



**MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI MELALUI METODE  
BERMAIN PERAN (*Role Playing*) POKOK BAHASAN JURNAL UMUM  
PADA SISWA KELAS XI IPS SMA ISLAM KARANGRAYUNG  
KABUPATEN GROBOGAN TAHUN AJARAN 2010/2011**

**SKRIPSI**

**Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
pada Universitas Negeri Semarang**

Oleh  
**Ika Chandrawati  
NIM 7101406554**

PERPUSTAKAAN  
**UNNES**

**nJURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2011**

## SARI

**Ika Chandrawati. 2010.** Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Akuntansi melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pokok Bahasan Jurnal Umum pada Siswa Kelas XI IPS SMA Islam Karangrayung Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2010/2011. Skripsi, Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.

**Kata kunci: Keaktifan, Hasil Belajar, dan Pembelajaran Metode bermain peran (*Role Playing*).**

Dalam pembelajaran metode bermain peran (*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. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran metode bermain peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata diklat akuntansi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa Kelas XI IPS SMA Islam Karangrayung tahun ajaran 2010/2011 yang berjumlah dua kelas, dengan menggunakan teknik *simple random sampling* diperoleh kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) dan kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah.

Hasil penelitian sebelum *treatment* menunjukkan nilai pada waktu *pre test* rata-rata 66,50 sedangkan pada waktu *post tes* 76,17. Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) Aktivitas siswa dalam pembelajaran metode bermain peran (*Role Playing*). 2) hasil belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) menunjukkan hasil yang positif, terlihat dari peningkatan signifikan dari segi aktivitas dan hasil pembelajaran. Pada hasil keaktifan diketahui bahwa nilai rata-rata pada waktu *pre tes* sebesar 13,40. Sedangkan nilai rata-rata pada waktu *post tes* sebesar 12,47.

Saran yang dapat diberikan yaitu (1) Bagi guru bidang studi akuntansi SMA Islam Karangrayung dianjurkan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan keaktifan dan 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 bermain peran (*Role Playing*) pada pengajaran bidang studi lainnya dan di tempat yang berbeda.