

MODEL *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG

Jarot Tri Bowo Santoso¹

Abstract : *Accounting lesson is considered as a difficult lesson by most students in SMK/SMA. It is even sometimes worse with the less ability of accounting teachers to select learning methods that can attract students' attention and thought. Therefore, it is necessary to find an alternative learning which can help students to involve in the real situation which is fun and memorable. The learning model which can fulfill the fun situation is the role playing. The steps to implement this model in the learning of accounting cycle for trade firm are to divide students in groups and to give each of them an opportunity to play a role. In practice, each student changes the role weekly based on the order. The model makes students easier to understand the basic accounting and leads the teachers evaluate the materials if the lack of conformity occurs during the learning.*

Keywords : *role playing, learning, accounting cycle, trade firm*

PENDAHULUAN

Akuntansi adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah baik SMA maupun SMK (BM). Mata pelajaran akuntansi sering menjadi “momok” bagi sebagian besar peserta didik. Sebagai mata pelajaran wajib semua peserta didik harus mengikuti pelajaran tersebut, dengan berbagai tingkat dan hasil yang jauh dari tujuannya. Banyak peserta didik yang tidak paham tentang aturan, perhitungan dalam materi akuntansi tersebut. Hal ini kadang dipengaruhi oleh kurang mampunya guru mata pelajaran akuntansi untuk memilih metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian, pikiran dan menyenangkan bagi peserta didiknya. Kondisi ini diperparah lagi dengan waktu pembelajaran akuntansi yang terbatas, tidak ada sarana prasarana (nuku/LKS), dan peletakan jadwal pelajaran di waktu dimana peserta didik sudah lelah. Melihat keadaan tersebut, maka perlu dicari alternatif pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam situasi yang nyata, menyenangkan dan berkesan. Model pembelajaran yang dapat memenuhi hal tersebut adalah dengan penerapan metode *role playing*.

Model Role Playing dalam Pembelajaran

Kiranawati (2007) mendefinisikan *role playing* sebagai suatu cara penguasaan abhan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

¹Pengajar Jurusan Pendidikan Ekonomi FE UNNES

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. (<http://gurupkn.wordpress.com/2007/11/16/metode-role-plyaing>). Lebih lanjut Chesler dan Fox (1966) menyatakan esensi *role playing* adalah *the involvement of participant and observers in a real problem situation and the desire for resolution and understanding that this involvement engender*. (<http://mahardhikazifana.com> diunduh pada 9 Agustus 2010)

Berdasar definisi dan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *role playing* dapat digunakan dalam pembelajaran apapun termasuk akuntansi dengan memerankan sebagai tokoh disetiap bagian. Artinya bahwa dengan memerankan atau melibatkan peserta didik menjadi orang lain dalam situasi yang mendekati kenyataan akan membuat peserta didik lebih menghayati dan memahami suatu materi dari peran tersebut.

Model *role playing* mempunyai beberapa kelebihan, antara lain yaitu : a) Melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk emajukan kemampuannya dalam bekerjasama; b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; c) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktumelakukan permainan; d) Permaian merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak . (<http://learning-with-me.blogspot.com>, diunduh 15 Agustus 2010).

Dengan melihat kelebihan dari model *role playing* tersebut, penerapan *role playing* dalam pembelajaran akuntansi, akan membuat peserta didik lebih termotivasi dan tidak terbebani karena pengaruh guru, tetapi peserta didik akan lebih termotivasi dan senang karena model ini tidak mengharuskan pekerjaan yang monoton, harus duduk rapi, tetapi lebih ke tanggung jawab pribadi dan kelompok, sehingga diharapkan peserta didik lebih memahami tentang materi akuntansi dasar yang diajarkan, karena sudah diperankan dalam situasi yang mendekati kenyataan.

