

# 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  $\pm 3$  menit untuk putaran pertama, namun pada putaran kedua sampai dengan keempat cukup  $\pm 2$  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 ( $8 \times 3$  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

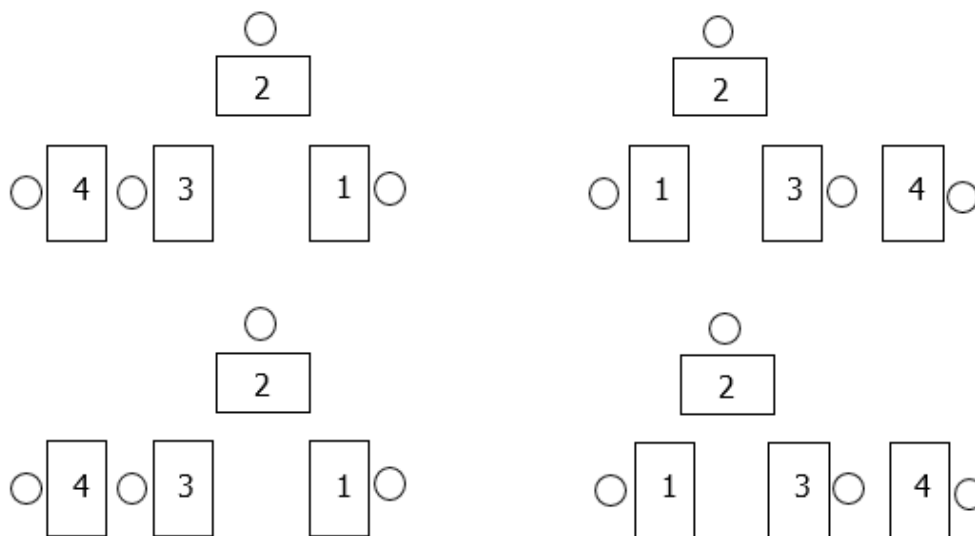
Nama Siswa: .....

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