

Kode/ Nama Rumpun Ilmu: 726/Pendidikan Akuntansi

**LAPORAN AKHIR TAHUN
PENELITIAN STRATEGIS NASIONAL**



**PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN MODEL *ROLE-PLAYING*
PADA KOMPETENSI DASAR MEMPRAKTIKKAN SIKLUS AKUNTANSI
PERUSAHAAN JASA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN
INTEGRITAS DIRI SISWA KELAS XII SMA JURUSAN IPS**

Tahun ke-2 dari rencana 3 tahun

PENGUSUL

Natalina Premastuti Brataningrum, S.Pd., M.Pd. (Ketua)

NIDN: 0527127901

Dr. Victor Novianto, S.Pd. (Anggota)

NIDN: 0014117601

Dibiayai oleh:

**Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan Kontrak Nomor:**

1. 109/SP2H/LT/DRPM/2018; 2. 017/Penel.LPPM USD/III/2018

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN STRATEGIS NASIONAL

Judul Penelitian : Pengembangan Desain Pembelajaran Model *Role-Playing* Pada Kompetensi Dasar Mempraktikkan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Integritas Diri Siswa Kelas XII SMA Jurusan IPS

Jenis Usulan : Institusi

Kode/Nama Rumpun Ilmu : 726/Pendidikan Akuntansi

Tema Isu Strategis Nasional : Pembangunan Manusia dan Daya Saing Bangsa

Pelaksana:

Nama Lengkap : Natalina Premastuti Brataningrum, S.Pd., M.Pd.

a. NIDN : 0527127901

b. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

c. Program Studi : Pendidikan Akuntansi

d. Nomor HP : 087834926600

e. Alamat surel (e-mail) : premastuti@gmail.com

f. Perguruan Tinggi : Universitas Sanata Dharma

Anggota Peneliti

a. Nama Lengkap : Dr. Victor Novianto, S.Pd.

b. NIDN : 0014117601

c. Perguruan Tinggi : Universitas PGRI Yogyakarta

Tahun Pelaksanaan : Tahun ke-2 dari rencana 3 tahun

Biaya Tahun Berjalan : Rp 50.000.000,00


Biaya Penelitian Keseluruhan : Rp 209.530.500,00

Yogyakarta, 20 Oktober 2018

Mengetahui,
Dekan FKIP


Dr. Yohanes Harsoyo, S.Pd., M.Si
NIP/NIK: P.1481

Ketua Peneliti,


Natalina Premastuti B., S.Pd., M.Pd.
NIP/NIK: P.2203

Menyetujui,
Ketua LPPM


Dr. rer. nat. Herry Pribawanto Suryawan
NIP/NIK: P.2236

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa desain pembelajaran model *role-playing* yang efektif untuk pembelajaran pada kompetensi dasar mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan jasa untuk siswa kelas XI SMA. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Prosedur penelitian dilakukan berdasarkan Model ADDIE. Desain produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli pendidikan karakter. Produk diujicobakan kepada siswa-siswa baik kelompok kecil maupun kelompok besar. Instrumen pengumpulan data penelitian adalah kuesioner dan wawancara. Hasil validasi dari para ahli dan hasil ujicoba kepada siswa-siswa menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dinyatakan sangat baik. Artinya, desain model *role-playing* untuk pembelajaran pada kompetensi dasar mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan jasa untuk siswa kelas XII SMA layak untuk diimplementasikan dalam praktik pembelajaran.

Kata kunci: model *role-playing*, penelitian dan pengembangan, siklus akuntansi

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Maha Kuasa atas segala anugerah-Nya sehingga peneliti telah dapat menyelesaikan tahapan pertama Penelitian Hibah Terapan (Tahun ke-2 dari rencana 3 tahun) dengan tema penelitian “Pengembangan Desain Pembelajaran Model *Role-Playing* Pada Kompetensi Dasar Mempraktikkan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Integritas Diri Siswa Kelas XII SMA Jurusan IPS”

Pada tahun ke-2 ini, telah dihasilkan hasil penelitian berupa desain pembelajaran model *role-playing* pada kompetensi dasar mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan jasa yang efektif untuk siswa kelas XII SMA Jurusan IPS. Hasil penelitian ini telah peneliti susun dalam bentuk artikel. Artikel telah peneliti kirim ke jurnal nasional terakreditasi “Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran” terbitan dari LPM Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal “Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran” terakreditasi Dikti pada tahun 2001 dan 2015 dengan Surat Keputusan Nomor 118/DIKTI/Kep/2001 Tanggal 9 Mei 2001 dan Nomor 12/M/Kp/II/2015 Tanggal 11 Februari 2015, di samping itu jurnal telah terindeks Sinta, ISDJ, IPI, Google Scholar, Cross ref. Selain itu, peneliti juga telah menyeminarkan hasil penelitian ini pada seminar nasional yang diselenggarakan oleh Ikatan Keluarga Alumni Universitas Negeri Yogyakarta.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. rer. nat. Herry Pribawanto Suryawan selaku Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dan utamanya Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan melalui Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRPM), Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang menyediakan dukungan keuangan untuk penelitian ini.

Yogyakarta, 20 Oktober 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1. <i>State of The Art</i>	3
2.2. Pembelajaran Akuntansi di SMA	4
2.3. Pembelajaran <i>Role-Playing</i> untuk Materi Akuntansi	5
2.4. Integritas Pribadi	7
BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	8
3.1. Tujuan Penelitian	8
3.2. Manfaat Penelitian	8
BAB 4 METODE PENELITIAN	9
4.1. Jenis Penelitian	9
4.2. Prosedur Penelitian	9
4.3. Validitas dan Uji Coba Produk	9
4.4. Lokasi Penelitian	10
4.5. Jenis Data	10
4.6. Instrumen Pengumpulan Data	10
4.7. Teknik Analisis Data	10
BAB 5 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	12
5.1. Hasil Penelitian	12
5.2. Luaran yang Dicapai	24
BAB 6 RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	25
BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN	27
7.1 Kesimpulan	27
7.2 Rekomendasi	27
DAFTAR PUSTAKA	28
LAMPIRAN	30
Artikel Ilmiah (Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran: <i>in review</i>)	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1: Konversi Nilai Skala Lima Berdasarkan PAP	10
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 5.1: Contoh-contoh media pembelajaran	15
Gambar 5.2: Hasil penilaian kelompok kecil	21
Gambar 5.3: Hasil penilaian kelompok besar	22

DAFTAR LAMPIRAN

Artikel Ilmiah (status <i>in review</i> di Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran – Universitas Negeri Yogyakarta)	30
--	----

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berbagai hasil riset yang dipublikasikan dalam berbagai jurnal ilmiah nasional maupun internasional menunjukkan bukti bahwa problematika dalam pembelajaran akuntansi masih terjadi di berbagai negara. Di Indonesia, misalnya, Warsono (2010) telah mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi dengan para guru di beberapa kota dan menemukan beberapa permasalahan pembelajaran akuntansi di sekolah menengah, antara lain: 1) variasi pengetahuan guru tentang akuntansi yang cukup tinggi; 2) model pembelajaran yang masih perlu diuji reliabilitas dan validitasnya; 3) persepsi guru yang kurang tepat tentang kemampuan siswa; dan 4) persepsi siswa tentang arti penting akuntansi yang hanya sekedar pencatatan. Warsono (2010) berkesimpulan bahwa meskipun akuntansi telah diajarkan selama berabad-abad, namun faktanya hingga saat ini belum ditemukan metode yang dipandang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran akuntansi secara umum.

Kondisi pembelajaran sebagaimana diuraikan di atas jelas perlu segera mendapatkan perhatian dan solusi yang tepat. Sudah sangat lama materi pembelajaran akuntansi sering dipandang oleh para siswa SMA sebagai materi yang sulit. Kondisi ini diperparah oleh cara guru dalam membelajarkan materi akuntansi yang tidak menarik minat para siswa untuk belajar. Oleh karenanya, guru pelajaran ekonomi ditantang untuk berkemampuan untuk mendesain pembelajaran yang tepat sesuai konteks pembelajaran akuntansi. Guru perlu memiliki teknik-teknik atau strategi pembelajaran sehingga para siswa tidak hanya menjadi lebih tertarik terhadap subjek pembelajaran, tetapi mereka juga lebih menguasai materi pembelajaran yang pada gilirannya mereka tertantang untuk memberikan kontribusi yang positif kepada masyarakatnya di kemudian hari (Dawood, 2006).

Ada berbagai model pembelajaran yang dapat dipilih guru untuk membelajarkan akuntansi. Pilihan guru atas model pembelajaran tersebut haruslah inovatif dan menjamin efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih juga diharapkan memudahkan guru dalam mendaratkan pengetahuan akuntansi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit sehingga mudah dipahami para siswa. Akuntansi adalah sub sistem dari sistem pengelolaan keuangan, oleh karenanya model

pembelajaran yang dipilih guru diharapkan memungkinkan siswa mendapatkan gambaran komprehensif tentang keterkaitan antar bagian dalam suatu entitas bisnis dan implikasinya pada pekerjaan seorang akuntan.

Untuk menjawab permasalahan di atas, penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan desain pembelajaran dengan model *role-playing* pada kompetensi dasar mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan jasa untuk siswa kelas XII SMA Jurusan IPS. Penerapan model *role-playing* dalam pembelajaran, termasuk di dalamnya akuntansi, perlu dilakukan oleh sebab: pertama, pembelajaran berangkat dari suatu permasalahan kehidupan sehingga proses pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa; kedua, dengan bermain peran akan mendorong siswa untuk mengapresiasi perasaannya; ketiga, proses pembelajaran merupakan proses psikologis yang melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (Gangel tersedia di <http://bible.org/seriespage/teaching-through-role-playing>).

Melalui pembelajaran model *role-playing*, para siswa diajak memainkan peran/karakter tertentu yang mereka kenali sehari-hari dan mendorong mereka untuk saling bekerja sama dalam belajar. Pertimbangan lainnya adalah sangatlah penting menghadirkan pembelajaran akuntansi yang aktif, kreatif, efektif, dan nuansa pembelajaran yang menyenangkan bagi para siswa. Oleh sebab itu implementasi model pembelajaran ini diharapkan meningkatkan pemahaman terhadap siklus akuntansi yang mereka pelajari dan juga memiliki *nurturant effect* (dampak sampingan) yaitu meningkatkan integritas diri siswa sebagaimana dituntut dalam Kurikulum 2013.

1.2. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini (Tahun II 2018) dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Seperti apakah desain model pembelajaran *role-playing* yang efektif pada kompetensi dasar mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan jasa untuk siswa kelas XII SMA Jurusan IPS?

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. State of The Art

Berbagai fakta menunjukkan bahwa meskipun dunia bisnis telah berkembang secara dinamis, namun demikian pembelajaran akuntansi tidak banyak mengalami perubahan (Albrech dan Sack, 2000; Sangster et al, 2007). Di banyak negara, selama ini praktik pembelajaran akuntansi bersifat konvensional (Duff dan McKinstry, 2007), pasif (Bonner, 1999; Boyce et al., 2001), prosedural sempit (Dempsey dan Stegmann, 2001), kurang membekali pembelajar dengan seperangkat kompetensi yang dibutuhkan (Mohamed dan Lashine, 2003), dan mengandalkan model transfer pengetahuan satu arah (William, 1993; Saunders dan Christopher, 2003).

Kondisi pembelajaran sebagaimana diuraikan di atas mendorong para peneliti akuntansi merekomendasikan dilakukannya perubahan dalam pembelajaran akuntansi. Elliot (1992), Pincus (1997), Albrech dan Sack (2000), Mohamed dan Lashine (2003), David et al. (2003); Goldwater and Fogarty (2007) mengusulkan bahwa pembelajaran perlu mengikuti perubahan teknologi dan globalisasi. Sementara, beberapa peneliti lain mengusulkan untuk meninggalkan metode pembelajaran konvensional karena menyebabkan pembelajar akuntansi tidak akan mampu mengembangkan kompetensi yang sesungguhnya dibutuhkan oleh seseorang dalam praktik akuntansi (Rankin et al., 2003; Harnett et al., 2004), seperti misalnya berpikir kritis (Saudagaran, 1996; Springer dan Borthick, 2004).

Idealnya, pembelajaran untuk materi akuntansi terselenggara secara aktif (*active learning*) (Brickner dan Etter, 2008). Pembelajaran aktif adalah pendekatan pedagogik yang mengikutkan atau melibatkan peserta didik dalam pemerolehan pengetahuan. Kebermanfaatan yang dirasakan oleh peserta didik dalam pembelajaran aktif adalah mereka menjadi lebih tertarik pada materi pembelajaran, meningkatnya motivasi yang bersifat intrinsik, meningkatnya pemahaman akibat menurunnya penolakan terhadap materi pembelajaran, berkembangnya hasrat dan kemampuan pembelajar sepanjang hayat, memperbaiki komunikasi, meningkatnya hubungan interpersonal, pemecahan masalah, analisis kritis, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Sejalan dengan pandangan di atas, Warsono (2010) mengungkapkan tentang perlunya pengembangan metode pembelajaran agar para pembelajar lebih termotivasi

dalam mengembangkan pengetahuan setinggi dan seluas mungkin. Pengembangan metode pembelajaran tersebut dibutuhkan untuk menggantikan pembelajaran konvensional yang selama ini dianggap hanya menceritakan hal-hal yang diatur dalam standar ataupun yang dianggap sebagai praktik-praktik baik (*best practices*) yang berlaku di dunia nyata (*real world*). Ada Pilihan metode pembelajaran tersebut juga perlu mempertimbangkan beberapa faktor, utamanya adalah: karakteristik siswa, kesesuaian metode dengan materi pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

Dengan memperhatikan beberapa faktor sebagaimana tersebut di atas, *role-playing* dapat dipilih sebagai salah satu alternatif model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran akuntansi khususnya pada kompetensi dasar siklus akuntansi perusahaan jasa. Beberapa riset sebelumnya menunjukkan bahwa *role-playing* akan meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap subjek pembelajaran (Poorman, 2002; Fogg, 2001), meningkatkan keterlibatan dan empati siswa (Steindorf, 2001), dan mengembangkan pemikiran dalam perspektif berbeda karena siswa mengambil karakter, belajar, dan bertindak dalam suatu situasi yang dikondisikan (Poorman, 2002). Beberapa hasil riset lainnya menunjukkan desain model pembelajaran meningkatkan aktivitas (Kurniati, 2012), hasil belajar (Kurniati, 2012; Arumingdyah, 2008; Handayani, 2011; Mardiyani tersedia di <http://pakarpendidikan.ppipm-unp.com/index.php/pakar/article/view/40>), motivasi (Handayani, 2011), keaktifan (Mardiyani tersedia di <http://pakarpendidikan.ppipm-unp.com/index.php/pakar/article/view/40>).