Pelaksanaan Model Role Playing dalam Pembelajaran Akuntansi Dasar

Pembelajaran akuntansi dasar berbasis *role playing* pada dasarnya dapat dilakukan dengan memperhatikan prasyarat dan aturan sebelum pelaksanaan *role playing* itu dilakukan. Prasyarat pelaksanaan *role playing* wajib dipenuhi agar dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *role playing* dapat berjalan dngan baik dan dapat terkontrol. Prasyarat tersebut yaitu: 1) Peserta didik harus sudah mendapatkan materi akuntansi dasar secara keseluruhan; 2) Sarana dan prasarana harus sudah disediakan sebelum proses pelaksanaan *role playing*.

Seorang guru tidak bisa langsung menerapkan model *role playing* tanpa membekalipeserta didik denganpengetahuan materi akuntansi dasar. Seorang guru harus terlebih dahulu memberikan materi akuntansi dasar secara keseluruhan agar dalam pelaksanaan pembelajaran, peserta didik mempunyai bekal materi yang memadai. Disamping itu, guru harus mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Sarana dan prasarana yang perlu dipersiapkan antara lain bukti kwitansi, form jurnal (umum dan khusus), form buku besar, form buku besar pembantu, form *worksheet*, form jurnal penyesuaian, form laporan keuangan dan form jurnal penutup serta form jurnal pembalik.

Aturan pelaksanaan *role playing* dalam proses pembelajaran harus ditentukan agar setiap siswa dan setiap kelompok dapat bekerja dengan maksimal dan setiap

anggota merasakan peran disetiap bagian. Aturan pelaksanaan *role playing* antara lain meliputi: 1) Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 8 orang untuk setiap kelompok (atau disesuaikan dengan jumlah peserta didik), dan masing-masing kelompok dipilih 1 orang sebagai penanggung jawab kelompok (manajer); 2) Setiap anggota kelompok harus menempati suatu bagian. Bagian yang harus diisi yaitu: a) bagian transaksi (pembelian, penjualan, penerimaan, dan pembayaran); b) bagian jurnal; c) bagian buku besar; d) bagian buku besar pembantu; e) bagian *worksheet* dan jurnal penyesuaian, f) bagian laporan keuangan (laba komprehensif dan laporan perubahan modal); g) bagian jurnal penutup dan neraca setelah penutupan; h) bagian jurnal pembalik. 3) Setiap anggota akan menempati keseluruhan bagian tersebut. hal ini dilakukan dengan cara setiap anggota bergeser dari satu bagian ke bagian lain, sehingga setiap peserta pernah menjalani semua bagian yang ada. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.

Berdasarkan gambar 1 dapat dijelaskan bahwa setiap anggota harus menempati bagian. Misalnya peserta didik A, pertama kali menempati bagian a, pada minggu berikutnya bergeser ke bagian b, dan seterusnya, sampai bagian h. 4) Pekerjaan peserta didik setiap minggu harus dikumpulkan dan guru memberi motivasi kepada peserta didik bahwa setiap kesalahan dalam satu bagian akan berakibat kesalahan bagian lain. 5) setiap kelompok harus melakukan transaksi yang meliputi pembelian, penjualan, penerimaan dan pembayaran. Transaksi tersebut dilakukan antar kelompok lain, misalnya membeli barang dari kelompok lain.

