**BAB II**

**KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

1. **Kajian Teori**
2. **Metode Pembelajaran *Role Playing***
3. **Pengertian Metode Pembelajaran *Role Playing***

Menurut Fogg dalam Miftahul Huda (2014, h. 208) “*Role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan edutainment. Siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi didalam kelas”. *Role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Menurut Miftahul Huda(2014, h. 208) *“Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Pemain ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan”.

Berdasarkan pengertian diatas metode *Role Playing* adalah metode yang mengajarkan siswa bermain dalam imajinasinya yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan edutainment. Permainan ini juga harus dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

1. **Fungsi Metode Pembelajaran Role Playing**

Menurut Miftahul Huda (2014, h. 116) *Role Playing* berfungsi untuk sebagai berikut :

1. mengeksplorasi perasaan siswa
2. mentrasfer dan mewujudkan pandangan mengenai prilaku, nilai, dan persepsi siswa
3. mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Melihat fungsi diatas maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1. **Karakteristik Pembelajaran Metode *Role Playing***

Menurut Dodeik Antofani dalam <http://dodeikantofani.blogspot.co.id/2011/06/model-pembelajaran-role-playing.html> ciri-ciri metode pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut :

a. Siswa dalam kelompok bermain menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.  
b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang maupun rendah. jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.  
c. Penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing-masing individu.

1. **Keunggulan dan Kelemahan Metode Pembelajaran *Role playing***

Menurut Aris Shoimin (2014, h. 162-163) keunggulan *role playing* adalah :

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan bereksperi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
5. Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
6. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan social yang tinggi.
7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan professional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja

Menurut Aris Shoimin (2014, h. 163) kelemahan *role playing* adalah :

1. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
2. Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Dilihat dari penjabaran diatas diharapan guru yang menggunakan role playing dapat memperlihatkan keunggulann *Role playing* dan meminimalisir kelemahan metode *role playing* untuk meningkat kualitas pembelajaran

1. **Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Materi Jurnal Umum**

Menurut Aris Shoimin (2014, h. 162 , langkah-langkah penerapan metode *role playing* adalah sebagai berikut :

1. Guru menyusun / menyiapkan scenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dua hari sebelum KBM.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan scenario yang sudah disiapkan.
6. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan scenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

Berdasarkan pendapat diatas maka pembelajaran *role playing* dalam materi jurnal umum sebagai berikut:

1. Guru menyusun/ menyiapakan skenario dalam pembelajaran untuk memperankan suatu kegiatan dalam perusahaan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dua hari sebelum KBM
3. Guru membentuk 4 kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan kompetensi yang ingin dicapai
5. Memberikan tugas yang harus dikerjakan yaitu masing-masing kelompok seolah-olah iyah sedang mendirikan perusahan
6. Masing-masing kelompok membuat transaksi perusahaannya dalam satu bulan
7. Setelah selesai dikumpulkan ke guru, lalu guru mengacak transaksi yang dibuat masing-masing kelompok untuk dikerjakan
8. Masing-masing kelompok mengerjakan transaksi itu ke dalam jurnal umum
9. Guru memberikan kesimpulan
10. Evaluasi
11. Penutup

Dari langkah-langkah yang sudah disusun diatas diharapkan dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat atau tahan lama dalam ingatan siswa dan bisa menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan sulit untuk dilupakan bagi siswa yang memerankannya.

1. **Hasil Belajar Siswa**
2. **Pengertian Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Nawawi dalam Susanto (2013, h. 5) “Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran terentu”.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal dalam Susanto (2013, h. 5) “Evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan manusia”.