Desain penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa: 1) model pembelajaran *role-playing* sebagian besar didesain oleh siswa/mahasiswa sehingga variasi kualitas desain pembelajaran berbeda-beda; 2) desain pembelajaran tidak dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli pendidikan sehingga desain yang dihasilkan belum dapat dikatakan valid; 3) penerapan model *role-playing* tidak didesain untuk diterapkan dalam lingkup yang luas, umumnya 1 kelas saja. Penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan desain pembelajaran model *role-playing* yang tervalidasi dan dapat diterapkan dalam lingkup yang luas.

2.2. Pembelajaran Akuntansi di SMA

Dilihat dari perspektif tujuan akuntansi, ada dua aliran (*mainstream*) yang berkembang, yaitu akuntansi yang bersifat normatif dan positif (Chariri dan Ghozali, 2003). Akuntansi yang bersifat normatif berusaha menjelaskan tentang apa dan

bagaimana akuntansi seharusnya dipraktikkan. Sedangkan, akuntansi positif dimaksudkan untuk menjelaskan dan memprediksi konsekuensi yang terjadi jika manajer menentukan pilihan tertentu. Penjelasan dan prediksi dalam akuntansi positif didasarkan pada proses kontrak (*contracting process*) atau hubungan keagenan (*agency relationship*) antara manajer dengan kelompok lain seperti investor, kreditor, auditor, pihak pengelola pasar modal, dan institusi pemerintah (Gozhali, 2004).

Pengajaran akuntansi, baik sebagai teori yang normatif maupun positif, akan membantu mahasiswa dan siswa memahami praktik yang lebih baik, siap menghadapi perubahan-perubahan dalam praktik, dan akhirnya mampu membuat keputusan yang lebih baik. Argumen ini cocok dengan apa yang saat ini diterima secara luas bahwa akuntansi adalah sains sosial (Belkaoui, 2000). Sebagai sains sosial, akuntansi berurusan dengan unit bisnis sebagai kelompok sosial. Akuntansi berkaitan dengan transaksi dan peristiwa ekonomi lainnya yang memiliki konsekuensi sosial, yaitu menghasilkan pengetahuan yang berguna dan bermakna bagi manusia yang terlibat dalam aktivitas yang memiliki implikasi sosial.

Materi pembelajaran akuntansi di SMA diberikan sebagai bagian dari mata pelajaran ekonomi. Siswa belajar akuntansi sebagai teori yang normatif dan positif. Cakupan materi pembelajaran akuntansi adalah akuntansi untuk perusahaan jasa dan dagang. Berdasarkan Kurikulum 2013, secara spesifik kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran akuntansi adalah siswa mampu mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi, mendeskripsikan konsep persamaan dasar akuntansi, menerapkan konsep persamaan dasar akuntansi, menganalisis siklus akuntansi perusahaan jasa, dan mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan jasa maupun perusahaan dagang. Sementara pada sisi afektif, pembelajaran diharapkan memiliki *nurturant effect* (siswa bersikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, responsif dan proaktif dalam melakukan kegiatan tahapan akuntansi perusahaan jasa dan perusahaan dagang).

2.3. Pembelajaran Model *Role-Playing* untuk Materi Akuntansi

Istilah *role-playing* (bermain peran) dan simulasi sering dipisahkan, meskipun dalam praktik keduanya sering digunakan secara bergantian (Crookal dan Oxford, 1990). Simulasi adalah sebuah konsep yang lebih luas daripada bermain peran. Ladousse (1987), misalnya, memandang bahwa simulasi bersifat lebih kompleks, panjang, dan cenderung kaku. Sementara bermain peran sebaliknya cukup sederhana,

singkat, dan fleksibel. Simulasi dimaksudkan untuk memberikan gambaran situasi kehidupan nyata, sementara dalam bermain peran peserta mewakili dan mengalami beberapa tipe karakter/peran yang dikenalnya dalam kehidupan sehari-hari (Scarcella dan Oxford, 1992). Dengan demikian, simulasi selalu menyertakan unsur *role-playing* (Ladousse, 1987). Agar kegiatan simulasi dapat terlaksana dengan baik, peserta harus menerima tugas dan bertanggung jawab atas peran dan fungsi mereka serta berupaya melakukan yang terbaik dalam situasi yang dikondisikan (Jones, 1982). Peserta akan berhubungan dalam orang lain dan mereka harus terlatih menggunakan keterampilan sosialnya. Karenanya, baik *role-playing* maupun simulasi, keduanya merupakan sarana bagi terjadinya hubungan interpersonal yang efektif dalam suatu transaksi sosial.

Tujuan, aturan main, serta penciptaan kondisi kelas yang menyenangkan harus dilakukan dalam *role-playing* agar interaksi sosial dapat berjalan efektif (Ardiansyah, 2011 tersedia di <http://www.majalahpendidikan.com/2011/03/metode-pembelajaran-role-playing.html>). Para siswa perlu didorong lebih proaktif dan mampu membuat keputusan yang tidak cukup hanya mengandalkan pengalaman mereka (Burns dan Gentry, 1998). Karenanya, Burns dan Gentry (1998) merekomendasikan bahwa instruktur (guru) harus sungguh memahami tingkat pengetahuan siswa saat mereka dibawa dalam situasi yang dikondisikan (dunia nyata) dan juga lebih memperhatikan agar mereka tidak berkecil hati dalam melaksanakannya. Hal-hal demikian penting dilakukan mengingat pembelajaran dilaksanakan dalam kelas, sementara para siswa diajak berimajinasi tentang sosok yang bukan dirinya.

Terapan model pembelajaran *role-playing* dalam pembelajaran akuntansi diharapkan memungkinkan siswa lebih mengenali terapan akuntansi di dunia nyata. Para siswa diajak untuk bermain peran sebagai orang yang bekerja pada bagian akuntansi atau akuntan, memiliki pemahaman tentang bagaimana bagian akuntansi berinteraksi dengan bagian-bagian lainnya, dan bagaimana seorang akuntan bereaksi terhadap informasi akuntansi yang tersedia bagi mereka. Melalui model ini, para siswa memainkan peran/karakter tertentu yang mereka kenali sehari-hari (Scarcella dan Oxford, 1992) dan juga mengembangkan kerja sama di antara mereka dalam pembelajaran (Joyce dan Weil, 2000). Dengan demikian, mereka bukan hanya belajar tentang bagaimana suatu proses perekrutan informasi akuntansi terjadi, tetapi secara tidak langsung berlatih menjalankan fungsi pengendalian intern dalam suatu sistem pengelolaan keuangan.

2.4. Integritas Pribadi

Implementasi kurikulum 2013 menggunakan modus pembelajaran langsung dan tidak langsung. Pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan menggunakan pengetahuan peserta didik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP. Pembelajaran tidak langsung adalah pembelajaran yang terjadi selama proses pembelajaran langsung yang dikondisikan menghasilkan dampak pengiring. Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pengembangan nilai dan sikap yang terkandung dalam KI-1 dan KI-2. Pengembangan nilai dan sikap sebagai proses pengembangan moral dan perilaku, dilakukan oleh seluruh mata pelajaran dan dalam setiap kegiatan yang terjadi di kelas, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Mulyasa (2013), pendidikan karakter dalam Kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan. Ada 18 nilai yang ingin dikembangkan dalam pembelajaran berdasarkan Kurikulum 2013, salah satunya adalah jujur. Jujur sendiri memiliki pengertian perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Menurut Lickona (2013), kejujuran adalah salah satu bentuk nilai yang harus diajarkan di sekolah yaitu jujur dalam berurusan dengan orang lain, tidak menipu, mencurangi, atau mencuri dari orang lain merupakan sebuah cara mendasar untuk menghormati orang lain.

Sikap dan perilaku kejujuran, dapat dipercaya, adil, dan membela kebenaran sangat penting untuk dibentuk pada diri peserta didik agar dapat menjadi pribadi yang sukses pada jalan yang benar. Kegiatan belajar yang dilakukan untuk pembentukan integritas diri tersebut pada peserta didik menurut Sani (2014): (1) siswa menunjukkan perilaku jujur, (2) siswa menunjukkan perilaku sebagai orang yang dapat dipercaya, (3) siswa menunjukkan perilaku sebagai orang yang adil, (4) siswa mampu menegakkan kebenaran.

BAB 3

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1. Tujuan Penelitian

Pada tahun kedua, tujuan penelitian adalah menghasilkan produk berupa desain pembelajaran model role-playing yang efektif untuk pembelajaran pada kompetensi dasar mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan jasa untuk siswa kelas XII SMA Jurusan IPS.

3.2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan bagi guru mata pelajaran dalam melakukan pengembangan pembelajaran ekonomi SMA yang inovatif khususnya pada kompetensi dasar mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan jasa dan menarik bagi para siswa. Di samping itu, desain model pembelajaran role-playing ini juga diharapkan dapat dijadikan referensi dalam rangka meningkatkan pemahaman dan integritas diri siswa yang sejalan dengan tuntutan Kurikulum 2013.

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Penelitian dimaksudkan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pembelajaran berupa desain pembelajaran model *role-playing* yang efektif diimplementasikan pada kompetensi dasar mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan jasa untuk siswa kelas XII SMA.

4.2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan dengan mengacu Model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*) yang dikembangkan oleh Carey dan Dick (1990) untuk merancang sistem pembelajaran. Tahap pengembangan produk dilakukan dengan menyusun *design* yaitu merancang perangkat pengembangan produk baru secara rinci, *development* yaitu mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan, dan *implementation* yaitu memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata dalam lingkup yang terbatas (kelompok kecil dan besar).

4.3. Validasi dan Uji Coba Produk

a. Desain Validasi dan Uji Coba

Prototipe produk yang dikembangkan selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli. Berdasarkan analisis atas saran/masukan dan penilaian mereka, peneliti akan merevisi produk untuk kepentingan penyempurnaan produk yang dikembangkan. Tahap uji coba produk dilakukan setelah produk divalidasi oleh ahli. Kegiatan uji coba terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar/lapangan di SMA Kolese De Britto. Pada setiap tahapan uji coba tersebut dilakukan analisis dan revisi sehingga pada akhir tahun 2018 dihasilkan prototipe produk desain pembelajaran model *role-playing* yang efektif.

b. Validator dan Subjek Uji Coba

Validator rancangan produk pembelajaran terdiri dari 4 orang, yaitu: 1) ahli materi, 2) ahli media, 3) ahli desain pembelajaran, dan 4) ahli pendidikan karakter.

Subjek uji coba produk adalah siswa kelas XII SMA Kolese De Britto Jurusan IPS. Kelompok kecil terdiri dari 8-12 siswa, dan uji coba kelompok besar 30-40 siswa..

4.4. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di lingkungan kampus Universitas Sanata Dharma dan SMA Kolese De Britto, Sleman, Yogyakarta.

4.5. Jenis Data

Jenis data penelitian yang dikumpulkan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil penilaian ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli pendidikan karakter, dan siswa tentang kualitas produk desain pembelajaran model yang dikembangkan, sedangkan data kualitatif berupa masukan (pendapat/ide, saran, dll) dari para ahli sebagai dasar untuk melakukan revisi produk.

4.6. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data penelitian adalah kuesioner untuk memperoleh data tentang kualitas produk yang dikembangkan dan masukan/saran untuk merevisi produk dari para validator dan subjek uji coba dan pedoman wawancara. untuk melengkapi data yang diperoleh melalui kuesioner.

4.7. Teknik Analisis Data

Data kualitatif dari ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli pendidikan karakter, dan siswa dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk memperbaiki desain pembelajaran. Proses revisi produk diuraikan secara deskriptif dengan memaparkan tahapan validasi dan uji coba baik sebelum dan sesudah revisi. Sementara, data kuantitatif tentang kualitas desain pembelajaran dari responden dianalisis dengan statistik deskriptif. Langkah-langkahnya sebagai berikut: (a) pengumpulan data kasar; (b) pemberian skor; (c) pengonversian data kuantitatif menjadi data kualitatif berdasarkan acuan Pedoman Acuan Patokan (Sukarjo, 2008).

