

PENINGKATAN HASIL BELAJAR DALAM MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN PERUSAHAAN JASA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DI SMA NEGERI 1 BANYUASIN 1 KECAMATAN BANYUASIN 1

Rosniar, Waspodo, D.R. Rahadi

Program Magister Manajemen
Universitas Bina Darma
Jl. A. Yani No. 12, Palembang 30624, Indonesia

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menyusun laporan keuangan perusahaan jasa melalui penerapan model pembelajaran Role Playing di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Banyuasin 1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Ilmu Pengetahuan Sosial yang berjumlah 30 siswa. Data diperoleh dengan cara teknik tes, teknik observasi dan dokumentasi, lalu dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data secara deskriptif. Penelitian ini menggunakan prosedur kerja kemmis dan taggart, penelitian tindakan kelas ini sebanyak dua siklus dan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi dengan masing-masing siklus tiga kali pertemuan, siswa dikatakan tuntas belajar secara individu apabila telah mencapai kriteria ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 76, dan tuntas secara klasikal apabila siswa memperoleh nilai ≥ 76 telah 85%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Tipe Role Playing Dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Ilmu Pengetahuan Sosial dalam menyusun laporan keuangan pada perusahaan jasa di Sekolah Menengah Atas Negeri I Banyuasin I kecamatan Banyuasin I. Hal ini ditandai dengan dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa. Peningkatan ini rata-rata dari prasiklus 67,4 menjadi 75,6 pada siklus I dan pada siklus II sebesar 80,8. Dengan demikian model pembelajaran Role Playing pada pelajaran ekonomi dalam menyusun laporan keuangan perusahaan jasa dapat digunakan sebagai salah satu metode atau model pembelajaran. Dari hasil analisis data terdapat variabel yang diteliti yaitu variabel model pembelajaran Role Playing dan variabel hasil belajar siswa.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Role Playing, Hasil Belajar Siswa

1 PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan produktif, hal ini mendorong Negara maju untuk mengembangkan pengetahuan

dan teknologi, karena manusia yang berkualitas merupakan ujung tombak kemajuan suatu bangsa. Sekolah merupakan salah satu yang dapat dikatakan sebagai wadah untuk mencapai tujuan pendidikan. Untuk dapat mengimbangi perkembangan dunia yang sangat cepat saat ini sehingga dapat menuntut kita untuk terus mempersiapkan diri agar tidak tertinggal, maka pendidikan terus menerus memperbaiki diri dengan cara penyesuaian kurikulum. Salah satunya adalah dengan cara memperbaiki model pembelajaran dari model yang biasa digunakan dengan model yang baru digunakan, sehingga di dalam kelas pembelajaran lebih menarik, diterima dengan baik oleh siswa untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Pembelajaran *kooperatif* merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajaran yang didalamnya setiap pembelajaran bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan di dorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain. Berdasarkan survei awal yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Menengah Atas Negeri I Banyuwasin 1 sebagian besar guru masih mendominasi proses pembelajaran yang bersifat konvensional. Dimana pembelajaran di sekolah cenderung hanya tergantung dengan buku sebagai sumber belajar dan masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah sehingga kurang mendorong pencapaian hasil belajar yang optimal. Selain itu juga pembelajaran yang di gunakan kurang bervariasi sehingga kurang memotivasi siswa kelas XI IPS, karena dimana mata pelajaran ekonomi termasuk pelajaran yang sulit di pahami, sehingga siswa pasif menerima pembelajaran tersebut bahkan hanya menghafal teori dan rumus hitungan, dalam materi belajar tanpa memahami makna dan penerapan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena dalam membelajarkan ekonomi kepada siswa, guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi dan metode yang sesuai dengan situasi tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai, dan perlu diketahui bahwa baik atau tidaknya suatu pemilihan model pembelajaran akan tergantung tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan peserta didik, mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Penggunaan metode konvensional ini, sering mengakibatkan siswa kurang aktif dan pembelajaran yang menjadi pasif, dimana kadang-kadang siswa sekedar mendengarkan, atau dengan alasan absen kehadiran harus memenuhi kriteria sekolah, faktor-faktor yang monoton menyebabkan siswa sering minta izin keluar kelas, dengan berbagai macam alasan, permasalahan ini sering terjadi hampir di setiap mata pelajaran di SMAN 1 Banyuwasin 1, terutama pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa seperti mata pelajaran Ekonomi.

