukar menerima pelajaran), kondisi panca indra (mata, hidung, telinga, pengecap, dan tubuh). (4) Kondisi psikologis antara lain

minat, kecerdasan, kemampuan kognitif, bakat, motivasi.

Uraian di atas menunjukkan faktor-faktor yang memengaruhi proses dan hasil pembelajaran, diantaranya adalah faktor instrumen yang di dalamnya meliputi media dan metode pembelajaran. Pembelajaran akuntansi merupakan salah satu pembelajaran yang dipengaruhi faktor-faktor di atas. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran akuntansi guru harus memilih metode dan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang pembelajaran akuntansi.

Menurut Huda (2014:210) ada beberapa keunggulan yang bisa diperoleh siswa dengan menggunakan strategi *role playing* yaitu, (1) dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, (2) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan, (3) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias, (4) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, dan (5) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar. Beberapa keuntungan metode *role playing* di atas membantu siswa memahami materi akuntansi secara menyenangkan melalui peran yang dimainkan.

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah: Terdapat peningkatan hasil belajar pengantar akuntansi siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Mumpuni tahun ajaran 2015/2016 dengan penerapan *role playing* berbantuan media video.

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Mumpuni tahun ajaran 2015/2016. Sumber data dalam penelitian ini antara lain informan, peristiwa, dan dokumen atau arsip. Informan dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran akuntansi kelas X akuntansi 2 SMK Mumpuni. Peristiwa dalam penelitian ini adalah proses belajar mengajar di kelas. Dokumen atau arsip yang digunakan dalam penelitian adalah dokumen atau arsip sekolah mengenai data siswa dan hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan tes, angket, dan observasi. Hasil belajar siswa pada ranah afektif diukur menggunakan angket. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif diukur menggunakan tes. Hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik diukur menggunakan lembar observasi KBM yang diisi oleh independen observer.

Uji validitas data menggunakan validitas isi dan *independent observer*. Menurut Purwanto (2014:120) validitas isi (*content validity*) adalah pengujian validitas dilakukan atas isinya untuk memastikan apakah instrumen sudah dapat mengukur secara tepat keadaan yang diukur.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif kualitatif. Analisis data deskriptif kualitatif dalam penelitian ini terdiri dari tahap seleksi dan pengelompokan data, tahap pemaparan dan deskripsi data, dan tahap penyimpulan atau pemberian makna. Daryanto (2011:39) menyatakan pendapat bahwa analisis data dapat dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu: (1) tahap seleksi dan pengelompokan data, (2) tahap pemaparan dan deskripsi data, (3) tahap penyimpulan atau pemberian makna.

Prosedur penelitian terdiri dari (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Arifin (2012: 98) mengemukakan "Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam bentuk siklus yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *planning, action, observation/evaluation, dan reflection*".

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I dan siklus II

bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan video dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang terdiri dari ranah afektif, ranah kognitif dan juga ranah psikomotorik. Perencanaan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Pada siklus II indikator kinerja penelitian sudah tercapai yaitu sebesar 75%. Oleh karena itu, penelitian sudah dapat dihentikan dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus III. Berikut perbandingan hasil tindakan pada setiap siklus:

Hasil Belajar Afektif

Hasil belajar pada ranah afektif menunjukkan suatu peningkatan setelah penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan video. Peningkatan hasil belajar ranah afektif dapat terlihat dari perbandingan pada tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan Capaian Hasil Belajar Afektif

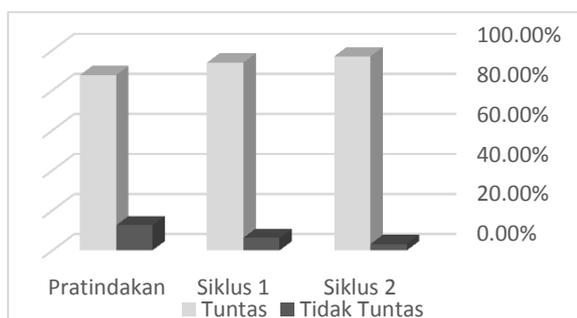
Ketuntasan Nilai	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
	Indikator Kinerja Penelitian 75%		
	%	%	%
Tuntas	87,5%	93,75%	96,88%
Tidak tuntas	12,5%	6,25%	3,12%
Rata-rata kelas	81,93	83,26	85,44

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa sebelum penerapan *role playing* berbantuan video hasil belajar siswa pada ranah afektif mencapai tingkat ketuntasan 87,5% (28 siswa) dan rata-rata

kelas 81,93. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I hasil belajar siswa ranah afektif mengalami peningkatan dengan tingkat ketuntasan sebesar 93,75% (30 siswa) dan rata-rata kelas juga meningkat menjadi 83,26.