Tabel 4.1: Konversi Nilai Skala Lima Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan

Kategori	Interval Skor
Sangat Baik	$x > X_i + 1,80SB_i$
Baik	$X_i + 0,60SB_i < x < X_i + 1,80SB_i$
Cukup Baik	$X_i - 0,60SB_i < x < X_i + 0,60SB_i$

Kategori	Interval Skor
Kurang Baik	$X_i - 1,80SB_i < x < X_i - 0,60SB_i$
Sangat Kurang Baik	$x < X_i - 1,80SB_i$

Keterangan:

X_i : Rerata ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

SB_i : Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

BAB 5

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

5.1.1. Hasil Penelitian

5.1.1. Analisis (Identifikasi produk sesuai kebutuhan)

Pengembangan desain pembelajaran model *role-playing* dilakukan berdasarkan permasalahan-permasalahan pembelajaran akuntansi yang terjadi di sekolah menengah atas. Identifikasi permasalahan pembelajaran dilakukan dalam forum *focus group discussion* (FGD) antara peneliti dan guru-guru ekonomi di Kabupaten Sleman. Masalah-masalah utama pembelajaran akuntansi yang disampaikan para guru saat FGD sebagai berikut: 1) motivasi siswa-siswa untuk belajar akuntansi dirasakan cukup rendah. Para guru melaporkan bahwa sebagian besar siswa umumnya tidak belajar secara mandiri di rumah. Sebagian besar siswa mengerjakan pekerjaan rumah sebelum pembelajaran akuntansi diselenggarakan di kelas; 2) selama proses pembelajaran, siswa-siswa pada umumnya pasif. Keterlibatan siswa-siswa dalam pembelajaran akuntansi di kelas utamanya saat mereka mengerjakan tugas/latihan soal yang diberikan guru. Antusiasme siswa-siswa untuk bertanya atau berpendapat juga dirasakan guru sangat rendah bahkan hampir dapat dikatakan tidak ada; 3) kepercayaan diri siswa dalam hal penguasaan materi cenderung rendah. Siswa-siswa umumnya mengalami kebingungan pada saat mereka harus mengerjakan soal yang dikemas secara berbeda; 4) secara umum hasil belajar siswa belum sesuai dengan harapan guru.

Sumber permasalahan pembelajaran yang dapat diidentifikasi melalui FGD sebagai berikut: 1) guru-guru menyadari bahwa pembelajaran akuntansi yang mereka selenggarakan cenderung berlangsung satu arah, guru aktif sedangkan siswa pasif; 2) guru-guru menyadari bahwa mereka tidak melaksanakan pembelajaran dengan metode yang bervariasi. Guru-guru umumnya menerapkan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab, selebihnya mereka memberikan tugas/latihan soal kepada para siswa. Metode pembelajaran tersebut dipilih para guru oleh sebab metode tersebut dipandang mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran; 3) guru-guru menyadari bahwa mereka masih merasa bingung untuk memilih metode pembelajaran yang lebih efektif untuk diterapkan pembelajaran akuntansi. Mereka juga kurang memiliki keyakinan bahwa penerapan metode pembelajaran yang lebih berorientasi siswa akan memberikan proses dan hasil pembelajaran yang lebih baik.

Forum FGD merekomendasikan bahwa perubahan pembelajaran akuntansi perlu dilakukan dengan mempertimbangkan hal-hal berikut ini: 1) siswa adalah subjek dalam pembelajaran. Sehubungan dengan hal ini, guru-guru harus memiliki kemauan untuk memilih model pembelajaran yang lebih tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan juga karakteristik siswa; 2) model pembelajaran yang dipilih guru seharusnya memungkinkan siswa-siswa untuk lebih banyak terlibat dalam pembelajaran, lebih tertarik pada materi pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa yang bersifat intrinsik, mengembangkan hasrat dan kemampuan pembelajar sepanjang hayat, memperbaiki komunikasi, dan meningkatkan hubungan interpersonal; 3) pengembangan model pembelajaran diharapkan mengembangkan pengetahuan setinggi dan seluas mungkin, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, menganalisis secara kritis, dan meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Sejalan dengan rekomendasi di atas, penelitian ini mengembangkan desain model *role-playing* untuk pembelajaran akuntansi, khususnya pada kompetensi dasar siklus akuntansi perusahaan jasa. Pengembangan desain pembelajaran ini untuk menghadirkan pembelajaran akuntansi yang lebih kontekstual dan sekaligus menjawab permasalahan pembelajaran akuntansi sebagaimana diuraikan di atas. Desain pembelajaran n divalidasi oleh para ahli yang kompeten di bidangnya masing-masing dan siswa-siswa dalam kelompok yang jumlahnya terbatas agar produk yang dikembangkan dapat diterapkan dalam lingkup sekolah yang lebih luas.

5.1.2. Design (Rancangan pengembangan produk baru)

Langkah-langkah pengembangan desain pembelajaran *role-playing* dilakukan peneliti dengan mengadaptasi dari Chesler dan Fox (1966) dan Cherif dan Somervill (1995).

Langkah 1: Persiapan dan instruksi. Pada langkah pertama ini, peneliti mendesain sebuah kasus yang bersifat sederhana tentang transaksi keuangan perusahaan jasa yang berukuran kecil. Desain kasus tersebut didasarkan hasil studi yang sebelumnya telah dilakukan peneliti. Perusahaan dirancang memiliki 3 bagian/divisi (keuangan, akuntansi, dan penjualan/pembelian) yang saling berkaitan dalam proses pencatatan keuangan, sementara 1 pihak lainnya yaitu pihak luar perusahaan yang bertransaksi keuangan dengan perusahaan. Jumlah transaksi keuangan dirancang sebanyak 8 transaksi. Peneliti menyusun transaksi-transaksi keuangan mendekati

transaksi keuangan riil yang terjadi pada perusahaan dan sekaligus merancang bagaimana setiap divisi yang terkait saling berhubungan. Rancangan permainan peran disusun dalam bentuk naskah yang secara eksplisit memaparkan urutan tindakan/instruksi sehingga siswa-siswa mendapatkan gambaran yang jelas tentang apa yang mereka harus lakukan pada peran tertentu. Sejalan dengan rancangan ini, siswa-siswa akan bekerja dalam kelompok, satu kelompok terdiri dari 4 siswa. Pembentukan suatu kelompok mempertimbangkan variasi kemampuan akademik siswa, namun karakteristik antar kelompok relatif homogen. Dengan demikian, perancangan suatu kelompok memiliki tujuan bahwa siswa-siswa akan saling bekerja sama dalam mengerjakan tugasnya.

Agar proses pembelajaran dengan lancar, peneliti menyusun aturan main untuk memastikan proses pembelajaran dapat berjalan lancar. Aturan main sebagai berikut: a) saat pembelajaran, setiap siswa harus menempati tempat duduk yang telah disiapkan sesuai dengan kelompoknya. Setiap tempat duduk tersebut menunjukkan peran tertentu (staf divisi penjualan jasa atau pembelian, staf divisi akuntansi, dan staf divisi keuangan, dan pihak luar perusahaan); b) setiap siswa menjalankan peran masing-masing sesuai instruksi yang dibuat untuk setiap peran; c) penyelesaian transaksi dilakukan dalam waktu 3 menit/transaksi pada putaran pertama, waktu penyelesaian pada putaran kedua sampai dengan ketiga 2 menit/transaksi, waktu penyelesaian pada putaran keempat 1,5 menit/transaksi (hal ini mempertimbangkan bahwa siswa-siswa semakin lama akan semakin memahami bagaimana mereka memainkan suatu peran dan agar siswa-siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda pada peran yang berbeda); d) setiap penyelesaian transaksi dimulai dengan bunyi peluit sebanyak 1x dan diakhiri dengan bunyi peluit 2x; e) siswa-siswa tidak diperkenankan berdiskusi baik dengan teman satu kelompok maupun dengan kelompok lain; e) pembayaran transaksi diharuskan membayar dengan uang mainan dalam jumlah yang pas; f) saat waktu pengerjaan telah habis, siswa yang berperan sebagai staf akuntansi mendapatkan tambahan waktu 10 menit untuk menyelesaikan laporan keuangan. Setelahnya, semua berkas yang ada di setiap bagian dimasukkan kembali ke dalam amplop yang telah disediakan, kecuali instruksi untuk masing-masing peran; g) apabila ada siswa yang melanggar aturan main ini sebanyak satu kali, maka akan diberi peringatan oleh guru berupa kartu kuning. Apabila ada siswa melakukan pelanggaran untuk kedua kalinya,

maka akan diberi kartu merah dan yang bersangkutan tidak diperkenankan menyelesaikan transaksi pada tanggal tersebut.

Di samping aturan main, peneliti menyiapkan media antara lain: a) divisi akuntansi berupa instruksi peran dan buku jurnal umum; b) divisi keuangan berupa instruksi peran, buku kas, bukti kas keluar, slip gaji, bukti kas masuk, dan uang mainan untuk transaksi; c) divisi penjualan/pembelian berupa instruksi peran, nota kontan dan faktur; d) pihak luar perusahaan berupa instruksi peran, gambar pengganti untuk meja dan alat tulis kantor, faktur, bukti fotokopi, nota kontan, slip bank, uang mainan untuk transaksi. Contoh-contoh media pembelajaran untuk *role-playing* ini tampak pada **gambar 5.1**. Agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan lancar, guru perlu memilih 4 siswa untuk dilatih sebelum pembelajaran di kelas. Ke-4 siswa tersebut akan memperagakan suatu contoh penyelesaian transaksi keuangan.



Gambar 5.1: Contoh-contoh media pembelajaran

Langkah 2: Tindakan dan diskusi. Pada prinsipnya proses pembelajaran sama seperti halnya proses pembelajaran pada umumnya. Pada awal pembelajaran, guru membuka pembelajaran, apersepsi dan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memberikan penjelasan singkat tentang model pembelajaran *role-playing*. Guru perlu memberikan motivasi agar mereka sungguh berkemauan untuk terlibat dan tidak merasa cemas saat menjalankan peran tertentu yang menjadi tugasnya. Setelahnya, guru meminta siswa-siswa untuk berkumpul dalam kelompoknya. Guru menunjuk 4 orang siswa yang telah dilatih sebelumnya untuk melakukan simulasi di depan kelas tentang bagaimana bermain peran sesuai dengan skenario yang telah disusun, sementara siswa lainnya diminta untuk mengamati secara seksama, dan jika ada yang merasa belum jelas siswa-siswa diminta untuk bertanya. Guru menyampaikan aturan main, membagikan media pembelajaran untuk setiap peran pada seluruh kelompok, dan memberikan tanda dimulainya permainan.

Langkah 3: Evaluasi dan refleksi. Pada akhir setiap putaran *role-playing*, guru memfasilitasi siswa-siswa untuk berdiskusi dalam kelompok masing-masing tentang

apa yang sudah berhasil dan yang gagal dilakukan. Evaluasi tersebut penting bagi siswa-siswa agar mereka dapat mengurangi tingkat kekeliruan dalam menjalankan suatu peran pada putaran berikutnya. Pada akhir pelaksanaan pembelajaran, siswa-siswa diminta untuk melakukan evaluasi tentang sikap-sikap yang berkembang pada diri mereka sendiri dan teman-teman dalam satu kelompoknya. Setelahnya, mereka secara individual diminta untuk menyampaikan refleksi pembelajaran secara tertulis. Melalui refleksi, siswa diharapkan dapat memaknai pengalaman belajar yang diperoleh serta perasaan-perasaan mereka selama mengikuti pembelajaran. Berbeda dengan siswa, guru melaksanakan evaluasi selama proses dan akhir pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung guru melakukan pengamatan tentang seberapa baik siswa terlibat dalam pembelajaran. Sedangkan pada akhir pembelajaran, guru menilai perkembangan sikap/karakter dan pengetahuan yang siswa.

Skenario umum pembelajaran *role-playing* sebagai berikut: a) guru menyiapkan skenario, media pembelajaran, dan tata letak meja dan kursi untuk setiap peran dalam kelompok; b) guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok sebelum kegiatan pembelajaran agar saat awal pembelajaran siswa-siswa sudah berkumpul dengan kelompoknya. Setiap kelompok beranggotakan 4 siswa yang memiliki karakteristik yang heterogen.; c) guru membuka pembelajaran, menjelaskan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa, dan memberikan penjelasan singkat untuk model pembelajaran yang diterapkan; d) guru meminta 4 siswa yang telah dilatih sebelumnya untuk memperagakan tentang bagaimana bermain peran di depan kelas untuk satu contoh transaksi keuangan. Siswa lainnya diminta untuk mengamati dan jika ada yang merasa belum jelas diminta untuk bertanya; e) guru menyampaikan aturan main untuk pembelajaran model *role-playing*; f) Guru membagikan media pembelajaran dan instruksi untuk setiap peran pada seluruh kelompok; g) guru memberikan instruksi sebagai tanda dimulainya permainan. Siswa melaksanakan kegiatan sesuai dengan perannya masing-masing. Contoh ilustrasi untuk instruksi guru kepada siswa untuk pengerjaan setiap transaksi sebagai berikut "silahkan selesaikan transaksi tanggal ... dengan waktu pengerjaan 3 menit (peluit 1x)...waktu habis (peluit 2x)". Setelah semua transaksi diselesaikan pada setiap putaran, siswa yang berperan sebagai staf akuntansi mendapatkan tambahan waktu 10 menit untuk menyelesaikan laporan keuangan. Setelahnya, semua berkas yang ada di setiap bagian dimasukkan kembali ke dalam amplop yang telah disediakan, kecuali instruksi untuk masing-masing peran karena akan

gunakan pada putaran berikutnya. Sebelum masuk pada putaran berikutnya, setiap kelompok diberikan waktu 5 menit untuk mengevaluasi penampilan setiap anggota kelompok; h) guru menyelenggarakan evaluasi dan refleksi pembelajaran; i) guru menutup kegiatan pembelajaran.

5.1.3. *Development* (Pengembangan perangkat produk)

Perangkat produk yang dikembangkan dalam penelitian ini divalidasi oleh satu ahli materi pembelajaran, satu ahli media pembelajaran, satu ahli desain pembelajaran, dan satu ahli pendidikan karakter. Ahli desain pembelajaran melakukan penilaian produk pada aspek pembelajaran, ahli materi pembelajaran melakukan evaluasi produk pada aspek isi/materi pembelajaran, ahli media pembelajaran memberikan evaluasi produk pada aspek tampilan/penyajian dari media yang digunakan, dan ahli pendidikan karakter melakukan evaluasi pada aspek muatan nilai-nilai pembelajaran. Para ahli yang dipilih adalah dosen yang memiliki kompetensi yang memadai untuk melakukan validasi produk sesuai dengan bidang kompetensinya masing-masing.

