

METODE ROLE PLAYING SEBAGAI ALTERNATIF TEKNIK PEDAGOGIK DALAM PELATIHAN SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG

Elsa Imelda¹, Michele Tjen²

¹ Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Tarumanagara
Email: elsai@fe.untar.ac.id

² Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Tarumanagara
Email: michele.125210052@stu.untar.ac.id

ABSTRACT

Educator are demanded to have creative ideates to developed different kind of pedagogical method to help the students understand the lesson in a fun, efficient and effective way. Role Playing method is one of the method in pedagogical method. It is a learning method that allow student to play a role with a problem event that they need to solved, it is usually conveyed in based on the class lesson. This Role Playing method will be practiced in High School Kristen Yusuf, Jakarta. High school students tend to find accounting hard to understand and feels that learning accounting cycle of merchandising company is complicated with the traditional way of teaching. Hence, this allow the Role Playing method to be used on the students. This activity will allow the students to know how accounting practices done in a real life simulation. The case of discussion regarding the transaction will teach the students how to journal it. The provision of learning this accounting journaling system, starting from how to record a transaction , posting the accounting entries and making financial report. The students will have a better grasp of accounting in merchandising company with the help of role playing technique. This will increase the students motivation to learn more accounting and increasing the chances of students taking accounting as the major in the university.

Keywords: role playing, general journal, merchandising company

ABSTRAK

Pendidik dituntut untuk selalu memiliki ide kreatif dalam mengembangkan berbagai metode pedagogik agar membantu siswa memahami pelajaran dengan cara yang menyenangkan, efisien dan efektif. Metode *Role Playing* merupakan salah satu cara dalam teknik pedagogik. Metode *Role Playing* ini memberikan pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan dengan suatu kejadian masalah yang harus dipecahkannya, biasanya disampaikan berdasarkan pelajaran kurikulum yang ada dalam kelas. Metode *Role Playing* ini akan dipraktekkan kepada siswa/i di SMA Yusuf Kristen, Jakarta. Siswa dan siswi cenderung menganggap akuntansi sulit untuk dipahami dan merasa bahwa mempelajari siklus akuntansi perusahaan dagang rumit dengan cara pengajaran tradisional. Ini membuat minat belajar akuntansi untuk berkurang. Oleh karena itu, Metode *Role Playing* ini dapat dicoba untuk diterapkan pada siswa/i. Kegiatan ini akan memungkinkan siswa untuk mengetahui bagaimana praktik akuntansi dilakukan dalam simulasi kehidupan nyata. Kasus diskusi mengenai transaksi tersebut akan mengajarkan siswa bagaimana cara membuat jurnal. Bekal pembelajaran sistem akuntansi siklus ini, mulai dari cara mencatat transaksi, memposting entri akuntansi dan membuat laporan keuangan. Siswa akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang akuntansi di perusahaan dagang dengan bantuan teknik bermain peran. Hal ini akan meningkatkan motivasi mahasiswa untuk mempelajari akuntansi lebih lanjut dan meningkatkan peluang mahasiswa mengambil jurusan akuntansi di universitas.

Kata kunci: role playing, jurnal umum, perusahaan dagang

1. PENDAHULUAN

Akuntansi menurut Sumarsan (2017:1) merupakan suatu seni yang bertugas untuk mengumpulkan, mengidentifikasi, mengklasifikasikan, mencatat transaksi, dan juga kejadian yang berhubungan dengan uang, sehingga menghasilkan suatu laporan keuangan yang dapat digunakan oleh orang yang memiliki kepentingan dengan informasi keuangan tersebut. Dalam akuntansi adanya siklus akuntansi. Di mana menurut Weygandt et al, (2019) proses akuntansi terdiri atas kegiatan mengidentifikasi, pencatatan dan komunikasi. Identifikasi dilakukan dengan cara menganalisis transaksi yang terjadi. Jika itu merupakan transaksi ekonomi maka akan di catat pada jurnal. Oleh karena itu, proses akuntansi terdiri dari mengidentifikasi transaksi, pencatatan ke jurnal, dan komunikasi dengan membuat laporan keuangan. Dalam perusahaan



dagang siklus akuntansi dimulai dari mengidentifikasi transaksi yang terjadi merupakan transaksi keuangan, lalu akan dicatat pada jurnal umum. Setelah itu akan di posting pada buku besar, dan setelah itu membuat laporan keuangan untuk perusahaan dagang. Siklus akuntansi ini harus diketahui untuk memberikan informasi atas kondisi keuangan dari perusahaan dagang.