1. **Tujuan Penilaian Hasil Belajar Siswa**

Menurut Nana sudjana (2016, h. 4) tujuan penilaian adalah untuk :

1. Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.
2. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah, dalam aspek intelektual, sosial, emosional, moral, dan keterampilan yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa kearah tujuan pendidikan yang diharapkan. Keberhasilan pendidikan dan pembelajaraan penting artinya mengingat peranannya sebagai upaya memanusiakan atau membudayakan manusia, dalam hal ini para siswa agar menjadi manusia yang berkualitas.
3. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pembelajaran serta strategi pelaksanaannya. Kegagalan para siswa dalam hasil belajar yang dicapainya hendaknya dipandang sebagai kekurangan pada diri siswa semata-mata, tetapi juga bisa disebabkan oleh program pembelajaran yang diberikan kepadanya atau oleh kesalahan strategi dalam melaksanakan program tersebut. Misalnya kurang tepat dalam memilih dan menggunakan metode mengajar dan alat bantu pembelajaran.
4. Memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Pihak yang dimaksud meliputi pemerintah, masyarakat, dan para orang tua siswa. Dalam mempertanggungjawabkan hasil-hasil yang telah dicapainya, sekolah memberikan laporan berbagai kekuatan dan kelemahan pelaksanaan sistem pendidikan serta kendala yang dihadapinya. Laporan disampaikan kepada pihak yang berkepentingan, misalnya dinas pendidikan setempat melalui petugas yang menanganinya. Sedangkan pertanggungjawaban kepada masyarakat dan orang tua disampaikan melalui laporan kemajuan belajar siswa (raport) pada setiap akhir program semester.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diketahui nahwa tujuan penilaian hasil belajar adalah supaya dapat diketahui kelebihihan dan kekurangan dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya dapat mengetahui keberhasilan proses pendidikan di sekolah, melakukan perbaikan dan penyempurnaan, dan memberikan pertanggung jawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

1. **Pendekatan Penilaian Hasil Belajar Siswa**

menurut Sudjana (2016, h. 7) ada dua pendekatan yang digunakan dalam penilaian hasil belajar yaitu “Penilaian acuan norma (PAN) dan penilaian acuan patokan (PAP).”

1. Penilaian Acuan Norma (PAN)

Penilain ini diacukan pada nilai rata-rata kelompoknya, demikian dapat diketahui kemampuan siswa dalam kelompoknya. Dengan kata lain prestasi yang dicapai seseorang posisinya sangat bergantung pada prestasi kelompoknya.

1. Penilaian Acuan patokan (PAP)

Penilaian ini diacuakan pada tujuan pembelajaran yang harus dikuasi oleh siswa. Biasanya keberhasilan siswa ditentukan kriterianya, yakni berkisar antara 75-80 persen. Dikatakan berhasil apabila ia menguasai atau dapat mencapai antara 75-80 persen dari tujuan atau nilai yang seharusnya dicapai.

1. **Macam-macam Penilaian Hasil Belajar**

Menurut Nana sudjana (2016, h. 5), dilihat dari fungsinya penilaian

dibedakan menjadi lima jenis yaitu penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian diagnostik, penilaian selektif, dan penilaian penempatan.

1) Penilaian formatif

Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan guru pada saat berlansungnya proses pembelajaran untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. Penilaian formatif berorientasi kepada proses belajar-mengajar untuk memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya.

2) Penilaian sumatif

Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yakni akhir caturwulan, akhir semester, dan akhir tahun. Tujuannya adalah untuk melihat hasil yang dicapai oleh para siswa, yakni seberapa jauh kompetensi siswa dan kompetensi mata pelajaran dikuasai oleh para siswa. Penilaian ini berorientasi kepada produk, bukan kepada proses.

3) Penilaian diagnostik

Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial (remedial teaching), menemukan kasus-kasus, dan lain-lain. Soal-soal disusun sedemikian rupa agar dapat ditemukan jenis kesulitan belajar yang dihadapi oleh para siswa.

4) Penilaian selektif

Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya tes atau ujian saringan masuk ke sekolah tertentu.

5) Penilaian penempatan

Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan adalah penilaian untuk mengtahui hasil belajar siswa dari pembelajaran selama belajar dan bisa melihat kelemahan-kelemahan siswa dan faktor penyebabnya. Penilaian bisa dilakukan saat ulangan harian, ulangan tengah semester, dan bisa juga dilakukan dalam proses pembelajaran siswa yang aktif.