Hasil validasi keempat ahli berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan hasil penilaian para ahli terhadap indikator-indikator dari objek yang dinilai, sedangkan data kualitatif merupakan masukan/saran atau kritik para ahli terhadap produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian dan masukan para ahli, peneliti melakukan analisa data. Hasil analisa data menjadi dasar peneliti untuk melakukan revisi desain pembelajaran. Berikut ini disajikan analisis data dari hasil validasi keempat ahli.

5.1.3.1. Validasi dan revisi dari ahli desain pembelajaran

Hasil validasi ahli desain pembelajaran diperoleh tanggal 10 Januari 2018. Data hasil penilaian ahli desain pembelajaran berupa data kuantitatif yang dikonversi menjadi data kualitatif. Penilaian ahli desain pembelajaran menunjukkan bahwa kualitas desain pembelajaran model *role-playing* pada mata pelajaran akuntansi, yaitu kelengkapan komponen pembelajaran, kesesuaian antar komponen pembelajaran, kejelasan rumusan kompetensi dasar dan indikator, kesesuaian rumusan kompetensi dasar dan indikator, kejelasan sasaran/pengguna, kesesuaian materi buku praktik dengan kompetensi dasar dan indikator, materi buku praktik bersifat kontekstual, sistematika penyajian materi, kejelasan penyajian materi, kesesuaian soal dengan standar kompetensi dan indikator, kesesuaian soal dengan materi, kesesuaian jumlah soal dengan cakupan materi,

ketepatan jenis/bentuk soal, kejelasan petunjuk pengerjaan, ketersediaan lembar kerja untuk mengaktifkan mahasiswa, ketersediaan lembar kerja untuk memungkinkan mahasiswa berdiskusi/ kerja kelompok secara merata sebesar 4,75 dan dikategorikan “sangat baik”.

Saran ahli desain pembelajaran untuk produk yang dikembangkan sebagai berikut: 1) prosedur dan aturan main *role-play* dibuat lebih sederhana; 2) pengaturan waktu untuk *role-playing* untuk setiap transaksi pada setiap putaran dibedakan (putaran 2 dan 3 dibuat lebih cepat); 3) pemberian nomor pada setiap gambar agar mempercepat dan memudahkan siswa dalam bermain *role-playing*; 4) perlu dibuatkan papan nama untuk setiap peran. Berdasarkan saran ahli materi, rancangan telah dilakukan revisi sebagai berikut: 1) dilakukan penyederhanaan prosedur dan aturan main, di samping itu dilakukan revisi pada aspek pembahasan agar lebih mudah dipahami dan informatif; 2) dilakukan revisi pengaturan waktu untuk setiap penyelesaian suatu transaksi: putaran pertama, waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan satu transaksi adalah 3 menit per transaksi; putaran kedua dan ketiga, waktu yang diperlukan adalah 2,5 menit per transaksi; putaran keempat adalah 1,5 menit per transaksi; 3) dilakukan penomoran pada setiap gambar yang bersesuaian dengan transaksi; 4) dibuatkan papan nama pada setiap peran untuk siswa pada setiap kelompok. Ahli desain pembelajaran menyatakan bahwa desain model *role-playing* untuk pembelajaran akuntansi sudah layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi-revisi seperti telah disebutkan di atas.

5.1.3.2. Validasi dan revisi dari ahli materi

Hasil validasi ahli materi pembelajaran diperoleh tanggal 14 Januari 2018. Data hasil penilaian ahli materi pembelajaran adalah data kuantitatif yang selanjutnya dikonversi menjadi data kualitatif. Penilaian ahli materi menunjukkan bahwa materi pembelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa yang mencakup kelengkapan bukti transaksi, urutan penyajian bukti transaksi, kejelasan setiap bukti transaksi, kebenaran isi setiap bukti transaksi, kebenaran format masing-masing bukti transaksi, kelengkapan data/informasi yang dibutuhkan, kebenaran format setiap formulir, kelengkapan formulir yang dibutuhkan, tingkat kesulitan kasus, kejelasan gambar/tabel, kejelasan bahasa, efektifitas kalimat, kebenaran penulisan, tingkat kesulitan soal, kejelasan rumusan soal untuk desain yang disusun peneliti menunjukkan rerata sebesar 4,80 dan dikategorikan “sangat baik”.

Ahli materi pembelajaran tidak menemukan kesalahan materi yang bersifat

elementer untuk desain produk yang dikembangkan. Ada satu saran ahli pembelajaran, yaitu perlu dituliskan satuan uang (Rp) pada judul buku jurnal umum, buku besar, dan buku laporan keuangan agar siswa-siswa tidak perlu menuliskan satuan uang secara berulang pada setiap catatan transaksi yang diselesaikannya. Komentar ahli materi pembelajaran untuk produk yang dikembangkan sebagai berikut “... materi pembelajaran dari sisi kualitasnya sudah baik; materi telah sesuai dengan tujuan, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator capaian pembelajaran; materi juga telah disajikan secara jelas sehingga mudah dipahami oleh para siswa”.

5.1.3.3. Validasi dan revisi dari ahli media

Hasil validasi ahli media pembelajaran diperoleh tanggal 20 Januari 2018. Hasil penilaian ahli media pembelajaran berupa data kuantitatif yang selanjutnya dikonversi menjadi data kualitatif. Penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran untuk desain pembelajaran yang disusun meliputi kemenarikan desain *cover*, keserasian warna dan tulisan, ketepatan, pemilihan warna teks, ketepatan pemilihan jenis huruf, ketepatan ukuran huruf, kejelasan gambar/formulir/tabel, warna gambar/formulir/tabel, ukuran gambar/formulir/tabel, *layout* bukti transaksi, *layout* formulir, *layout* buku jurnal, *layout* buku besar, *layout* kertas kerja, *layout* laporan keuangan, *layout* teks secara rerata menunjukkan sebesar 4,40 dan dikategorikan “sangat baik”.

Ahli media pembelajaran menilai bahwa aspek tampilan dan aspek penyajian untuk desain produk yang dikembangkan memberikan gambaran yang lebih riil tentang transaksi keuangan perusahaan dan bagaimana informasi keuangan tersebut diolah dan dilaporkan oleh perusahaan. Oleh ahli media pembelajaran, produk yang dikembangkan dinilai sudah sangat memadai dan dapat dipergunakan dalam pembelajaran. Saran dari ahli pembelajaran adalah perlu lebih teliti dalam penulisan nilai uang dalam bentuk angka dan pembahasaannya. Berdasarkan saran ini, peneliti telah mengoreksi dan merevisinya. Komentar ahli materi pembelajaran untuk produk yang dikembangkan sebagai berikut “... desain model *role-playing* pada pembelajaran akuntansi materi siklus akuntansi perusahaan jasa yang dikembangkan layak untuk digunakan/uji coba lapangan”.

5.1.3.4. Validasi dan revisi dari ahli pendidikan karakter

Hasil validasi ahli pendidikan karakter diperoleh tanggal 25 Januari 2018. Data hasil penilaian ahli pendidikan karakter berupa data kuantitatif yang selanjutnya dikonversi menjadi data kualitatif. Penilaian menunjukkan bahwa pendidikan karakter

untuk desain pembelajaran *role-playing* yang dikembangkan meliputi relevansi penilaian karakter dengan model pembelajaran yang dikembangkan, cakupan penilaian karakter, kejelasan instruksi penilaian pendidikan karakter, kelengkapan form penilaian karakter, kemudahan dalam penilaian karakter secara rerata menunjukkan sebanyak 4,60 dan dikategorikan “sangat baik”.

Ahli pendidikan karakter menilai bahwa muatan pendidikan karakter pada desain pembelajaran ini, yaitu kepercayaan diri, ketelitian, kerja sama, dan kejujuran adalah karakter yang tepat untuk produk desain produk yang dikembangkan. Saran dari ahli pendidikan adalah penilaian pendidikan perlu lebih disederhanakan (mudah) agar penilaian karakter memungkinkan dilakukan dalam proses pembelajaran. Komentar ahli pendidikan karakter untuk produk yang dikembangkan sebagai berikut “... muatan pendidikan karakter model *role-playing* pada pembelajaran akuntansi materi siklus akuntansi perusahaan jasa yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan dan kompetensi dasar yang akan dicapai. Penilaian karakter yang dilakukan oleh siswa terhadap diri sendiri dan terhadap teman-temannya dalam satu kelompok pada akhir pembelajaran sangat realistis untuk dilakukan jika dibandingkan dengan penilaian karakter dilakukan oleh guru selama pembelajaran”.

5.1.4. Implementasi dan evaluasi (uji coba dan revisi produk)

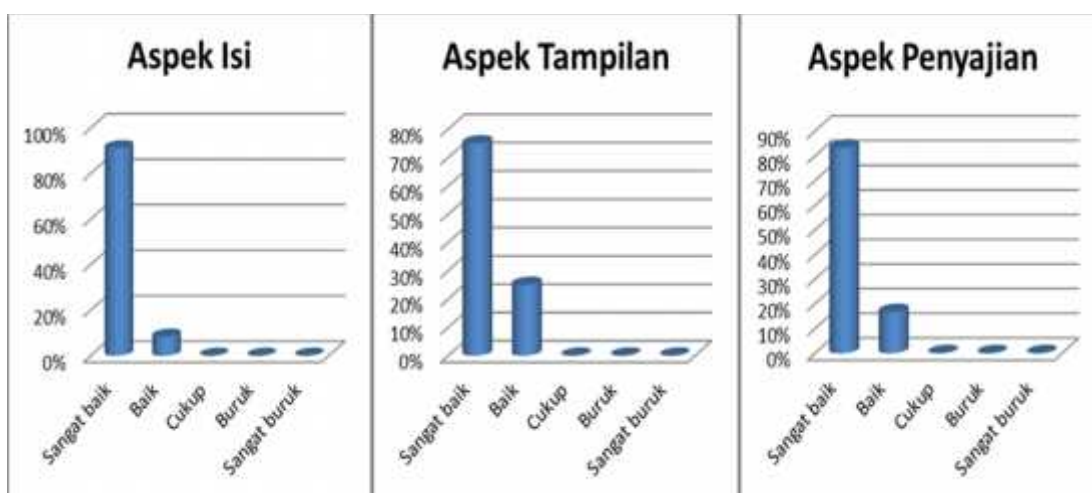
Berdasarkan masukan para ahli, desain pembelajaran model *role-playing* yang telah direvisi dan telah dinyatakan layak selanjutnya oleh peneliti dilakukan uji coba pada siswa dalam kelompok kecil dan kelompok besar. Kelompok kecil terdiri dari 12 siswa dan kelompok besar terdiri dari 40 siswa dari SMA Kolese de Britto. Kedua uji coba dimaksudkan untuk merevisi produk akhir sebelum dilakukan pengujian efektivitas desain pembelajaran pada beberapa sekolah.

5.1.4.1. Analisis terhadap hasil uji coba dan revisi dari kelompok kecil

Uji coba pada kelompok kecil yang terdiri dari 12 siswa dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2018. Data yang dikumpulkan dari uji coba ini adalah data kualitatif yang berupa komentar dan saran. Data tersebut selanjutnya dianalisis dan dijadikan dasar untuk melakukan revisi atas desain model *role-playing* pada pembelajaran akuntansi yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Penilaian kualitas desain produk mencakup aspek desain (isi), aspek tampilan, dan aspek penyajian. Hasil penilaian pada aspek desain (isi) menunjukkan sejumlah 11

siswa (91,17%) memberikan penilaian dengan kriteria “sangat baik” dan 1 siswa (8,33%) memberikan penilaian dengan kriteria “baik”. Hasil penilaian pada aspek tampilan sebanyak 9 siswa (75%) memberikan penilaian “sangat baik” dan 3 siswa (25%) memberikan penilaian “baik”. Sementara, hasil penilaian pada aspek penyajian sebanyak 10 siswa (83,33%) memberikan penilaian “sangat baik” dan 2 siswa (16,67%) memberikan penilaian “baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa-siswa memiliki persepsi yang sangat baik, artinya mereka memandang bahwa desain produk yang dikembangkan telah sesuai dengan harapan mereka sebagai pembelajar. **Gambar 5.2** berikut ini menyajikan hasil penilaian pada kelompok kecil.



Gambar 5.2: Hasil penilaian kelompok kecil

Komentar siswa-siswa pada uji coba kelompok kecil antara lain sebagai berikut:

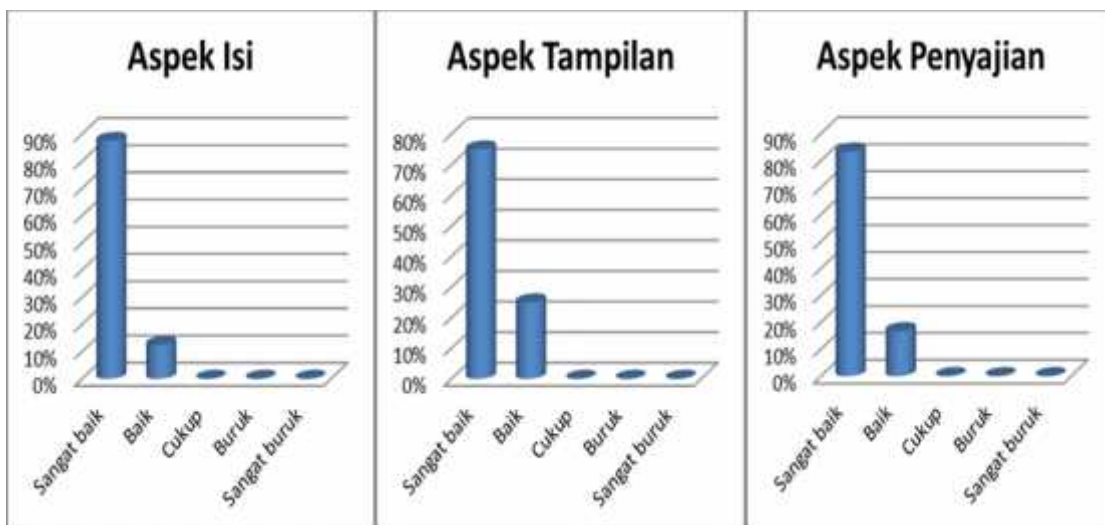
(1) desain model pembelajaran *role-playing* yang dikembangkan pada pembelajaran akuntansi sangat baik karena lebih mendekatkan siswa-siswa dengan praktik akuntansi yang nyata di dunia bisnis. Mereka seakan dibawa pada suasana perusahaan dan bertindak seperti layaknya seorang akuntan yang bekerja; (2) pada bagian instruksi bermain peran, ada beberapa kalimat yang lengkap dan kurang dipahami oleh siswa; (3) pada bagian bukti transaksi masih ditemukan satu bukti transaksi yang belum sesuai antara jumlah “nilai terbilang” dengan “angka nominal”. Berdasarkan komentar siswa-siswa ini, peneliti telah melakukan koreksi untuk kesalahan penulisan pada bukti transaksi.