Identifikasi pada penelitian ini, antara lain: 1) Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru ekonomi di kelas masih berjalan monoton karena masih menggunakan metode konvensional, dan 2) Rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil ulangan harian siswa senilai 36% yang tuntas secara KKM, sedangkan rumusan masalahnya adalah apakah dengan penerapan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar dalam menyusun laporan keuangan perusahaan jasa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Banyuwasin 1 Kecamatan Banyuwasin 1.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dalam menyusun laporan keuangan perusahaan jasa melalui model pembel-

ajaran role playing di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Banyuasin 1 Kecamatan Banyuasin 1. Sedangkan manfaat yang didapat, yaitu: 1) Bagi Guru: a) Dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengatasi masalah pembelajaran, sehingga lebih efektif dan efisien dalam penerapan pembelajaran terhadap siswa kelas XI IPS, b) Memperbaiki kinerja guru dalam meningkatkan kemampuan dalam menggunakan struktur pembelajaran yang secara baik, menggunakan model pembelajaran kooperatif yang bervariasi dan pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan profesional pendidik, c) Membantu memberikan informasi peningkatan kemampuan siswa, 2) Bagi Siswa: a) Dapat mengatasi kesulitan dalam memahami konsep dasar diagram aktivitas ekonomi, menumbuhkan minat dan belajar siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa, b) Meningkatkan kompetensi antar kelompok, c) Meningkatkan keterampilan berbicara dalam kelompok, d) Meningkatkan keberanian dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, 3) Bagi Sekolah: Memberikan landasan dan argumentasi bagi kebijakan yang akan diambil guna peningkatan mutu hasil belajar, memberikan kontribusi yang baik dalam peningkatan proses pembelajaran untuk semua pembelajaran untuk semua pelajaran, khususnya untuk pembelajaran pemahaman konsep, dan 4) Bagi Peneliti: Dapat di pergunakan sebagai bahan informasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk penggunaan metode pembelajaran ini, dan bisa mengembangkan secara maksimal

2 METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Siklus Penelitian Kelas

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan menggunakan Model Action Research Kemmis dan Taggart dan dilaksanakan melalui dua siklus dan masing-masing siklus menggunakan 3 kali pertemuan yang dilakukan selama 6 x 45 menit dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam mengikuti pelajaran ekonomi melalui pembelajaran tipe *role playing*.

2.2 Teknik dan Alar Pengumpulan Data

Data yang diperoleh bersumber pada siswa, dan guru. Pada siswa di gunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar dalam proses belajar mengajar sedangkan pada guru untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran *Role Playing* dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Teknik dan alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah tes, observasi dan dokumentasi.

2.3 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada setiap kegiatan pengamatan dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan proses mengajar.

2.4 Desain Penelitian

Penelitian ini di desain dua siklus, dimana setiap siklus dilaksanakan dengan menggunakan tiga kali pertemuan. Rencana tindakan yang dilakukan masing-masing siklus ini dibagi dalam empat tahapan kegiatan yaitu Perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi

(*observing*), refleksi (*reflectin*).