1. **Penilaian Hasil Belajar Siswa di SMK**

Ketentuan penilaian yang berlaku di SMK

1. Ketentuan KKM

KKM (kriteria ketuntasan minimal) di SMK yaitu 75 pada mata pelajaran akuntansi. Penetapan KKM ditetapkan diawal tahun ajaran oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran dengan pertimbangan tiga aspek kriteria yaiu kompleksitas, daya dukung, dan intake peserta didik. Perkembangan pendidik atau forum KKG secara akademis menjadi pertimbangan utama penetapan KKM.

1. Ketentuan Remedial

Apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar atau mencapai taraf keberhasilan minimal, optimal, atau bahkan maksimal, maka proses belajar mengajar berikutnya dapat membahas pokok bahasan yang baru. Namum apabila 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar mencapai taraf keberhasilan kurang (dibawah taraf minimal), maka proses belajar mengajar berikutnya hendaknya bersifat perbaikan (remdial)

1. Ketentuan perskoran

Untuk setiap penilaian di SMK, yaitu ulangan harian, ulangan tengah semester, penugasan dan lain-lain menggunakan skor 0-100.

1. **Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model-model pembelajaran kooperatif seperti penelitian yang terdapat pada table dibawah ini:

**Hasil Penelitian Terdahulu**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Judul dan Tahun Penelitian** | **Pendekatan dan Metode** | **Hasil Penelitian** | **Persamaan** | **Perbedaan** |
| 1 | Pengaruh Metode Belajar Aktif *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Proses Belajar Mengajar Pada Sub Pokok Bahasan Jurnal Umum kelas XI SMA Pasundan 1 Bandung Tahun Ajaran 2009 – 2010).” | **-**kuantitatif  -eksperimen | Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan metode belajar aktif role playing (kelas eksperimen) dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran Konvensional (kelas kontrol) | Sama-sama menggunakan variabel X role playing dan variabel Y hasil belajar | Terdapat perbedaan dalam objek dan subjeknya**.** |
| 2 | Pengaruh Metode Belajar Aktif *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang | **-**kuantitatif  -eksperimen | Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan metode belajar aktif role playing (kelas eksperimen) dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran Konvensional (kelas kontrol) | Sama-sama menggunakan variabel X role playing dan variabel Y hasil belajar | Terdapat perbedaan dalam objek dan subjeknya**.** |
| 3 | Pengaruh Metode Belajar *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Gerak Pada Tumbuhan (kuasi Eksperimen di SMP Muhammadiyah 4 Tangerang) | **-**kuantitatif  -eksperimen | Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan metode belajar aktif role playing (kelas eksperimen) dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran Konvensional (kelas | Sama-sama menggunakan variabel X role playing dan variabel Y hasil belajar | Terdapat perbedaan dalam objek dan subjeknya**.** |

1. **Kerangka Pemikiran**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang harus dipenuhi. Karena dengan pendidikan manusia dapat memperoleh keterampilan dan ilmu pengetahuan sebagai bekal hidup dimasa depan. Untuk memperoleh keterampilan dan ilmu pengetahuan dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah melalui pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajarnya. Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal diperlukan berbagai faktor yang mendukung. Diantaranya kurikulum, metode belajar, serta sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

Berdasarkan penelitian terdahulu Proses Belajar Mengajar (PBM) tersebut belum terlaksana dengan baik, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan pada mata pelajaran. Salah satunya adalah pada mata pelajaran Akuntansi .

Kelas XI Akuntasi pada tahun ajaran 2015-2016 di semester genap. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa di SMK YP 97 Majalaya dengan nilai rata-rata ulangan tengah semester kelas X pada mata pelajaran Akuntansi masih rendah. Berikut ini adalah rincian data nilai rata-rata ulangan tengah semester kelas X Akuntansi untuk mata pelajaran Akuntansi bahasan Jurnal Umum di SMK YP 97 Majalaya.