5.1.4.2. Analisis terhadap hasil uji coba dan revisi dari kelompok besar

Uji coba pada kelompok besar yang terdiri 40 siswa dilaksanakan pada tanggal 24 Februari 2018. Seperti halnya pada uji coba pada kelompok kecil, data yang

dikumpulkan dari uji coba kelompok besar adalah data kualitatif berupa komentar dan saran. Data tersebut selanjutnya dianalisis dan dijadikan dasar untuk melakukan revisi final atas desain model *role-playing* pada pembelajaran akuntansi yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Penilaian kualitas desain produk meliputi aspek desain (isi), aspek tampilan, dan aspek penyajian. Hasil penilaian pada aspek desain (isi) sejumlah 35 siswa (87,5%) memberikan penilaian dengan kriteria “sangat baik” dan 5 siswa (12,5%) memberikan penilaian dengan kriteria “baik”. Hasil penilaian pada aspek tampilan sebanyak 32 siswa (80%) memberikan penilaian “sangat baik” dan 8 siswa (20%) memberikan penilaian “baik”. Sementara, hasil penilaian pada aspek penyajian sebanyak 30 siswa (75%) memberikan penilaian “sangat baik” dan 10 siswa (25%) memberikan penilaian “baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa-siswa memiliki persepsi yang sangat baik, artinya mereka memandang bahwa desain pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan harapan mereka sebagai pembelajar. **Gambar 5.3** berikut ini menyajikan hasil penilaian pada kelompok besar.



Gambar 5.3: Hasil penilaian kelompok besar

Komentar siswa-siswa pada uji coba kelompok besar sebagai berikut: 1) desain model pembelajaran *role-playing* yang dikembangkan pada pembelajaran akuntansi dirasakan belum pernah dilakukan guru selama pembelajaran akuntansi di kelas dan dipandang sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran; 2) penyelesaian transaksi-transaksi keuangan dengan model pembelajaran ini dirasakan menantang para siswa, sehingga membangun rasa ingin tahu dan memotivasi para siswa untuk dapat menyelesaikannya; 3) para siswa dituntut untuk lebih teliti mengingat harus mengaitkan

bukti transaksi internal dan eksternal dan memahami keterkaitan antar bagian dalam perusahaan. Jumlah saran siswa-siswa pada kelompok besar sangatlah sedikit. Hal ini mengingat hampir semua siswa memandang bahwa desain model *role-playing* sudah sangat baik. Saran yang perlu ditindaklanjuti adalah perlunya memilih ruang kelas untuk pelaksanaan pembelajaran yang lebih besar agar interaksi siswa selama pembelajaran menjadi lebih leluasa. Menindaklanjuti saran ini peneliti menyarankan kepada guru sebagai calon pengguna model pembelajaran ini untuk menggunakan ruang seperti aula atau bertukar dengan kelas lain yang memiliki kapasitas lebih besar.

Berdasarkan hasil analisis pada setiap tahap di atas, desain model *role-playing* untuk pembelajaran akuntansi ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain: 1) desain model *role-playing* yang dikembangkan ini memuat informasi yang lengkap dalam hal skenario untuk setiap peran, ketersediaan bukti transaksi, aturan main, lembar untuk evaluasi dan refleksi; 2) bukti transaksi keuangan ditampilkan secara lengkap baik bukti intern maupun ekstern. Hal ini memberikan gambaran yang lengkap kepada siswa mengenai transaksi keuangan dan bukti-bukti transaksi keuangan yang menyertainya; 3) desain model *role-playing* yang dikembangkan ini dapat digunakan guru sebagai upaya menghadirkan pembelajaran yang kontekstual untuk pembelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa di SMA dan mengembangkan karakter yang relevan pada proses pembelajaran.

Desain model *role-playing* untuk pembelajaran akuntansi ini disadari memiliki beberapa kelemahan, antara lain: 1) bukti transaksi yang disediakan masih terlalu sedikit sehingga terkesan belum mewakili transaksi-transaksi yang terjadi dalam perusahaan. Namun demikian, peneliti telah mengupayakan adanya variasi jenis transaksi yang diharapkan siswa-siswa memiliki pengalaman yang lebih banyak tentang bagaimana transaksi berhubungan dengan pekerjaan antar bagian dalam perusahaan dan bagaimana menganalisis dan melakukan pencatatan untuk transaksi-transaksi keuangan; 2) pengembangan desain *role-playing* untuk pembelajaran akuntansi memerlukan persiapan waktu yang cukup banyak dalam penyusunan skenario dan media yang digunakan. Penyusunannya pun memerlukan ketelitian dan daya imajinasi yang tinggi agar proses pembelajaran dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan dan sungguh bermakna bagi peserta didik.

5.2. Luaran yang Dicapai

Pada tahun ke-2 ini, telah dihasilkan hasil penelitian berupa desain pembelajaran model role-playing pada kompetensi dasar mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan jasa yang efektif untuk siswa kelas XII SMA Jurusan IPS. Hasil penelitian ini telah peneliti susun dalam bentuk artikel. Artikel telah peneliti kirim ke jurnal nasional terakreditasi “Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran” terbitan dari LPM Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal “Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran” terakreditasi Dikti pada tahun 2001 dan 2015 dengan Surat Keputusan Nomor 118/DIKTI/Kep/2001 Tanggal 9 Mei 2001 dan Nomor 12/M/Kp/II/2015 Tanggal 11 Februari 2015, di samping itu jurnal telah terindeks Sinta, ISDJ, IPI, Google Scholar, Cross ref. Saat ini artikel berstatus *in editing* oleh tim *reviewer* jurnal tersebut. Selain itu, peneliti juga telah menyeminarkan hasil penelitian ini pada seminar nasional yang diselenggarakan oleh Ikatan Keluarga Alumni Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB 6

RENCANA TAHAP BERIKUTNYA

Hasil penelitian ini dilakukan melalui serangkaian kegiatan penelitian dan pengembangan. Pengembangan desain pembelajaran mengacu model prosedural, yaitu mengikuti langkah-langkah tertentu sehingga desain produk yang dikembangkan dinyatakan valid oleh para ahli (ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli pendidikan karakter) dan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Subjek uji coba produk adalah siswa kelas XII SMA Kolese De Britto Jurusan IPS. Kelompok kecil terdiri dari 8-12 siswa, dan uji coba kelompok besar 30-40 siswa. Hasil validasi produk menunjukkan bahwa pengembangan desain model *role-playing* untuk pembelajaran akuntansi termasuk dalam kategori sangat baik oleh para ahli sehingga dinyatakan layak digunakan untuk uji coba lapangan. Uji coba dilakukan pada siswa-siswa, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar juga menunjukkan desain produk sudah sangat baik. Oleh sebab itu, desain model *role-playing* hasil pengembangan ini benar-benar siap untuk digunakan dalam pembelajaran praktik akuntansi perusahaan jasa.

Rencana tahap berikutnya (tahap III, tahun 2019) adalah menguji efektivitas implementasi desain pembelajaran model *role-playing* pada kompetensi dasar mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan jasa untuk meningkatkan pemahaman dan integritas diri siswa kelas XII SMA Jurusan IPS. Pengujian efektivitas prototipe produk desain pembelajaran dilakukan oleh 9 guru melalui FGD dan produk diuji coba di SMA N 1 Ngaglik, SMA Angkasa, SMA N 1 Cangkringan, Sleman, Yogyakarta.

Untuk merealisasikan rencana penelitian pada tahap berikutnya (Tahun III, tahun 2018)) di atas dilakukan peneliti dengan tahapan sebagai berikut:

1. Menyusun instrumen penelitian untuk menguji efektifitas produk.
2. Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.
3. Mengurus perijinan ke sekolah dan berkoordinasi dengan guru.
4. Penggandaan produk untuk pelaksanaan uji efektivitas.
5. Melaksanakan uji efektivitas produk.
6. Menganalisis data.
7. Melakukan pembahasan dan memberikan masukan ke sekolah.
8. Menyusun laporan penelitian.

9. Menyusun dan mempresentasikan artikel ilmiah pada sebuah seminar.
10. Merevisi dan mengirimkan artikel ilmiah ke jurnal nasional.

Luaran penelitian yang direncanakan pada tahap berikutnya (Tahun II 2019) sebagai berikut:

- a. Laporan penelitian berupa desain pembelajaran akuntansi model role-playing yang telah teruji efektifitasnya dan layak digunakan secara luas sebagai model pembelajaran yang dapat mengembangkan integritas dan hasil belajar siswa.
- b. Artikel yang siap diseminasikan dan dikirim ke salah satu jurnal ilmiah nasional terakreditasi

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Desain model role-playing untuk pembelajaran akuntansi ini disusun dengan serangkaian kegiatan penelitian dan pengembangan. Pengembangan desain pembelajaran mengacu model prosedural, yaitu mengikuti langkah-langkah tertentu sehingga desain produk yang dikembangkan dinyatakan valid oleh para ahli (ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli pendidikan karakter) dan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Prosedur penelitian dilakukan dengan mengacu Model ADDIE yang dikembangkan oleh Carey & Dick (1990) untuk merancang sistem pembelajaran. Pengembangan produk dilakukan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pembelajaran, penyusunan rancangan pengembangan produk baru, validasi produk, dan uji coba produk. Hasil validasi produk menunjukkan bahwa pengembangan desain model role-playing untuk pembelajaran akuntansi termasuk dalam kategori sangat baik oleh para ahli sehingga dinyatakan layak digunakan untuk uji coba lapangan. Uji coba dilakukan pada siswa-siswa, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar juga menunjukkan desain produk sudah sangat baik.

7.2 Rekomendasi

Berdasarkan temuan penelitian, desain model role-playing hasil pengembangan ini benar-benar siap untuk digunakan dalam pembelajaran praktik akuntansi perusahaan jasa dalam lingkup yang terbatas. Oleh sebab itu perlu dilakukakan pengujian efektivitas prototipe produk desain pembelajaran dilakukan dalam lingkup yang lebih luas atau beberapa sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Albrech, W.S., & Sack, R.J. (2000). Accounting education: Charting the course through a perilous future. *Accounting Education Series*. Vol. (1) 36. Florida: American Accounting Association.
- Ardiansyah, M.A. (2011). Metode pembelajaran *role-playing*. Tersedia di <http://www.majalahpendidikan.com/2011/03/metode-pembelajaran-role-playing.html> diakses 30 Januari 2016.
- Bonner, S.E. (1999). Chosing teaching methods based on learning objectives: An integrative framework. *Issues in Accounting Education*. Vol. 14(1), 11-40.
- Boyce, G., Williams, S. Kelly, A., & Yee, H. (2001). Fostering deep and elaborative learning and generic (soft) skill development: The strategic use of case studies in accounting education. *Accounting Education: An International Journal*. Vol. 10(1), 37-60.
- Brickner, D.R., & Etter, E.R. (2008). Strategies for promoting active learning in principles of accounting course. *Academy of Educational Leadership Journal*. Vol. 12(2), 87-93.
- Burns, A.C., & Gentry, J.W. (1998). Motivating students to engage in experiential learning: a tension-to-learn theory. *Simulation and Gaming*, 29, 133-151.
- Cherif, A.H, & Somervill, CH. (1995). Maximizing learning: using role playing in the classroom. *The American Biology Teacher*, Vol. 57(1), 28-36.
- Chesler, M., & Fox, R. (1966). *Role-playing methods in the classroom*. Chicago: Science Research Associates, Inc.
- Crookall, D., & Oxford, R.L. (1990). Linking language learning and learning simulation/gaming. dalam D. Crookall dan R.L. Oxford. *Simulation, Gaming, and Language*. New York: Newbury House.
- Demsey, A., & Stegmann, N. (2001). *Research on accounting I – attracting and retaining learners*. Tersedia di <https://www.saica.co.za/documents/Accounting%201.pdf> diakses November 2015.
- Dick, W., & Carey, L.M. (1990). *The systematic design of instruction*. New York: HarperCollins.
- Duff, A., & McKinstry, S. (2007). Students' approaches to learning. *Issues in Accounting Education*. Vol. 22(2), 183-214.
- Harnett, N., Romecke, J., & Yap, C. (2004). Student performance in tertiary-level accounting: An international student focus. *Accounting and Finance*. Vol. 44(2), 163-185.