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran kooperatif tipe Role Playing penggunaannya diimplementasikan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas, yang lahir dari permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran, dimana melakukan tindakan-tindakan dalam dua siklus yang di dukung oleh metode dan strategi pembelajaran reinovasi. Berdasarkan analisis data yang di peroleh dari hasil pengamatan, hasil tes belajar pada siklus I dan siklus II, dapat di simpulkan bahwa Model Pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing menunjukkan adanya peningkatan hasil pembelajaran ini dimana melibatkan seluruh siswa untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian ini merupakan kolaborasi dengan guru lain. Tindakan kelas dilaksanakan dengan tahapan awal, observasi secara langsung, kemudian membuat rencana pembelajaran dan membuat serta menyiapkan skenario dari rencana pembelajaran untuk dimainkan dan diperankan dalam pementasan yang dilakukan siswa-siswa dalam proses pembelajaran. Saat pelaksanaan tindakan, kolaborasi antara guru dengan peneliti sangat diperlukan. Dalam hal ini peneliti berperan sebagai guru sekaligus observer, sedangkan guru berperan sebagai observer yang mengamati kesibukan siswa selama pembelajaran berlangsung. Selanjutnya hasil belajar yang telah dilakukan dapat direfleksikan dan dianalisis untuk mengetahui kelebihan dan kekurangannya, sehingga diharapkan pembelajaran lebih baik dan berkualitas

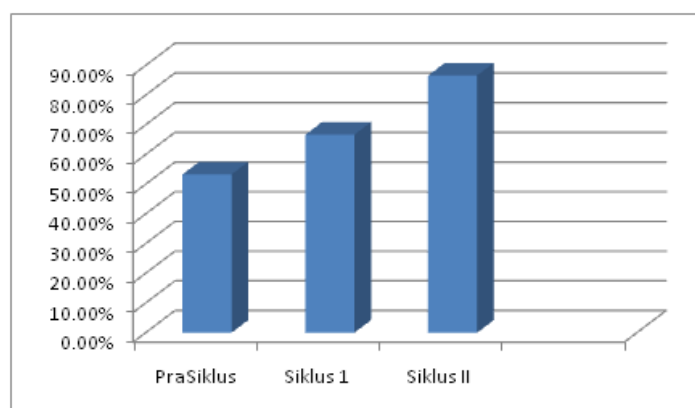
Peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 67,4 pada prasiklus menjadi 75,6 pada siklus I, dan menjadi 80,8 pada siklus II. Keaktifan siswa dengan model pembelajaran tipe Role Playing juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Jadi dapat dilihat dari hasil pengamatan Prasiklus, siklus I, dan siklus II, ternyata keaktifan siswa mengalami peningkatan.

Dilihat dari hasil penelitian adanya peningkatan hasil belajar siswa, maka untuk melihat melihat hasil peningkatan belajar tiap siswa dengan menggunakan rumus:

$$\Delta X = \frac{Skor\ akhir - Skor\ awal}{Skor\ awal} \times 100 \quad (1)$$

Secara klasikal persentase ketuntasan belajar siswa adalah, 53,3 % untuk Prasiklus, siklus I 63,3 % dan siklus II 86,6 %. Dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing disebabkan karena siswa tidak lagi dijadikan objek melainkan siswa terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif. Dalam proses pembelajaran tersebut siswa dapat pengalaman belajar yang sesuai dengan kajian ilmu yang mereka pelajari secara maksimal, dimana dalam model pembelajaran Role Playing ini siswa dituntut dapat bekerja sama, kompak dan saling menolong didalam kelompok agar dapat kelompoknya berhasil, tidak malu bertanya, tidak malu mengerjakan tugas yaitu bermain peran dalam memerankan skenario yang dipentaskan tentang materi yang diberikan, tidak malu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru atau siswa lain, tidak malu mengemukakan pendapat, dan mengurangi sikap hanya duduk diam menunggu ilmu dari satu sumber, mengurangi sikap saling suka mengobrol di dalam kelas atau mengganggu teman atau kelompok lain.