Di SMA pelajaran Akuntansi adalah sebuah pelajaran yang terdapat dalam mata pelajaran ekonomi yang diminati oleh siswa/i yang biasanya terdapat dalam Jurusan Ilmu Sosial (IPS). Pelajaran akuntansi merupakan pelajaran yang berguna yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, jadi pelajaran ini dapat menjadi bekal untuk siswa yang berminat melanjutkan perguruan tinggi dalam bidang akuntansi.

Permasalahan dalam kondisi ini merupakan sekolah hanya mengajarkan teori- teori dengan soal latihan yang terbatas, sehingga adanya kurang praktik yang diajarkan oleh sekolah. Ilmu akuntansi ini memerlukan banyak latihan dan banyak membahas kasus agar pemahaman tentang akuntansi dapat memadai. Oleh karena itu, dengan adanya metode *Role Playing* ini membuat siswa mendapatkan pelatihan secara praktikal dan mendapatkan gambaran proses akuntansi yang lebih jelas karena menggunakan kasus yang benar-benar terjadi dalam dunia nyata.

Akuntansi ini sering kali dianggap salah satu pelajaran yang susah untuk dilakukan, hal ini dikarenakan siswa/i memiliki kesulitan untuk memahami pelajaran. Sehingga sering kali siswa merasa frustrasi saat melakukan tugas akuntansi dan merasakan bahwa akuntansi bukan pelajaran yang menyenangkan. Ini akan mengurangi motivasi belajar akuntansi seorang siswa/i. Di mana menurut Sadirman (2014) keberhasilan seorang dalam belajar adalah berdasarkan motivasi yang dimiliki. Oleh karena itu, dengan adanya metode *Role Playing* ini membuat mahasiswa lebih mudah mempelajari akuntansi dan cara penjournalannya, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa/i. Siswa/i juga dapat melihat akuntansi menjadi pelajaran lebih menyenangkan untuk dipelajari.

2. METODE PELAKSANAAN PKM

Menurut Suryana (2016), guru merupakan faktor penting untuk menentukan mutu pendidikan bagi murid-murid. Sehingga, guru ini harus dapat menerapkan teknik pedagogi. Hal ini dikarenakan adanya pemindahan ilmu dari seorang guru ke peserta didik yang terjadi. Agar memaksimalkan pemindahan ilmu ini diharapkan guru mengerti teknik mengajar yang baik.

Berdasarkan Hiryanto (2017), pedagogi secara tradisional merupakan seni mengajar. Teknik pedagogi berkembang menjadi modern yang dikenal sebagai, teknik pedagogi modern di mana metode *Role Playing* termasuk. Menurut Jackson (2011), metode *Role Playing* dapat membantu siswa/i untuk menjadi aktif dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga dapat memastikan bahwa seluruh peserta didik dapat berpartisipasi terhadap pembelajaran. Teknik *Role Playing* ini merupakan metode pedagogik yang dapat digunakan oleh pengajar agar siswa/i dapat lebih memahami pembelajaran yang diberikan. Metode *role playing* ini dilakukan dengan cara memberikan kasus secara riil terhadap siswa/i yang akan memainkan peran dalam kasus tersebut. Contohnya adalah siswa/i menjadi pelanggan untuk perusahaan dagang dan melakukan aksi transaksi bisnis dengan penjualan perusahaan dagang yang juga diperankan oleh siswa/i.

Menurut Djamarah (2010), Metode *Role Playing* ini juga memberikan manfaat bagi peserta:

1. Sisa didik agar lebih mengerti dunia kerja nanti dan di satu sisi dapat meningkatkan level menyenangkan dalam belajar.

2. peserta didik lebih mudah untuk memahami, mengingat pembelajaran materi yang diberikan.
3. Meningkatkan kreativitas, imajinasi, kerja sama, tanggung jawab siswa/i dengan melakukan *Role playing* ini.
4. Siswa lebih berinisiatif dalam menjalankan tugas yang diberikan.