- Helisya, S. (2014). Persepsi siswa terhadap pembelajaran akuntansi di kelas XI IPS SMA Islamiyah Pontianak. *Skripsi*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Jones, K. (1982). *Simulations in language teaching*. Cambridge: Cambridge U. Press.
- Ladousse, G.P. (1987). *Role Play*. Oxford: Oxford University Press.
- Lie, A. (2013). Kurikulum sebagai kendaraan. Tersedia di Harian *Kompas*, 26 Februari 2013.
- Mohamed, E.K.A., & Lashine, S.H. (2003). Accounting knowledge and skills and the challenges of a global business environment". *Managerial Finance*. Vol. 29(7), 3-16.
- Rankin, M., Silvester, M., Vallely, M., & Wyatt, A. (2003). An analysis of the implications of diversity for students' first level accounting performance. *Accounting and Finance*. Vol. 43, 365-393.
- Russell, C., & Shepherd, J. (2010). Online role-play environments for higher education. *British Journal of Educational Technology* Vol. 41(6), 992-1002.
- Sangster, A., Stoner, G.N., & McCarthy, P.A. (2007). Lessons for the classroom from Luca Pacioli. *Issues in Accounting Education*. Vol. 22(3), 447-457.
- Saunders, G., & Christopher, J.E.R.. (2003). Teaching outside the box: A look at the use of some nontraditional teaching models in accounting principles courses. *Journal of American Academy of Business*. Vol. 3(1&2), 162-165.
- Scarcella, R., & Oxford, R.L. (1992). *The tapestry of language learning*. Boston: Heinle and Heinle.
- Sukardjo. (2005). *Kumpulan materi evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susila, S. (2013). Guru mbeling. Tersedia di Harian *Kompas*, 7 Maret 2013.
- Tomkins, P.K. (1998). Role-playing/simulation. *The Internet TESL Journal*, Vol. IV(0), August
- Warsono, S. (2010). *Reformasi akuntansi: Membongkar bounded rationality pengembangan akuntansi*. Yogyakarta: Asgard Chapter
- William, D.Z. (1993). Reforming accounting education. *Journal of Accountancy*. Vol. 176(2), 76-82.

ISBN : 978-602-60578-4-6



PROSIDING “PROFESIONALISME GURU ABAD XXI”

SEMINAR NASIONAL
IKATAN ALUMNI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

28 April 2018, Pukul 07.30 - 13.30 WIB
Ruang Sidang Utama Rektorat UNY

Penyelenggara :
**Dewan Pengurus Pusat
Ikatan Alumni Universitas Negeri Yogyakarta**

Editor :
**Danu Eko Agustinova, M.Pd.
Gunadi, M.Pd.
Nur Endah Januarti, M.A.**

Penerbit :
**Dewan Pengurus Pusat
Ikatan Alumni Universitas Negeri Yogyakarta**



Prosiding
“Profesionalisme Guru Abad XXI”

Seminar Nasional
Ikatan Alumni
Universitas Negeri Yogyakarta
28 April 2018, Ruang Sidang Utama Rektorat UNY

Penyelenggara :
Dewan Pengurus Pusat
Ikatan Alumni Universitas Negeri Yogyakarta

DPP IKA UNY
Grha Alumni, Kantor IKA UNY Kompleks Kampus UNY Karangmalang
Sleman, Yogyakarta
2018

PROSIDING “PROFESIONALISME GURU ABAD 21”
Seminar Nasional Ikatan Alumni
Universitas Negeri Yogyakarta 2018

Organizing Committee :	Reviewer :
Prof. Herminarto Sofyan, M.Pd (Ketua)	Prof. Dr. Buchory, MS, M.Pd.
Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. (Rektor)	Prof. Suyanto, Ph.D
Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes	Dr. (H.C). H. Darsono
Prof. Suwarsih Madya, Ph.D	Dr. Siswanto, M.Pd
Dr. Sardiman AM. M.Pd	Dr. Abdul Alim , M.Or
Dr. Ir. Widarto, M.Pd	Dr. Pramudi Utomo, M.Pd
Dr. Muh. Farozin, M.Pd	Dr. Hermanto, M.Pd
Drs. Octo Lampito, M.Pd	Dr. Supardi, M.Pd
Drs. Abdul Haris, M.Pd	Dr. Suharno, M.Si.
Editor:	
Danu Eko Agustinova, M.Pd.	
Gunadi, M.Pd.	
Nur Endah Januarti, M.A.	

Diterbitkan oleh :
DPP IKA UNY
Grha Alumni, Kantor IKA UNY Kompleks Kampus UNY Karangmalang
Sleman, Yogyakarta
Telp. (0274) 552060
Website : <http://ikauny.org/>

ISBN : 978-602-60578-4-6

All right Reserved
 No Part of This Publication May Be Reproduce Without Written Permission of The Publisher

Sambutan Ketua DPP IKA UNY

Syukur alhamdulillah kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya yang terus mengalir kepada umat manusia. Berkat kekuasaan dan izin-Nya maka kumpulan makalah prosiding Seminar Nasional IKA UNY tahun 2018 dengan tema “Profesionalisme Guru Abad 21” terbit dihadapan pembaca. Kumpulan makalah ini berisi karya-karya peserta Seminar Nasional IKA UNY tahun 2018 yang telah diseleksi secara objektif oleh DPP IKA UNY.

Dalam prosiding ini, akan ditampilkan berbagai perspektif mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta. Perspektif tersebut adalah buah keabadian karena hal tersebut disajikan dalam bentuk karya tulis penelitian. Pembaca akan dibawa keliling dalam suasana keberagaman penelitian karena iklim akademis yang unggul menjadi nafas kami. Tak lupa, kebaruan-kebaruan juga menjadi salah satu kekuatan yang mendukung terbitnya buku ini.

Saya selaku Ketua DPP IKA UNY menyampaikan ucapan terimakasih kepada mahasiswa yang telah menyumbangkan karya penelitian ilmiahnya. Tak lupa ucapan terimakasih juga saya haturkan kepada tim penyunting yang telah mengupayakan untuk menyempurnakan buku ini. Teriring do'a dan harapan semoga buku ini mampu menjadi bacaan yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Saya berharap buku ini dapat mendorong hadirnya iklim akademik yang baik berlandaskan Keindonesiaan, dan nilai-nilai luhur bangsadi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta, sehingga mendorong lahirnya karya-karya penelitian ilmiah selanjutnya.

Kepada para pembaca dan pecinta ilmu pengetahuan, saya ucapkan selamat menikmati setiap lembaran halaman yang disajikan dalam buku ini. Semoga buku ini bisa memberikan inspirasi serta motivasi kepada para mahasiswa lainnya dalam berkarya dan berprestasi di kampus tercita Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.

Yogyakarta, Mei 2018
Prof. Suyanto, Ph.D.

DAFTAR ISI

Sambutan Ketua DPP IKA UNY	iii
Daftar Isi	iv
Guru Generasi Baru (Muhammad Abduhzen)	1
Deskripsi Perilaku Keuangan Guru Ekonomi di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (Laurentius Saptono)	6
Profesionalisme Guru IPS di Kabupaten Sleman Yogyakarta (Agustina Tri Wijayanti, M.Pd, Sudrajat, M.Pd, Nasiwan, M.Si)	22
Urgensi Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menghadapi Era Globalisasi Abad 21 (Fathurrohman, M.Pd)	36
Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pengembangan Diri (Agus Sutikno)	45
Memfaatkan Kemajuan Teknologi untuk Meningkatkan Kompetensi Guru (Sukono, S.Pd.,M.Pd.)	58
Kebutuhan Kompetensi Pedagogi Pengajar Bahasa Inggris untuk Tujuan Khusus Pada Abad 21 (Fransisca Endang Lestariningsih)	65
Peningkatan Kompetensi Guru dengan Supervisi Terjadwal dan <i>Sistem Reward And Punishment</i> (Muhammad Nahdi Fahmi, Prima Rias Wana)	72
LPTK dan Profesionalisme Calon Guru IPA Abad 21 (Wita Setianingsih)	79

Penerapan <i>Entrepreneur Skills Book</i> Sebagai Media Pembelajaran dalam Upaya Penumbuhan Kecakapan Vokasional pada Peserta Didik (Raras Gistha Rosardi, S.Pd, M.Pd)	89
Strategi Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pendidikan Profesi Berkarakter (Happri Novriza Setya Dhewantoro)	103
Pengembangan Rubrik Penilaian Unjuk Kerja Kompetensi Akuntansi Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (Suwarno)	112
<i>Digital Teaching And Learning</i> Bermuatan Pendidikan Karakter: Strategi Mengajar untuk <i>Digital Natives</i> (Vivianti, S.Pd.,M.Pd.)	127
Mewujudkan Profesionalisme Guru Abad 21 Melalui Penerapan Prosedur Keselamatan Guru dan Siswa dalam Pembelajaran PJOK (Luh Putu Tuti Ariani)	135
Keteladanan Sebagai Bentuk Profesionalisme Guru untuk Penguatan Karakter Siswa (Hari Pratikno)	147
Mengembangkan Kecerdasan Budaya Melalui Pembelajaran IPS di Era Global (Suharli)	154
Suatu Gagasan Tentang Desain Pembelajaran Kontekstual pada Materi Pencatatan Transaksi dalam Buku Jurnal Umum untuk Siswa Sekolah Menengah Atas (Natalina Premastuti Brataningrum & Laurentius Saptono)	163
Perlindungan Hukum terhadap Profesi Guru atas Tindakan Pemberian Hukuman terhadap Siswa (Abdul Rahman Prakoso & Rinaldi Hermawan)	177

Upaya Mempersiapkan Calon Pendidik Abad XXI Melalui Pembelajaran Quantum (Degi Alrinda Agustina, Djoko Hari Supriyanto)	188
Tinjauan Tentang Profesionalisme Baru (<i>New Professionalism</i>) pada Era Standardisasi Kompetensi Guru (Priadi Surya)	206
Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Metode Asistensi dalam Mencegah <i>Burnout</i> Pasca Sertifikasi (Farid Helmi Setyawan, Sofyan Susanto)	229

SUATU GAGASAN TENTANG DESAIN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL PADA MATERI PENCATATAN TRANSAKSI DALAM BUKU JURNAL UMUM UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

Oleh:

Natalina Premastuti Brataningrum & Laurentius Saptono

FKIP, Universitas Sanata Dharma

E-mail: premastuti@gmail.com

Abstrak

Makalah ini bertujuan untuk memaparkan gagasan tentang bagaimana desain pembelajaran yang kontekstual pada materi pencatatan transaksi dalam buku jurnal umum untuk siswa sekolah menengah atas. Desain pembelajaran ini dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman siswa-siswa terhadap subjek pembelajaran, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, kerja sama, dan mengembangkan pemikiran dalam perspektif yang berbeda. Desain pembelajaran dirancang dengan model *role-playing*. Prosedur pengembangan desain pembelajaran *role-playing* dilakukan dengan mengadaptasi pandangan Chesler & Fox (1966) dan Cherif & Sommervill (1995) meliputi *preparation and instruction, dramatic action, dan evaluation*.

Kata kunci: pembelajaran kontekstual, *role-playing*, pendidikan akuntansi

I. Pendahuluan

Sistem pembukuan berpasangan, yang saat ini lebih populer disebut akuntansi, telah digunakan secara luas di banyak negara. Pada awalnya sistem pembukuan berpasangan digunakan oleh para pedagang di Venesia, Italia (Belkaoui, 2000). Para pedagang tampaknya merasakan bahwa mereka dapat mengambil banyak manfaat dari penerapan sistem pembukuan berpasangan

dan karenanya mereka mewariskan pengetahuan dan keterampilan dalam menyelenggarakan pembukuan secara turun temurun kepada generasi penerusnya. Sayangnya, informasi tentang bagaimana para pedagang belajar dan mengajarkan kepada para pewarisnya tidak/belum diketahui informasinya hingga saat ini. Informasi tersebut tentu penting mengingat hal yang relatif sama telah dilakukan selama berabad-abad, namun faktanya hingga sekarang belum ditemukan adanya metode yang dipandang efektif untuk pembelajaran akuntansi (Warsono, 2010). Berbagai hasil riset pendidikan akuntansi yang dipublikasikan di berbagai jurnal ilmiah nasional maupun internasional menunjukkan masih adanya problematika pembelajaran akuntansi di berbagai negara. Pembelajaran akuntansi dirasakan terselenggara secara statis (Albrech & Sack, 2000; Sangster et al, 2007), bersifat konvensional (Duff & McKinstry, 2007), mengandalkan pembelajaran satu arah (pembelajar pasif) (William, 1993; Bonner, 1999; Boyce et al., 2001; Saunders & Christopher, 2003), dan lain-lain.

Akuntansi adalah sains sosial. Sebagai sains sosial, akuntansi bertautan dengan unit organisasi (entitas) sebagai sebuah kelompok sosial. Transaksi atau peristiwa ekonomi yang terjadi dalam suatu entitas memiliki dampak sosial bagi pihak-pihak yang berkepentingan baik di dalam/ luar entitas. Mempertimbangkan hal ini, pengajaran akuntansi baik sebagai teori yang bersifat normatif maupun positif idealnya membantu peserta didik memahami akuntansi secara lebih komprehensif, menjadikan peserta didik lebih siap menghadapi lingkungan yang berkembang secara dinamis, dan akhirnya mampu membuat keputusan yang tepat (Belkaoui, 2000). Mengingat hal demikian, pendidik akuntansi perlu melakukan perubahan terhadap metode pembelajarannya yang secara umum masih bersifat konvensional. Hal ini disebabkan pembelajaran konvensional akan menyebabkan pembelajar akuntansi tidak akan mampu mengembangkan kompetensi yang sesungguhnya dibutuhkan oleh seseorang dalam praktik akuntansi (Rankin et al, 2003; Harnett et al., 2004).

Brickner & Etter (2008) memandang perlunya strategi pembelajaran aktif (*active learning*) dalam pembelajaran akuntansi. Pembelajaran aktif adalah pendekatan pedagogik yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Manfaat yang dirasakan dari pembelajaran yang bersifat aktif adalah peserta didik akan lebih tertarik pada materi pembelajaran, meningkatkan motivasi, meningkatkan pemahaman, memperbaiki komunikasi, meningkatkan hubungan interpersonal, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan kemampuan melakukan analisis kritis, dan memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi. Perubahan pendekatan pembelajaran dari pasif ke aktif diperlukan mengingat selama ini pembelajaran di kelas cenderung menceritakan hal-hal yang diatur dalam standar ataupun yang dianggap sebagai praktik-praktik baik (*best practices*), sedangkan dunia bisnis terus berkembang secara dinamis (Warsono, 2010).