Meningkatnya nilai rata-rata siswa dan ketuntasan belajar secara klasikal tersebut berarti



Gambar 1: Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus- Siklus II Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Banyuasin I

Table 1: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Setiap Siklus Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Banyuasin I Kecamatan Banyuasin I

No	Siklus	Rata-rata Hasil Belajar
1	Prasiklus	67,4
2	Siklus I	75,6
3	Siklus II	80,8

menunjukkan pemahaman siswa-siswa tersebut dalam memahami materi yang telah dipelajari, juga disebabkan karena siswa tersebut terlibat langsung dan aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Keterlibatan siswa ini terlihat dalam aktivitas belajar siswa pada saat penyajian materi, memerankan skenario yang telah di buat untuk mereka perankan dalam permainan bermain peran dari guru, diskusi kelompok, penyampaian hasil diskusi kelompok, sehingga model pembelajaran *Role Playing* ini berjalan sesuai yang diharapkan oleh peneliti, dapat dilihat pada Gambar 1.

Dari Gambar 1, dapat dilihat bahwa persentase peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang baik atau peningkatan dari prasiklus 53,3 % siklus I 63,3 % dan siklus II 86,6 %. Diantara prasiklus dan siklus I mengalami peningkatan sebesar 10,0 %, dan siklus I dengan siklus II mengalami peningkatan sebesar 23,3 %. Dimana peningkatan rata-rata nilai kelas dan ketuntasan belajar secara klasikal karena siswa merasa senang dan tidak merasa terbebani harus belajar secara konvensional karena dapat memahami pembelajaran dan materi lebih mudah. Berdasarkan hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Jika dilihat dari Tabel 1 maka dapat di simpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* atau penerapan pembelajaran yang menggunakan inovasi kearah peningkatan kualitas pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter siswa, sehingga dari proses pembelajaran tersebut dapat mencapai hasil yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP).

4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dalam Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri I Banyuwasin I Kecamatan Banyuwasin I.

1. Prasiklus, dimana pada tahap ini rata-rata hasil belajar siswa 67,4 secara keseluruhan nilai yang dicapai siswa masih berada dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), meskipun ada 16 siswa (53,3%) yang mendapat nilai > 76.
2. Siklus I, dimana rata-rata yang diperoleh siswa secara keseluruhan sebesar 75,6 dan ada 20 siswa yang mendapatkan nilai > 76, berarti ada 66,6 % dari jumlah siswa yang telah mencapai KKM. Perolehan ini telah mencerminkan ada peningkatan di siklus I.
3. Siklus II, pada siklus ini rata-rata nilai yang diperoleh secara keseluruhan sebesar 80,8 dan siswa yang memperoleh KKM atau nilainya > 76 sebanyak 26 siswa sekitar 86,8 %. Perolehan nilai ini mencerminkan telah ada peningkatan hasil belajar siswa dari prasiklus ke siklus II, dan telah melebihi ketuntasan klasikal sebesar 85 %. Dan di akhir siklus diperoleh data 26 dari 30 orang siswa (86,6%) yang mencapai ketuntasan minimal.

Dengan demikian, maka terbukti bahwa model pembelajaran tipe *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam Menyusun Laporan Keuangan pada Perusahaan Jasa di Sekolah Menengah Atas Negeri I Banyuwasin I Kecamatan Banyuwasin I

Referensi

- Alam, (2012), *Modul B2 Ekonomi SMA/MA/SMK Pendidikan dan Latihan Profesi Guru, Rayon 104/LPTK Universitas Sriwijaya.*
- Alam, S, (2007), *Ekonomi Untuk SMA dan MA Kelas X*, Jakarta: Esis
- Alam, S, (2007), *Ekonomi Untuk SMA dan MA Kelas XI*, Jakarta: Esis
- Aqib, Z., Siti, J., (2011), *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib, Z., (2013), *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Berlian, Iqbal , Dewi, Koryati, (2010), *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Untuk Inovasi Pembelajaran Guru*. Palembang.
- Dharma, K., dkk, (2011), *Pendidikan Karakter*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, O., (2012), *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, Uno, (2010), *Model Pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hamzah,dkk., (2011), *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto, I, (2012), *Manajemen Strategi*. Bandung: Yrama Widya.
- Sudjana, N., (2009), *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suharsimin, dkk, (2012), *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi aksara.
- Trianto, (2012), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.