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran *role playing* antara lain:

1. Dibutuhkan waktu yang banyak untuk mempersiapkan pembelajaran *role playing* ini. Sedangkan, waktu yang disediakan di sekolah sangat dikit.
2. Siswa/i tertinggal pelajaran, sehingga adanya materi yang tidak dapat di kejar.
3. Tidak semua peserta didik dapat terlibat dengan aktif dalam pembelajaran *Role Playing*.
4. Peserta didik tersebut merasa bosan dengan pembelajaran, sehingga siswa/i tidak dapat mendapatkan ilmu yang dibutuhkan.
5. Dibutuhkan ruang yang besar agar dapat lebih leluasa dalam menjalankan metode *Role playing*. Sedangkan kelas dalam sekolah relatif kecil.

Penerapan metode Role Playing pada sistem penjurnalan untuk perusahaan dagang akan dilakukan transaksi untuk 1 periode akuntansi. Siswa akan berperan menjadi pelaku bisnis, akuntan, dan konsumen untuk mempelajari cara melakukan penjurnalan akuntansi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perusahaan yang digunakan merupakan perusahaan dagang, di mana merupakan perusahaan yang menjual persediaan seperti menjual snack. Siswa/i diminta untuk melakukan peran sesuai dengan transaksi yang ada. Ini akan membuat peserta didik untuk dapat mengerti lebih dalam tentang akuntansi pada perusahaan dagang. Dikarenakan jumlah peserta yang cukup banyak, siswa akan dibentuk per group sebanyak 3 siswa untuk setiap peran (role). Cara metode Role Play diberlakukan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1

Jumlah Siswa yang Dibutuhkan untuk Role Play

No	Role Play Sebagai	Jumlah
1	Pemilik Ruko	3 siswa
2	Finance PT JOSE ALFARO	3 siswa
3	Accounting PT JOSE ALFARO	3 siswa
4	Tiktok	3 siswa
5	JNE	3 siswa
6	Notaris	3 siswa
7	PT XENIA	3 siswa
8	PT AGYA	3 siswa
9	PT YARIS	3 siswa
10	PT BRIO	3 siswa
11	Supplier	3 siswa
12	Toko Furniture	3 siswa
13	Pegawai Budi	3 siswa
14	Pegawai Ali	3 siswa

Saat melakukan role play ini, peserta didik akan dipandu dan diajarkan cara membuat bukti transaksi untuk dijadikan bukti pada saat mencatat transaksi. List alat bantu yang digunakan untuk membuat Role Play ini bisa berjalan dengan lancar tertera pada Tabel 2.



Tabel 2

Alat Bantu yang Dibutuhkan untuk Role Play

No	Alat bantu	Keterangan
1	Uang kertas palsu	Dibuat sendiri per lembar Rp50.000
2	Kwitansi	Bukti transaksi sewa gedung dan pembayaran gaji
3	Faktur penjualan	Bukti transaksi (rangkap 2) jika terjadi penjualan jasa
4	Faktur pembelian	Bukti transaksi pembelian perlengkapan dan peralatan salon
5	Slip gaji	Untuk pembayaran gaji ke pegawai salon
6	Barang Dagang	Cemilan mie keriting
7	Bukti Pengiriman barang	Bukti yang digunakan saat melakukan pengiriman di JNE
8	Surat Perjanjian Partnership	Surat yang digunakan untuk perjanjian partner.
9	Miniatur toko	Sebagai bukti untuk menandakan adanya gedung

Beberapa contoh transaksi yang diadakan saat pelatihan, serta kegiatan yang dilakukan dengan Role Play dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3