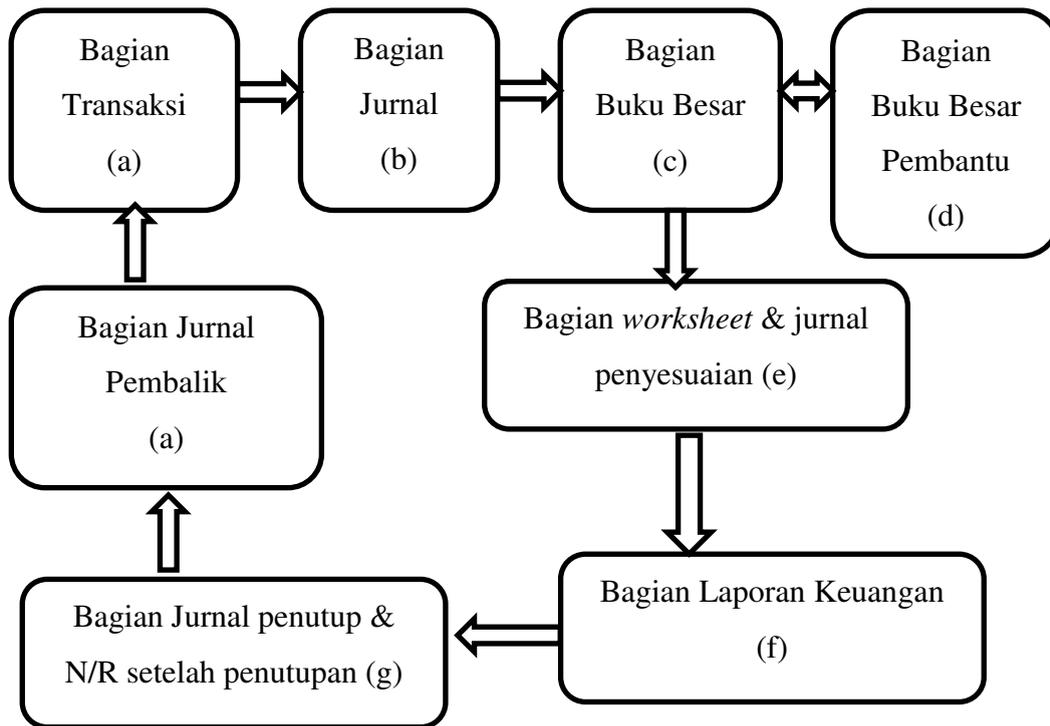
Pelaksanaan Model Pembelajaran Akuntansi Dasar Berbasis *Role Playing*

Setelah prasyarat dan aturan disusun dan disosialisasikan maka pembelajaran dengan model *role playing* dapat diterapkan. Pada awal proses pembelajaran setiap kelompok diberi data awal sebagai berikut:

Tabel 1. Latihan Soal

Akun (Aktiva)	Jumlah	Akun (Pasiva)	Jumlah
Kas	30.000.000		
Persediaan Barang	20.000.000		
Perlengkapan Kantor	1.000.000		
Peralatan Kantor	10.000.000		
Kendaraan	10.000.000		
Gedung	60.000.000	Modal	131.000.000
Total Aktiva	131.000.000	Jumlah pasiva	131.000.000

Dengan data tersebut, setiap manajer kelompok dengan persetujuan anggota kelompokna boleh melakukan transaksi apa saja, dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan perusahaan. Pelaksanaan pada minggu pertama, setiap kelompok harus melakukan transaksi sebanyak 15 sampai 30 transaksi baik pembelian, penjualan, pembayaran, maupun penerimaan. Kemudian dikerjakan oleh masing-masing bagian secara berantai sampai didapat laporan keuangan. Hasil tugas masing-masing bagian tersebut kemudian dikumpulkan ke guru pengampu, sebagai bahan awal untuk minggu depan berikutnya.



Gambar 1 : Bagan Alur Role Playing

Dalam pelaksanaan *role playing* ini, setiap bagian mempunyai peran yang penting karena satu kesalahan yang dibuat oleh satu bagian akan berakibat kesalahan pada seluruh bagian. Oleh karenanya, setiap anggota harus teliti, dan bertanggung jawab pada bagian yang ditempatinya. Tugas dan tanggung jawab masing-masing bagian dapat dijelaskan sebagai berikut.

Bagian transaksi dikendalikan oleh seorang peserta didik yang mempunyai tugas yaitu : a) melakukan transaksi pembelian barang atau pembelian keperluan perusahaan; b) melakukan penjualan barang dagangan; c) melakukan semua pembayaran, baik untuk pembelian barang atau pembayaran yang lain; d) menerima pembayaran dari pihak lain. Semua transaksi yang dilakukan bagian transaksi harus ada bukti otentiknya yaitu kwitansi atau sejenisnya. Bagian ini juga mempunyai tugas memeriksa persediaan barang, perlengkapan, dan apabila jumlah persediaan kurang maka dapat melakukan pembelian. Untuk tugas minggu ke dua, bagian ini akan selesai jika sudah melakukan sekitar 15 sampai 30 transaksi yang kompleks yaitu pembelian, penjualan, penerimaan dan pembayaran dan uga retur dan diskon. Pada minggu berikutnya, bagian ini akan bergeser ke bagian jurnal.