Berdasarkan refleksi pelaksanaan siklus I dilakukan perbaikan pada pelaksanaan siklus II. Perbaikan yang dilakukan membuat pelaksanaan siklus II menjadi lebih maksimal sehingga meningkatkan capaian hasil belajar siswa pada ranah afektif yaitu tingkat ketuntasan sebesar 96,88% (31 siswa) dan rata-rata kelas juga meningkat menjadi 85,44. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan *role playing* berbantuan video dapat meningkatkan hasil belajar ranah afektif.

Berikut adalah diagram yang menunjukkan kenaikan hasil belajar siswa pada ranah afektif:



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Afektif

Hasil belajar siswa pada ranah afektif menunjukkan peningkatan sesudah penerapan *role playing* berbantuan video pada siklus I dan siklus II. Dampak dari

penerapan *role playing* berbantuan video terhadap hasil belajar siswa ranah afektif dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar ranah afektif pratindakan, hasil belajar ranah afektif siklus I dan hasil belajar ranah afektif siklus II.

Peningkatan hasil belajar ranah afektif ini disebabkan penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran pengantar akuntansi berhasil membuat suasana kelas yang lebih dinamis dan antusias. Penerapan *role playing* dalam pembelajaran pengantar akuntansi juga berhasil membangkitkan gairah dan semangat optimisme siswa.

Peran video dalam peningkatan hasil belajar siswa pada ranah afektif ini yaitu salah satunya media pembelajaran video mendorong dan meningkatkan motivasi serta menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Selain itu video yang digunakan sebagai media mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran siswa akan hal-hal positif hingga akhirnya menimbulkan sikap dan hasil belajar afektif yang baik.

Hasil belajar Kognitif

Hasil belajar pada ranah kognitif menunjukkan suatu peningkatan setelah penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan video. Peningkatan hasil belajar ranah afektif dapat terlihat dari perbandingan antara data pratindakan,

data siklus I dan data siklus II seperti pada tabel berikut:

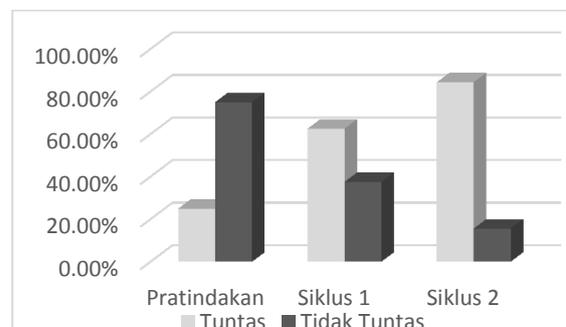
Tabel 2. Perbandingan Capaian Hasil Belajar Kognitif

Ketuntasan Nilai	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
	Indikator Kinerja Penelitian 75%		
	%	%	%
Tuntas	25%	62,5%	84,38%
Tidak tuntas	75%	37,5%	15,62%
Rata-rata kelas	67	79,49	88,34

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa sebelum penerapan *role playing* berbantuan video hasil belajar siswa pada ranah kognitif mencapai tingkat ketuntasan 25% (8 siswa) dan rata-rata kelas 67. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I hasil belajar siswa ranah kognitif mengalami peningkatan dengan tingkat ketuntasan sebesar 62,5% (20 siswa) dan rata-rata kelas juga meningkat menjadi 79,49.

Berdasarkan refleksi siklus I dilakukan perbaikan pada pelaksanaan siklus II sehingga meningkatkan capaian hasil belajar siswa pada ranah kognitif yaitu tingkat ketuntasan sebesar 84,38% (27 siswa) dan rata-rata kelas juga meningkat menjadi 88,34. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan *role playing* berbantuan video dapat meningkatkan hasil belajar ranah afektif.

Berikut adalah diagram yang menunjukkan kenaikan hasil belajar siswa pada ranah kognitif pratindakan, siklus I dan siklus II:



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar siswa pada ranah kognitif menunjukkan peningkatan sesudah penerapan *role playing* berbantuan video pada siklus I dan siklus II. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran pengantar akuntansi yaitu 78.

Keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dapat dilihat pada perbandingan hasil belajar kognitif yang diperoleh dari tes kemampuan awal, tes kognitif pada akhir siklus I dan tes kognitif pada akhir siklus II.

Penerapan *role playing* pada siklus I sudah dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, akan tetapi belum mencapai indikator kinerja penelitian. Kelemahan penerapan *role playing* pada siklus I, yaitu ditinjau dari pihak siswa dan guru. Tinjauan dari pihak

guru menunjukkan guru yang kurang menguasai dalam penerapan *role playing* pada siklus I dikarenakan guru masih awam dengan metode *role playing*, sehingga dalam persiapan dan perencanaan *role playing* kurang matang. Tinjauan dari pihak siswa menunjukkan bahwa siswa masih canggung dengan metode pembelajaran *role playing* karena siswa belum memahami dan juga kurang tanggap dalam pelaksanaan *role playing*.

Meningkatnya hasil belajar siswa pada ranah kognitif ini menunjukkan penerapan *role playing* berbantuan video memudahkan siswa memahami materi pembelajaran dan membuat siswa lebih tertarik mempelajari materi pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam penelitian ini berhasil memudahkan pemahaman materi dalam mata pelajaran pengantar akuntansi dengan memberikan suatu pengalaman yang menyenangkan sehingga sulit dilupakan dan berpengaruh pada daya ingat dan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran.

Video sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran pengantar akuntansi di kelas X Akuntansi 2 SMK Mumpuni dapat memberikan gambaran kepada siswa tentang materi pembelajaran secara lebih jelas dan menarik sehingga lebih mudah dipahami sehingga akhirnya dapat

meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

Hasil Belajar Psikomotorik

Hasil belajar ranah psikomotorik menunjukkan suatu peningkatan setelah penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan video. Peningkatan hasil belajar ranah psikomotorik dapat terlihat dari perbandingan antara data pratindakan, data siklus I dan data siklus II seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan Capaian Hasil

Ketuntasan Nilai	Siklus I		Siklus II	
	Indikator Kinerja Penelitian 75%			
	Jumlah	%	Jumlah	%
Tuntas	23	71,88%	30	93,75%
Tidak tuntas	9	28,12%	2	6,25%
Rata-rata kelas	85,42		91,67	

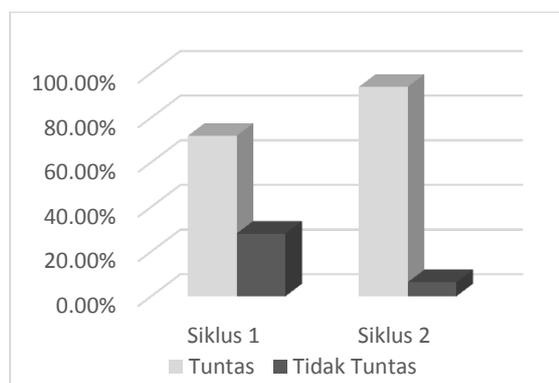
Belajar Psikomotorik

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran pengantar akuntansi yaitu 78. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan penerapan *role playing* hasil belajar siswa ranah psikomotorik mencapai tingkat ketuntasan sebesar 71,88% atau 23 dari 32 siswa dan rata-rata kelas mencapai 85,42.

Berdasarkan refleksi pelaksanaan siklus I dilakukan perbaikan pada pelaksanaan siklus II. Perbaikan yang dilakukan membuat pelaksanaan siklus II menjadi lebih maksimal sehingga

meningkatkan capaian hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik yaitu tingkat ketuntasan sebesar 93,75% atau 30 dari 32 siswa dan rata-rata kelas juga meningkat menjadi 91,67. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan *role playing* berbantuan video dapat meningkatkan hasil belajar ranah psikomotorik.

Berikut adalah diagram yang menunjukkan kenaikan hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik siklus I dan siklus II:



Gambar 3. Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik

Hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik menunjukkan peningkatan sesudah penerapan *role playing* berbantuan video pada siklus I dan siklus II. Pelaksanaan siklus I menunjukkan capaian hasil belajar psikomotorik yang cukup baik, akan tetapi belum memenuhi indikator kinerja penelitian.