Hasil riset Wygal & Stout (2015) terhadap 105 pendidik akuntansi di Amerika Serikat menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang menjadi penentu keberhasilan pengajaran akuntansi

secara formal. Berdasarkan urutan dari ranking tertinggi, faktor-faktor tersebut yaitu *class session learning environment, student focus, preparation and organization, importance of the accounting practice environment, passion, enthusiasm, and dedication*, dan *course learning environment*. Temuan penelitian ini semakin meneguhkan bahwa pembelajaran akuntansi di kelas memang harus dinamis, kontekstual, dan terarah pada upaya-upaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif.

Makalah ini memaparkan gagasan tentang pembelajaran akuntansi materi pencatatan transaksi dalam buku jurnal umum dengan desain pembelajaran model *role-playing*. Model pembelajaran ini dipilih untuk menghadirkan pembelajaran akuntansi yang kontekstual dan nuansa pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi para siswa. Pada pembelajaran model *role-playing*, siswa-siswa diajak memainkan peran/karakter tertentu seperti staf akuntansi, staf keuangan, staf penjualan/pembelian dan mengajak mereka mengenali tentang bagaimana bagian-bagian tersebut saling berhubungan. Karenanya, implementasi pembelajaran model *role-playing* di samping untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap subjek pembelajaran, tetapi juga untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, kerja sama antar siswa, dan mengembangkan pemikiran dalam perspektif yang berbeda.

II. *Role-playing* sebagai salah satu model pembelajaran akuntansi

Akuntansi sebagai perangkat pengetahuan pada prinsipnya dapat dipelajari seperti halnya bidang pengetahuan lainnya. Sementara, akuntansi sebagai seni mencakup kegiatan pencatatan hingga pelaporan keuangan yang dilakukan dengan penuh pertimbangan di dalam suatu praktik bisnis. Kegiatan tersebut menuntut pembelajar memahami sistem akuntansi dan memiliki keterampilan untuk menjalankan proses akuntansi yang diterapkan suatu unit organisasi (entitas). Sistem akuntansi adalah sub sistem organisasi. Oleh sebab itu, baik buruknya kinerja bagian akuntansi ditentukan oleh baik buruknya kinerja bagian-bagian lain dalam menjalankan fungsi organisasionalnya. Mengingat hal demikian, pembelajar akuntansi perlu memahami fungsi dan keterkaitan tugas antar bagian dalam organisasi sehingga mereka memiliki pengetahuan yang komprehensif tentang bagaimana suatu sistem bekerja dalam suatu entitas. Dengan meminjam istilah dari Piaget (Blatner, 2009), pembelajaran akuntansi tidak cukup jika hanya menekankan proses asimilasi (pengisian peta mental pembelajar), tetapi pembelajaran akuntansi menjadi proses akomodasi yaitu pengubahan dan pemerluasan agar pengetahuan sesuai dengan persepsi mereka yang baru.

Ungkapan klise yang mengatakan bahwa guru mengajar dengan maksud agar orang-orang muda berpikir adalah benar adanya, namun berpikir pada setiap kerumitan tetap memerlukan

keterampilan/latihan yang saling bertautan, yaitu: pemecahan masalah, komunikasi, dan kesadaran diri. Belajar yang bersifat asimilatif cenderung sangat mudah dilupakan, sementara belajar yang bersifat akomodatif hampir mustahil sepenuhnya akan dilupakan. Keterampilan mencerminkan belajar yang bersifat akomodatif dan memerlukan pengujian kinerja yang kompleks sehingga dalam praktiknya perlu mendapatkan perhatian yang lebih dari seorang guru (Blatner, 2009).

Ada banyak metode pembelajaran yang efektif yang dapat dipilih oleh guru untuk kegiatan pembelajaran yang dijalankannya. Pilihan metode pembelajaran tersebut harus mempertimbangkan berbagai faktor, utamanya adalah: karakteristik siswa, kesesuaian metode dengan materi pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Dengan memperhatikan karakteristik materi akuntansi (pencatatan akuntansi pada buku jurnal) dan faktor-faktor lainnya, pembelajaran model *role-playing* dapat dipilih sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran akuntansi tersebut.

Istilah *role-playing* (bermain peran) dan simulasi sering dipisahkan, meskipun dalam praktik keduanya sering digunakan secara bergantian (Crookal & Oxford, 1990). Simulasi adalah sebuah konsep yang lebih luas daripada bermain peran. Ladousse (1987), misalnya, memandang bahwa simulasi bersifat lebih kompleks, panjang, dan cenderung kaku, sedangkan bermain peran cukup sederhana, singkat, dan fleksibel. Simulasi dimaksudkan untuk memberikan gambaran situasi kehidupan nyata, sementara dalam bermain peran peserta mewakili dan mengalami beberapa tipe karakter/peran yang dikenalnya dalam kehidupan sehari-hari (Scarcella & Oxford, 1992). Dengan kata lain, simulasi selalu menyertakan unsur *role-playing* (Ladousse, 1987). Agar kegiatan simulasi dapat terlaksana dengan baik, peserta harus menerima tugas dan bertanggung jawab atas peran dan fungsi mereka serta berupaya melakukan yang terbaik dalam situasi yang dikondisikan (Jones, 1982). Peserta akan saling berhubungan dan mereka harus terlatih menggunakan keterampilan sosialnya. Karenanya, *role-playing* maupun simulasi, keduanya adalah sarana terjadinya hubungan interpersonal yang efektif dalam suatu interaksi sosial.

Tujuan, aturan main, serta penciptaan kondisi kelas yang menyenangkan harus dilakukan dalam *role-playing* agar interaksi sosial dapat berjalan efektif (Ardiansyah, 2011). Para siswa perlu didorong lebih proaktif dan mampu membuat keputusan, sehingga mereka tidak hanya mengandalkan pengalaman mereka (Burns & Gentry, 1998). Burns & Gentry (1998) merekomendasikan bahwa instruktur (guru) harus sungguh-sungguh memahami tingkat pengetahuan siswa saat mereka dibawa dalam situasi yang dikondisikan (dunia nyata) dan juga lebih memperhatikan agar siswa-siswa tidak berkecil hati untuk melaksanakannya. Hal-hal demikian penting dilakukan mengingat pembelajaran dilaksanakan dalam kelas, sementara para siswa diajak berimajinasi tentang sosok yang bukan dirinya.

Ada empat pendekatan dalam *role-playing* yang seringkali digunakan sebagai rujukan, yaitu (Zaini et al., 2008; Ardiansyah, 2011): (1) *role-playing* berbasis keterampilan (*skills based*). Dalam pendekatan ini siswa diharapkan memperoleh keterampilan, kemampuan atau sikap melalui model keperilakuan berdasarkan seperangkat kriteria tertentu. Mereka mempelajari, berlatih, dan memainkan peran atau mendemonstrasikan bersama siswa lainnya sampai hal yang dilakukannya benar-benar terinternalisasi. Biasanya pendekatan ini digunakan dengan tujuan penilaian atau evaluasi; (2) *role-playing* berbasis isu (*issues based*). Dalam pendekatan ini anak didik secara aktif mengeksplorasi suatu isu dengan mengandaikan peran-peran manusia dalam kehidupan sesungguhnya yang berselisih satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan berdasarkan kepentingannya masing-masing; (3) *role-playing* berbasis problem (*problems based*). Dalam pendekatan ini anak didik diminta untuk memecahkan masalah dengan menggunakan pengetahuannya secara tepat. Guru boleh mengintervensi dengan memberikan informasi atau problem baru, krisis atau tantangan baru, sementara *role-playing* tetap berjalan; (4) *role-playing* berbasis spekulasi (*speculative based*). Dalam pendekatan ini anak didik diajak membuat spekulasi tentang pengetahuan masa lampau dan masa mendatang dengan menggunakan aspek yang diketahui dari wilayah subyek tertentu.

III. Desain model pembelajaran *role-playing* pada materi pencatatan transaksi dalam buku jurnal umum

Secara umum, prosedur pembelajaran model *role-playing* meliputi persiapan dan instruksi (*preparation and instruction*), aksi drama dan diskusi (*dramatic action and discussion*), dan evaluasi (*evaluation*) (Chesler & Fox, 1966; Cherif & Somervill, 1995). Adaptasi tahapan tersebut dalam pembelajaran akuntansi materi pencatatan akuntansi dalam buku jurnal umum dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan dan instruksi

- a) Guru mengelompokkan siswa. Satu kelompok terdiri dari 4 siswa yang memiliki karakteristik heterogen, misalnya dari ukuran prestasi akademik mereka. Masing-masing siswa akan memainkan 4 peran secara berbeda pada setiap putaran *role-playing* sebagai staf akuntansi, staf bagian bagian keuangan, staf bagian penjualan/pembelian, pihak luar perusahaan. Pembentukan kelompok harus mempertimbangkan karakteristik siswa di kelas, misalnya kemampuan akademik. Guru harus memastikan bahwa dalam satu kelompok terdiri dari siswa yang berkemampuan heterogen, namun antar kelompok relatif homogen. Hal demikian, agar ada proses saling belajar dan bekerja sama mengingat hakekatnya pembelajaran model *role-playing* bersifat kooperatif. Catatan: Setelah pengelompokkan siswa dilakukan, guru

memberikan tugas rumah (PR) kepada setiap siswa untuk membuat ringkasan materi pencatatan transaksi dalam buku jurnal umum agar mereka jauh lebih siap mengikuti pembelajaran materi pencatatan transaksi dalam buku jurnal umum di kelas.

- b) Guru menentukan tujuan pembelajaran. Guru harus memahami kompetensi dasar sebagaimana tersedia dalam kurikulum. Kompetensi dasar tersebut harus dijabarkan ke dalam sejumlah indikator yang relevan. Mengingat pembelajaran materi pencatatan transaksi ke dalam buku jurnal umum merupakan satu rangkaian dengan tahapan pembelajaran akuntansi sebelumnya, maka guru memperhatikan tujuan-tujuan pembelajaran akuntansi sebelumnya sebagai bahan pertimbangan dalam perumusan tujuan pembelajaran.
- c) Guru mengidentifikasi skenario dan penempatan peran. Skenario memuat urutan langkah pembelajaran dan informasi tentang apa yang seharusnya diketahui dan dilakukan siswa pada setiap transaksi sesuai dengan peran yang dimainkan. Dalam setiap putaran pembelajaran, siswa secara bergiliran bermain peran sebagai staf penjualan/pembelian, staf keuangan, staf akuntansi, dan pihak luar perusahaan. Dengan demikian mereka mendapatkan pengalaman belajar dari peran-peran yang berbeda dan memahami implikasi-implikasi pelaksanaan setiap peran pada penyediaan informasi untuk bagian akuntansi.
- d) Guru mempertimbangkan hambatan yang bersifat fisik. Pelaksanaan *role-playing* memerlukan ruang yang memberikan keleluasaan bagi siswa untuk lebih bebas bergerak. Di setiap sekolah, luas ruang sangat beragam. Oleh sebab itu, pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan dengan bertukaran dengan kelas lain yang lebih besar atau di luar ruang kelas seperti aula, laboratorium, dan lain-lain. Ruang pembelajaran yang dipilih selanjutnya ditata (meja dan kursi) dengan contoh format sebagaimana disajikan dalam **lampiran 3**. Sarana fisik lainnya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran harus disiapkan sebelum pembelajaran, seperti bukti-bukti transaksi, buku jurnal umum, papan nama, peluit, dan lain-lain.
- e) Guru merencanakan waktu pembelajaran. Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Kegiatan pendahuluan memerlukan waktu kurang lebih 10-15 menit (apersepsi, orientasi, dan penjelasan singkat tujuan dan model pembelajaran). Kegiatan inti merupakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran model *role-playing*. Setiap siswa akan menyelesaikan serangkaian transaksi keuangan. Setiap transaksi keuangan kurang lebih diselesaikan dalam waktu ± 3 menit untuk putaran pertama, namun pada putaran kedua sampai dengan keempat cukup ± 2 menit per transaksi keuangan. Jika terdapat 8 transaksi keuangan yang dikerjakan seperti dalam rancangan ini, maka waktu yang diperlukan dalam putaran pertama adalah 24 menit (8×3 menit). Jika setiap siswa memainkan 4 peran yang berbeda (4 putaran), maka secara total kegiatan ini memerlukan waktu 72 menit. Jika jumlah waktu

pembelajaran sebanyak 2 JP (catatan: 1 JP = 45 menit), maka pada pertemuan yang pertama dapat 3 kali putaran dan pada pertemuan kedua 1 kali putaran. Sisa waktu pada pertemuan kedua dapat digunakan guru untuk melakukan evaluasi dan refleksi.

- f) Menentukan posisi guru. Guru adalah fasilitator dan sekaligus pengamat selama proses pembelajaran. Namun demikian mengingat kegiatan pembelajaran seperti ini bukanlah kegiatan yang biasa dilakukan guru, maka guru perlu menunjuk 4 siswa yang akan dilatih untuk memperagakan contoh tentang bagaimana bermain untuk satu contoh transaksi keuangan. Ke-4 siswa ini akan diminta untuk memperagakan di depan kelas sebelum pelaksanaan role-playing diselenggarakan.