Bagian jurnal pada minggu kedua adalah peserta didik yang bergeser dari bagian transaksi pada minggu pertama. Tugas bagian jurnal adalah membuat jurnal dari semua transaksi yang dilakukan bagian transaksi pada minggu pertama. Jurnal tersebut meliputi jurnal khusus dan jurnal umum. Bagian ini akan mencatat transaksi berdasarkan bukti transaksi (kwitansi) dari bagian transaksi. Tugas bagian ini akan selesai jika semua bukti transaksi telah dicatat ke dalam jurnal. Pada minggu ketiga peserta didik bagian jurnal akan bergeser ke bagian buku besar.

Bagian buku besar pada minggu ke dua adalah peserta didik yang bergeser dari bagian jurnal pada minggu pertama. Tugas bagian buku besar adalah melakukan posting

semua transaksi yang telah dicatat dalam jurnal oleh bagian jurnal di minggu ke dua ke dalam buku besar. Setiap transaksi yang berbeda dibuatkan satu buku besar. Tugas bagian ini akan selesai jika seluruh transaksi dari jurnal sudah diposting ke dalam buku besar (catatan transaksi yang sama cukup dibuatkan satu buku besar). Pada minggu ketiga peserta bagian buku besar akan bergeser ke bagian buku besar pembantu.

Bagian buku besar pembantu pada minggu ke dua adalah peserta didik yang bergeser dari bagian buku besar pada minggu pertama. Tugas bagian buku besar pembantu adalah membuat buku besar pembantu untuk setiap *customer* yang mempunyai utang piutang dengan perusahaan dan juga untuk rincian persediaan barang. Buku besar pembantu yang dibuat meliputi buku besar pembantu piutang dagang, buku besar pembantu utang dagang serta buku besar pembantu persediaan barang. Tugas bagian ini dianggap selesai jika semua transaksi yang berhubungan dengan utang piutang dan persediaan barang sudah dibuatkan buku pembantu masing-masing. Pada minggu ketiga peserta bagian buku besar pembantu akan bergeser ke bagian *worksheet* dan jurnal penyesuaian.

Bagian *worksheet* dan jurnal penyesuaian pada minggu ke dua adalah peserta didik yang bergeser dari bagian buku besar pembantu pada minggu pertama. Tugas bagian *worksheet* dan jurnal penyesuaian adalah: a) membuat *trial balance* untuk dimasukkan ke *worksheet*; b) membuat jurnal penyesuaian dan memasukan ke dalam *worksheet*; c) menyelesaikan *worksheet*. Tugas bagian ini dianggap selesai jika *worksheet* sudah terselesaikan dengan benar. Pada minggu ke tiga peserta bagian *worksheet* dan jurnal penyesuaian akan bergeser ke bagian laporan keuangan.

Bagian laporan keuangan pada minggu ke dua adalah peserta didik yang bergeser dari bagian *worksheet* dan jurnal penyesuaian pada minggu pertama. Tugas bagian laporan keuangan adalah: a) membuat laporan laba komprehensif; b) membuat laporan perubahan modal; c) laporan arus kas (jika diperlukan). Tugas bagian ini dianggap selesai jika laporan tersebut sudah terselesaikan dengan benar. Pada minggu ke tiga peserta bagian laporan keuangan akan bergeser ke bagian jurnal penutup dan neraca setelah penutupan.