Kegiatan Transaksi dan Role Play

No	Transaksi	Role Play
1	Pendirian PT JOSE ALFARO	Kedua pemilik menyerahkan uang yang akan diserahkan ke perusahaan. Finance memegang uang dari pemilik. Akuntan mencatat dengan bukti transaksi berupa kwitansi penyetoran uang modal masuk. Adanya penandatanganan dokumen yang disertai dengan notaris sebagai saksi.
2	Menyewa ruang untuk usaha dagang	Finance menyerahkan uang kepada pemilik gedung dan dibuatkan kwitansi sebagai bukti tanda terima. Akuntan menerima bukti mencatat transaksi yang terjadi
3	Pembelian perlengkapan, peralatan, dan persediaan.	Finance menyerahkan uang untuk pembelian perlengkapan, peralatan dan persediaan kepada pemilik barang. Penjual akan memberikan faktur. Akuntan akan menerima faktur dan mencatatnya.
4	Menggunakan JNE untuk mengirimkan barang dagang.	Finance akan menyerahkan uang kepada JNE untuk membayar ongkos kirim dari barang dagang yang dibeli karena menggunakan shipping point. Lalu bukti transaksinya merupakan kwitansi yang akan dicatat. Finance akan menyerahkan uang kepada JNE untuk membayar ongkos kirim dari barang dagang yang akan dikirim ke pelanggan karena menggunakan destination point. Lalu bukti transaksinya merupakan kwitansi yang akan dicatat.
5	Melakukan penjualan atas barang dagang	Pelanggan membayar uang kepada finance, di mana akan dibuatkan faktur penjualan untuk tanda terima. 1 rangkap bukti diberikan ke akuntan sebagai bukti transaksi. 1 rangkap lagi diberikan ke penjual.
6	Membayar gaji pegawai	Pemilik mengambil uang dari kasir dan membayar gaji kepada seluruh pegawai salon. Bukti transaksi berupa slip gaji dan tanda terima gaji. Akuntan mencatat berdasarkan bukti transaksi
7	Membayar beban iklan	Finance menyerahkan uang ke tiktok sebagai pembayaran. Dimana akan dibuat kwitansi untuk itu, dimana kwitansi ini akan menjadi bukti untuk akuntan saat mencatat transaksi.

Kegiatan dilakukan selama bulan Oktober yang dilakukan pada 1 kali pertemuan. Kegiatan ini dilakukan oleh siswa kelas XII dengan latar belakang IPS. Total ada 22 siswa yang mengikuti pelatihan. Gambar 1 sampai 3 merupakan dokumentasi foto saat kegiatan dilaksanakan.

Gambar 1

Pelaksanaan Kegiatan (1)



Gambar 2
Pelaksanaan Kegiatan (2)



Gambar 3
Pelaksanaan Kegiatan (3)



Berdasarkan pelatihan yang telah diberikan, siswa telah mendapatkan:

1. Penjelasan yang jelas dan contoh nyata tentang siklus akuntansi dan proses bagaimana bukti transaksi dapat menjadi landasan dalam pencatatan akuntansi yang diajarkan untuk siswa tingkat SMA.
2. Penjelasan dan pemahaman sistem penjurnalan pada perusahaan dagang secara ditel
3. Meningkatkan pemahaman tentang akuntansi yang dilakukan di dunia nyata, dan
4. Meningkatkan pengetahuan mengenai akuntansi secara komprehensif.

4. KESIMPULAN

Siswa yang mengikuti pelatihan ini ditanyakan secara langsung tentang kepuasan pelatihan ini. Siswa menyatakan bahwa lebih mudah dipahami dengan penjelasan demikian, siswa juga merasa bahwa akuntansi menjadi lebih menyenangkan untuk dilakukan, sehingga meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran akuntansi. Siswa merasa bahwa pembelajaran seperti ini dapat diaplikasikan di kehidupan nyata, sehingga lebih mudah untuk di kaitkan.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Terima kasih atas dukungan yang diberikan LPPM Untar telah mendukung kegiatan ini. Terima kasih kepada SMA YUSUF KRISTEN Jakarta yang telah memberikan tempat untuk melakukan teknik ini dan dukungannya. Terima kasih kepada seluruh tim yang telah membantu dan mendukung kegiatan ini.

REFERENSI

- Djamarah. S. B, Zain. A. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Hashim. S, dkk. (2007). Pedagogi: strategi dan teknik mengajar dengan berkesan. PTS profesional. Malaysia.
- Hiryanto (2017) Pedagogi, Andragogi, dan Heutagogi Serta Implikasinya Dalam Pemberdayaan Masyarakat, *Dinamika Pendidikan* Vol XXII No 1 Mei 2017, hal 65
- Ikatan Akuntan Indonesia (2012) Standar Akuntansi Keuangan per 1 Juni 2012, Dewan Standar Akuntansi Keuangan – IAI

- Jackson, V.A. 2011. Teaching Communication Skill Using Role-Play: An Experience-Based Guide For Educators. *Journal of Palliative Medicine*. 14 (6): 775-780.
- Sardiman A. M. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini, Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Padang: Kencana
- Sumarsan, Thomas. (2017). *Akuntansi dasar dan aplikasi dalam bisnis versi IFRS, Jilid 1, Edisi kedua*. Penerbit Indeks
- Weygandt, J. J., Kimmel, P. D., & Kieso, D. E. (2019). *Financial Accounting with International Financial Reporting Standards (4th Edition)*. John Wiley & Sons, Inc.