2. Aksi drama dan diskusi

- a) Membangun aturan dasar. Keterlaksanaan pembelajaran *role-playing* tidak dijamin dengan telah disusunnya skenario pembelajaran. Guru harus memastikan terciptanya keteraturan dalam pelaksanaan pembelajaran dan mempertimbangkan keterlaksanaan pembelajaran di kelas. Adanya aturan main dimaksudkan juga untuk menjamin ketenangan suasana kelas mengingat setiap kelas bersebelahan dengan kelas lain sehingga ada kemungkinan aktivitas suatu kelas mengganggu kelas lainnya. Untuk itu guru perlu menyusun aturan main selama pembelajaran berlangsung. Contoh aturan main disajikan dalam **lampiran 1**.
- b) Mengeksplisitkan tujuan dan langkah pembelajaran. Pada awal pembelajaran, guru dapat menyajikan tujuan pembelajaran melalui media *power point* memberikan penjelasan singkat dan lebih konkrit tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru juga perlu memberikan ilustrasi singkat tentang langkah-langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahkan jika dipandang perlu tujuan dan langkah pembelajaran diketik, digandakan, dan dibagikan kepada setiap siswa agar proses pembelajaran lebih efisien, mengingat ketersediaan fasilitas yang tersedia di kelas.
- c) Mengurangi ketakutan di depan publik. Guru perlu memotivasi para siswa agar mereka tidak merasa takut untuk melakukan kesalahan. Guru harus menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran bukanlah semata-mata ditentukan oleh hasil akhir yang dicapai siswa, tetapi justru terletak pada proses pembelajaran (konsentrasi, ketelitian, keterlibatan siswa, kerja sama, dan lain-lain).
- d) Menggambarkan skenario atau situasi. Skenario dan situasi pembelajaran mungkin masih abstrak bagi siswa. Tugas guru pada awal pembelajaran adalah memberikan contoh bagaimana siswa seharusnya memainkan peran melalui suatu simulasi yang singkat. Untuk itu, ke-4

siswa yang telah dilatih guru sebelumnya diminta memperagakan di depan kelas untuk satu contoh transaksi keuangan.

3. Evaluasi

Pelaksanaan evaluasi oleh siswa dalam satu kelompok dan antara guru dan siswa dapat dilakukan pada setiap akhir putaran pembelajaran. Evaluasi formatif dapat dilakukan guru di akhir pembelajaran. Evaluasi aspek afektif dapat dilakukan antar siswa dalam satu kelompok pada akhir pembelajaran. Refleksi juga dilakukan siswa pada akhir pembelajaran. Melalui refleksi, siswa diharapkan dapat mengungkapkan dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh serta perasaan-perasaan mereka selama mengikuti pembelajaran. Contoh lembar evaluasi untuk aspek disajikan pada **lampiran 2**.

Untuk mengaplikasikan pembelajaran model *role-playing*, langkah-langkah pembelajaran di kelas sebagai berikut.

1. Kegiatan prapembelajaran

- a. Guru memeriksa kesiapan ruang kelas. Ruang kelas dipastikan telah ditata sedemikian rupa.
- b. Guru menyiapkan media dan alat pembelajaran pembelajaran yang diperlukan setiap kelompok.
- c. Guru melatih 4 orang siswa untuk dilatih memperagakan satu contoh *role-playing* untuk satu contoh transaksi keuangan.

2. Kegiatan membuka pembelajaran

Pada awal pembelajaran, guru melakukan apersepsi dan orientasi pembelajaran, memaparkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran pembelajaran, dan menjelaskan rancangan kegiatan pembelajaran yang akan diimplementasikan bersama siswa. Agar lebih efektif, guru dapat menyampaikannya melalui media *power point* atau bahan diketik, digandakan, dan dibagikan kepada siswa agar penyampaian oleh guru mudah diikuti siswa. Siswa-siswa diberikan kesempatan luas untuk bertanya, apabila penjelasan guru belum mereka pahami.

3. Kegiatan inti pembelajaran

- a. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Pembentukan kelompok dapat dilakukan sebelum pembelajaran sehingga saat di kelas guru tinggal membacakan dan meminta siswa berkelompok dan menempati tempat yang telah disiapkan.

- b. Guru menunjuk 4 orang siswa yang telah dilatih sebelumnya memperagakan di depan kelas bermain peran untuk satu contoh bermain peran. Semua siswa diminta untuk mengamati secara seksama dan jika ada yang merasa belum jelas diminta untuk bertanya.
- c. Guru menyampaikan aturan main model pembelajaran *role-playing*.
- d. Guru membagikan media pembelajaran untuk setiap peran pada seluruh kelompok.
- e. Guru memberikan tanda dimulainya permainan. Siswa melaksanakan kegiatan sesuai dengan perannya masing-masing. Contoh ilustrasi instruksi guru kepada siswa pada pengerjaan transaksi pertama dan seterusnya seperti contoh berikut ini:

- 1) Silahkan selesaikan transaksi tanggal ... dengan waktu pengerjaan 3 menit (peluit 1x). Catatan: *untuk putaran berikutnya waktu pengerjaan cukup 2 menit.*
- 2) Waktu habis (peluit 2x).

Catatan:

- 1) *Setelah semua transaksi diselesaikan pada setiap putaran, setiap siswa diminta mengumpulkan seluruh berkas sesuai perannya masing-masing kecuali lembar instruksi peran untuk masing-masing bagian karena akan digunakan pada putaran berikutnya.*
- 2) *Sebelum masuk pada putaran berikutnya, setiap kelompok diberikan waktu 5 menit untuk mengevaluasi penampilan setiap anggota kelompok.*

4. Kegiatan penutup. Siswa melakukan evaluasi dan refleksi pembelajaran. Dalam hal ini guru membagikan lembar evaluasi dan refleksi siswa.

IV. Penutup

Role-playing dapat dipilih sebagai alternatif model dalam pembelajaran akuntansi. *Role-playing* akan memberikan keuntungan bagi guru dan siswa. Melalui strategi ini, siswa-siswa tidak belajar akuntansi serasa di awang-awang. Namun dengan memainkan peran sebagai staf akuntansi, mereka belajar lebih riil tentang bagaimana bagian akuntansi berinteraksi dengan bagian-bagian lainnya dalam organisasi, belajar tentang bagaimana proses perekayasaan akuntansi terjadi, dan bereaksi terhadap informasi akuntansi yang tersedia bagi mereka. Ada 3 prosedur pembelajaran *role-playing*, yaitu: perencanaan dan instruksi, aksi drama dan diskusi, dan evaluasi. Penerapan *role-playing* dalam pembelajaran ini direkomendasikan untuk diterapkan oleh sebab: pertama,

pembelajaran berangkat dari suatu permasalahan kehidupan riil sehingga proses pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa; kedua, mengembangkan kerja sama di antara siswa selama pembelajaran; ketiga, meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap subjek pembelajaran.

V. Daftar referensi

- Albrech, W.S., & Sack, R.J. (2000). Accounting education: Charting the course through a perilous future. *Accounting Education Series*, Vol. 1(36). Florida: American Accounting Association.
- Ardiansyah, M.A. (2011). Metode pembelajaran *role-playing*. Tersedia di <http://www.majalahpendidikan.com/2011/03/metode-pembelajaran-role-playing.html> diakses 30 Januari 2016
- Belkaoui, A.R. (2000). *Accounting theory*. Singapore: Thompson Learning Asia
- Blatner M.D., A. (2009). Role-playing in education. Tersedia: di <http://www.blatner.com/adam/pdntbk/rlpplayingedu.htm>) diakses 30 Januari 2016
- Bonner, S.E. (1999). Chosing teaching methods based on learning objectives: An integrative framework. *Issues in Accounting Education*, Vol. 14(1), 11-40
- Boyce, G., Williams, S., Kelly, A., & Yee, H. (2001). Fostering deep and elaborative learning and generic (soft) skill development: The strategic use of case studies in accounting education. *Accounting Education: An International Journal*, Vol. 10 (1), 37-60
- Brickner, D.R., & Etter, E.R. (2008). Strategies for promoting active learning in principles of accounting course. *Academy of Educational Leadership Journal*. Vol. 12(2), 87-93
- Burns, A.C., & Gentry, J.W. (1998). Motivating students to engage in experiential learning: A tension-to-Learn theory. *Simulation and Gaming*, 29, 133-151

- Cherif, A., & Somervill, C. (1995). Maximizing learning: Using role playing in the classroom. *The American Biology Teacher*, Vol. 57(1), 28-35
- Chesler, M., & Fox, R. (1966). *Role-playing methods in the classroom*. Chicago: Science Research Associates, Inc.
- Crookall, D., & Oxford, R.L. (1990). Linking language learning and learning simulation/gaming. dalam D. Crookall dan R.L. Oxford. *Simulation, Gaming, and Language*. New York: Newbury House
- Duff, A., & McKinstry, S. (2007). Students' approaches to learning. *Issues in Accounting Education*, Vol. 22(2), 183-214
- Harnett, N., Romcke, J., & Yap, C. (2004). Student performance in tertiary-level accounting: An international student focus. *Accounting and Finance*, Vol. 44(2), 163-185.
- Jones, K. (1982). *Simulations in language teaching*. Cambridge: Cambridge U. Press
- Ladousse, G.P. (1987). *Role play*. Oxford: Oxford University Press
- Rankin, M., Silvester M., Vallely, M., & Wyatt, A. (2003). An analysis of the implications of diversity for students' first level accounting performance. *Accounting and Finance*. Vol. 43, 365-393
- Sangster, A., Stoner, G.N., & McCarthy, P.A. (2007). Lessons for the classroom from Luca Pacioli. *Issues in Accounting Education*, Vol. 22(3), 447-457
- Saunders, G., & Christopher, J.E.R. (2003). Teaching outside the box: A look at the use of some nontraditional teaching models in accounting principles courses. *Journal of American Academy of Business*, Vol. 3(1 & 2), 162-165

- Scarcella, R., & Oxford, R.L. (1992). *The Tapestry of Language Learning*. Boston: Heinle and Heinle
- Warsono, S. (2010). *Reformasi akuntansi: Membongkar bounded rationality pengembangan akuntansi*. Yogyakarta: Asgard Chapter
- William, D.Z. (1993). Reforming accounting education. *Journal of Accountancy*, Vol. 176(2), 76-82
- Wygat, D.E., & Stout, D.E. (2015). Shining a light on effective teaching best practices: Survey findings from award-winning accounting educators. *Issues in Accounting Education*, Vol. 30(3), 173-205
- Zaini, H., Munte, B., & Aryani, S.A. (2008). *Strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Pustaka Intan Madani.

Lampiran 1

ATURAN MAIN

1. Setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa.
2. Saat pembelajaran, setiap siswa menempati tempat duduk yang telah disiapkan sesuai dengan kelompoknya. Setiap tempat duduk menunjukkan peran dan fungsi tertentu, yaitu staf bagian penjualan jasa atau pembelian, staf bagian akuntansi, dan staf bagian keuangan, dan pihak luar perusahaan.
3. Pada setiap peran memiliki tugas yang berbeda. Pelaksanaan tugas mengikuti instruksi/skenario yang dibuat guru untuk masing-masing peran.
4. Penyelesaian transaksi dilakukan dalam waktu 3 menit/transaksi untuk putaran pertama. Pada putaran kedua sampai dengan keempat waktu penyelesaian 2 menit/transaksi.
5. Setiap penyelesaian transaksi dimulai dengan bunyi peluit sebanyak 1x dan diakhiri dengan bunyi peluit 2x.
6. Siswa tidak diperkenankan berdiskusi baik dengan teman satu kelompok maupun dengan kelompok lain.

7. Dalam penyelesaian transaksi diharuskan membayar dengan uang-uangan dalam jumlah pas.
8. Ketika waktu pengerjaan telah habis maka semua berkas yang ada di setiap bagian dimasukkan ke dalam amplop kecuali instruksi masing-masing peran.

SANKSI

1. Apabila siswa melanggar aturan main sebanyak satu kali, maka akan diberi peringatan berupa kartu kuning.
2. Apabila siswa melanggar aturan main untuk yang kedua kalinya, maka akan diberi kartu merah dan tidak diperkenankan menyelesaikan transaksi pada tanggal tersebut.

Lampiran 2: Lembar evaluasi aspek afektif

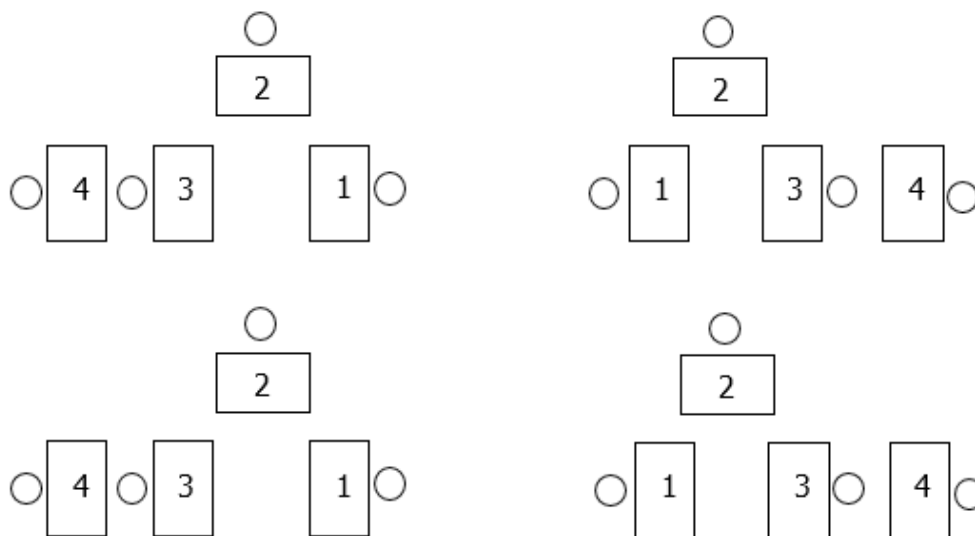
Nama Siswa:

No Kelompok	Nama	Aspek Penilaian Pada Setiap Putaran															
		Skala Penilaian (1 s.d. 5)															
		Kerja sama selama pembelajaran				Semangat selama pembelajaran				Keterlibatan dalam pembelajaran				Ketelitian dalam mengerjakan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																
																
																
																
2																
																
																
																
Dst	dst																

*) Catatan: Penilaian ini dilakukan antar teman dalam satu kelompok setelah pembelajaran selesai

Lampiran 3: *Layout* kelas

BAGIAN DEPAN KELAS



....dan seterusnya....

Keterangan:

- 1 = Pihak luar perusahaan
- 2 = Staf bagian penjualan/pembelian
- 3 = Staf bagian keuangan
- 4 = Staf bagian akuntansi
- = Meja
- = Kursi