Bagian jurnal penutup dan neraca saldo setelah penutupan pada minggu kedua adalah peserta didik yang bergeser dari bagian laporan keuangan pada minggu pertama. Tugas bagian jurnal penutup dan neraca saldo setelah penutupan adalah: a) melakukan penutupan terhadap akun nominal (akun yang termasuk dalam laba rugi), kemudian membuat neraca saldo setelah penutupan. Untuk model ini maka buku besar harus dikopi, agar jurnal yang asli tetap bisa dipakai. Tugas bagian ini dianggap selesai jika semua akun nominal telah dibuat jurnal penutup dan diposting ke buku besar masing-masing dan telah disusun neraca saldo setelah penutupan dengan benar. Pada minggu ketiga peserta bagian jurnal penutup dan neraca saldo setelah penutup akan bergeser ke bagian jurnal pembalik.

Bagian jurnal pembalik pada minggu kedua adalah adalah peserta didik yang bergeser dari bagian jurnal penutup dan neraca saldo setelah penutupan pada minggu pertama. Tugas bagian jurnal pembalik adalah: a) melakukan pembalikan atas transaksi-transaksi yang memerlukan pembalikan sehingga siap digunakan sebagai dasar diawal periode. Tugas bagian ini dianggap selesai jika semua transaksi yang memerlukan pembalikan sudah dibalik dengan benar. Pada minggu ketiga peserta bagian jurnal pembalik ini akan bergeser ke bagian jurnal transaksi, dan perusahaan akan memulai periode baru lagi.

Evaluasi Model *Role Playing*

Evaluasi ini dilakukan dengan tujuan mengetahui kemampuan peserta didik pada setiap bagian dan hasil akhir per periode akuntansi. Evaluasi ini sebaiknya pada setiap minggu disaat akan memulai *role playing*, dengan cara memberikan informasi ke setiap kelompok, setiap bagian yang kurang benar. Evaluasi ini sangat mudah dilakukan oleh guru mengingat jawaban transaksi sudah ada di setiap kelompok. Namun, guru juga harus memeriksa lebih detail. Keberhasilan dari kelompok dapat dinilai dari kebenaran jawaban per bagian.

SIMPULAN DAN SARAN

Model pembelajaran akuntansi dasar berbasis *role playing*, merupakan suatu model pembelajaran yang mencoba mendekatkan pembelajaran berbasis dunia nyata, dengan menempatkan peserta didik di masing-masing bagian, dan pernah merasakan di semua bagian. Dengan model ini diharapkan peserta didik mempunyai tantangan untuk bisa menyelesaikan pekerjaan di setiap bagian dengan benar, dan mempunyai tanggung jawab bahwa kesalahan yang mereka lakukan akan berakibat kesalahan pada teman atau bagian lain dan kesalahan pada keseluruhan perusahaan.

Melalui model ini, peserta didik tidak difokuskan pada pembelajaran yang berbasis pada guru. Selain itu, melalui model ini peserta didik tidak merasa terbebani kesalahan pada guru, tetapi peserta didik dibebani rasa untuk bisa agar tidak terjadi kesalahan pada perusahaannya. Model ini juga mencoba membuat materi akuntansi menjadi mudah dipahami, karena dikerjakan bersama, dan dalam kondisi yang mendekati dunia nyata, sehingga akuntansi tidak lagi menjadi momok bagi peserta didik lagi.

DAFTAR REFERENSI

Chelser dan Fox. 1996. <http://mahardhikazifana.com/family-education-pendidikan-keluarga/model-role-playing-dalam-aktivitas-diunduh> 9 Agustus 2010

Kiranawati. 2007. Metode *Role Playing*. <http://gurupkn.wordpress.com/2007/11/16/metode-role-playing>. Diunduh 15 Agustus 2010.

Learning with me. http://learning_with_me.blogspot.com/. Diunduh 15 Agustus 2010.

Simamora, Henry. 2000. Akuntansi Basis Pengambilan Keputusan Bisnis. Jakarta: Salemba Empat.

Warren dkk. 2010. Pengantar Akuntansi; Adaptasi Indonesia. Jakarta: Salemba Empat.