

## ABSTRAK

Arumingdyah. 2008. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ak-1 SMK Negeri 1 Jombang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang, Pembimbing: (I) Drs. H. Sumadi, S.E,M.M, (II) Triadi Agung Sudarto, S.E, M.Si,Ak

Kata kunci: pembelajaran metode *role playing*, hasil belajar.

Dalam pembelajaran metode *Role Playing*, interaksi sosial menjadi salah satu faktor penting bagi perkembangan skema mental yang baru. Dimana dalam pembelajaran ini siswa ikut berperan aktif dan dapat mengetahui secara langsung bagaimana proses dari suatu kegiatan dalam bidang akuntansi, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa untuk memecahkan persoalan berfikir kritis dan melakukan observasi serta menarik kesimpulan dalam kehidupan jangka panjangnya. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan mengambil tema yang berkaitan dengan metode pembelajaran dengan maksud untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran akuntansi, dimana pelajaran akuntansi ini merupakan pelajaran yang membutuhkan keterampilan dan saling berkaitan dengan keterampilan yang lain, serta harus didukung dengan keterampilan menghitung.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata diklat akuntansi. Ada 2 hal yang dideskripsikan dalam penelitian ini yaitu: 1) aktivitas siswa pembelajaran akuntansi dengan metode *Role Playing*, 2) hasil belajar peserta didik. Roestiyah (2001:90) menyebutkan bahwa “Metode Bermain Peran (*Role Playing*) adalah metode pembelajaran dimana siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan antar manusia”. Sedangkan pengertian hasil belajar adalah “Hasil belajar termasuk dalam kelompok atribut kognitif yang respon hasil pengukurannya tergolong pendapat (judgement), yaitu respon yang dapat di nyatakan benar atau salah” (Suryosubroto, 2002:19). Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jombang. Adapun subyek yang diteliti pada penelitian ini adalah siswa kelas X program keahlian akuntansi yang berjumlah 40 orang (37 putri dan 3 putra) penelitian ini lakukan pada 24 Oktober hingga 1 November 2007. Analisis data yang digunakan dengan model alir (*flow model*) yang meliputi tahap mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Dengan menggunakan instrumen penelitian yaitu : pedoman wawancara, lembar observasi, catatan lapangan dan tes akhir pada tiap akhir siklus. Analisis data dilakukan secara kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) Aktivitas siswa dalam pembelajaran metode *role playing* ini terdiri dari 6 tahap yaitu (a) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik; (b) Diskusi; (c) Pemeranan; (d) Evaluasi Pemeranan; (e) Pemberian Tugas Individu; (f) Tes Akhir Siklus, 2) hasil belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* menunjukkan hasil yang positif, terlihat dari peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II baik dari segi aktivitas dan hasil pembelajaran. Peningkatan hasil belajar ini dapat diketahui

dengan meningkatnya skor hasil belajar klasikal yaitu pada siklus I mencapai 57,5% sedangkan pada siklus II yaitu 90%. Oleh karena itu pelaksanaan penelitian dengan tema yang sama dan subyek penelitian yang berbeda sangat memungkinkan dilakukan, sebagai upaya mendukung inovasi pembelajaran. Saran yang dapat diberikan yaitu (1) Bagi guru bidang studi akuntansi SMK Negeri 1 Jombang dianjurkan menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa; (2) Siswa diharapkan mempersiapkan terlebih dahulu segala sesuatunya sebelum pelaksanaan kegiatan belajar di kelas, sehingga akan memudahkan guru dalam memulai pelajaran, hal ini juga dapat menghemat waktu; (3) Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk melakukan penelitian tentang metode *role playing* pada pengajaran bidang studi lainnya dan di tempat yang berbeda.