Selama ini dalam melakukan pembelajaran ekonomi guru masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik. Metode yang digunakan memposisikan siswa sebagai objek pembelajaran dan guru sebagai pusat kegiatan belajar. Metode pembelajaran ini cenderung menjadikan suasana menjadi kaku, monoton dan kurang menggairahkan, sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dampaknya adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep bahan ajar yang harus dikuasinya dan rendahnya hasil belajar siswa belajar siswa pada mata pelajaran tersebut.

Peningkatan hasil belajar siswa, dipengaruhi oleh metode pembelajaran, guru hendaknya dapat memilih dan menerapkan suatu metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa, salah satunya adalah melalui penggunaan metode pembelajaran *role playing.* Menurut (Hisyam, Dkk, 2008, h. 98) Role playing merupakan suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan – tujuan pendidikan yang spesifik.

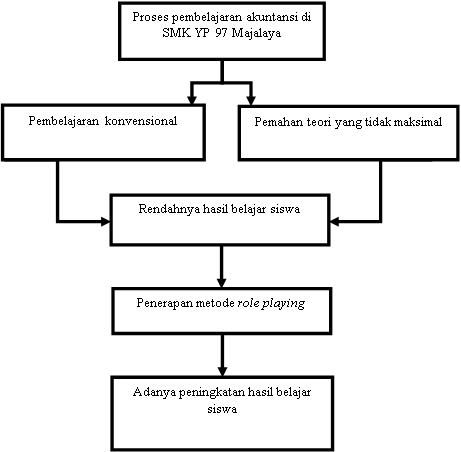
Metode ini akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode role playing, siswa bersama – sama mempelajari materi ajar, mendiskusikan materi, saling memberikan arahan, saling memberi pertanyaan dan jawaban. Siswa tidak hanya sekedar mendengarkan informasi dari guru, akan tetapi juga melihat apa yang dijelaskan oleh guru dan terakhir dari kegiatan siswa yaitu melakukanya dan mencoba langsung, sehingga siswa tidak mudah lupa dan memahami materi tersebut. Melalui pembelajaran metode *role playing* ini diharapkan semua siswa dalam kelas aktif dalam mendiskusikan materi, saling mengarahkan serta memberikan pertanyaan dan jawaban. Selain itu siswa juga mampu bekerjasama dengan siswa lain untuk memahami materi.

Apabila dalam proses pembelajaran akuntansi dibuat menyenangkan, dimana penggunaan metode belajar yang tepat dan dapat membangkitkan minat serta pemahaman siswa pada akuntansi, maka siswa akan merasa lebih senang dan tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga tidak ada lagi keluhan tentang kurangnya minat dan rendahnya hasil belajar akuntansi siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka akan dilakukan pengujian sejauh mana pengaruh variabel bebas yaitu model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Sehingga kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Dari uraian tersebut, maka kerangka penelitian pada penelitian ini sebagai berikut:

**Kerangka Pemikiran**



Paradigm yang terdapat dalam kerangka pemikiran adalah sebagai berikut :

**Paradigma Pemikiran**

Sesudah penerapan *Role playing* :

Nilai akuntansi meningkat

Sebelum penerapan *Role Playing* :

Nilai akuntansi rendah

*Role Playing*

1. **Asumsi dan Hipotesis**
2. **Asumsi**

Asumsi adalah pandangan yang telah di terima yang bersifat umum. Asumsi adalah sebuah titik tolak pemikiran yang sebenarnyah di terima oleh penyelidik.

Berdasarkan keterangan di atas penulis merumuskan asumsi sebagai berikut :

1. Guru akuntansi telah terampil menerapkan metode *role playing*
2. Sarana dan prasarana sekolah untuk menerapkan metode *role playing* dianggap memadai
3. Siswa akan lebih berperan aktip dalam pembelajaran.
4. **Hipotesis**

Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi sub pokok jurnal umum antara sebelum menggunakan *role palying* dan sesudah menggunakan *role playing*.