Kurang optimalnya hasil belajar ranah psikomotorik ini disebabkan oleh hal yang sama yang menyebabkan kurang

optimalnya hasil belajar kognitif yang sudah dibahas sebelumnya, yaitu siswa kurang siap dan kurang tanggap dalam melaksanakan *role playing*, dan guru kurang menguasai dalam pelaksanaan dan perencanaan metode pembelajaran *role playing*. Hasil belajar ranah psikomotorik akhirnya dapat optimal setelah ada perbaikan pada pelaksanaan siklus II.

Meningkatnya hasil belajar siswa ranah psikomotorik dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *role playing* mampu memudahkan siswa memahami materi pembelajaran dengan membawa siswa terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik ini juga disebabkan oleh penerapan video sebagai media pembelajaran. Video sebagai media pembelajaran mampu menggambarkan permainan peran yang dilaksanakan, sehingga memudahkan pelaksanaan permainan peran. Video juga mampu menyampaikan materi pembelajaran secara jelas dan menarik.

Berdasarkan beberapa temuan di atas dapat diketahui bahwa upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pengantar akuntansi dengan penerapan *role playing* berbantuan video telah menunjukkan suatu keberhasilan.

Keberhasilan upaya peningkatan hasil belajar siswa ini adalah suatu hasil dari solusi yang diterapkan untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. Maka dari itu, guru harus mengetahui lebih dalam permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran sehingga dapat mencari solusi berupa pengembangan metode dan penggunaan media pembelajaran serta solusi-solusi lain agar proses pembelajaran lebih baik sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Hasil dari penelitian mendukung penelitian Adnyani dan Dambayana (2014: 313-325) yang menyatakan bahwa "penggunaan teknik *role play* berbantuan video mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris mahasiswa dengan mencapai standar ketuntasan (80%)". Hasil penelitian ini juga mendukung simpulan penelitian Saptono (2010:71-81) bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *role playing* dalam prinsip-prinsip pembelajaran akuntansi keuangan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa teori yang menjadi landasan penelitian. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi sekolah untuk memotivasi dan memfasilitasi guru dalam mengembangkan pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam dua siklus diperoleh jawaban atas rumusan masalah yaitu penerapan *role playing* berbantuan video dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian juga menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis tindakan yaitu "Terdapat peningkatan hasil belajar pengantar akuntansi siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Mumpuni tahun ajaran 2015/2016 dengan penerapan *role playing* berbantuan media video".

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan video pada proses pembelajaran siklus I dan siklus II di kelas X akuntansi 2 SMK Mumpuni dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan video dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X akuntansi 2 SMK Mumpuni tahun ajaran 2015/2016. Peningkatan hasil belajar meliputi ranah afektif, ranah kognitif dan ranah psikomotorik.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan video dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah afektif, kognitif dan psikomotorik pada mata pelajaran pengantar akuntansi, sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru mata pelajaran pengantar akuntansi dalam mengelola

proses pembelajaran. Selain itu metode pembelajaran *role playing* berbantuan video dapat menjadi alternatif bagi guru mata pelajaran pengantar akuntansi dalam mengembangkan pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

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

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, L.D.S., & Dambayana, P.E. (2014). *Penerapan Teknik Role Play dengan Bantuan Video pada Mata Kuliah Speaking 2 untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha Tahun Ajaran 2011/2012*, Jurnal Pendidikan Indonesia, 3 (1), 313-325.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo persada
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah, S.B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Lestari, I.T., Marimin, & Oktarina, N. (2012). *Efektivitas Metode Role Playing pada Mendeskripsikan Pelayanan Prima untuk Meningkatkan Hasil Belajar*, Economic Education Analysis Journal, 1 (1), 1-6.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Saptono, L. (2010). *The Implementation of Role-Playing Model in Principles of Finance Accounting Learning to Improve Students' Enjoyment and Students' Test Scores*. Jurnal Akuntansi Dan Keuangan, 12 (2), 71-81.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

PENGESAHAN

Artikel ini telah dibaca dan direkomendasikan oleh pembimbing I dan pembimbing II.

Surakarta, Juli 2016

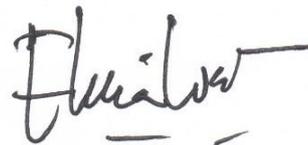
Pembimbing I,



Dr. Susilaningsih, M.Bus.

NIP. 195905301986032001

Pembimbing II,



Elvia Ivada, S.E., Msi., Ak

NIP. 197407282008121002