

Volume 11 Nomor 2 Agustus 2026
E-ISSN 2541-0938 P-ISSN 2657-1528

JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI JURKAMI

JURKAMI

VOLUME 11
NOMOR 2

SINTANG
AGUSTUS
2026

DOI
10.31932

E-ISSN
2541-0938
P-ISSN
2657-1528

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTUAN
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
SISWA AKUNTANSI**

Laoren Valerina^{1✉}, Rini Herliani², La Hanu³, Andri Zainal⁴, Ulfa Nurhayani⁵

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2,3,4,5}

✉Corresponding Author Email: laorenvalerinasinaga@gmail.com¹

Autor Email: riniherliani@gmail.com², lahanu@gmail.com³, andrizainal@gmail.com⁴,
ulfanurhayani@gmail.com⁵

Article History:

Received: April 2026

Revision: May 2026

Accepted: May 2026

Published: August
2026

Keywords:

Learning Activities;

Learning Outcomes;

Role Playing;

Wordwall.

Abstract:

The problem in this study is the low activity and learning outcomes of class XI AKL 1 students of SMK Negeri 6 Medan. The purpose of this study was to determine the increase in student activity and learning outcomes through the application of the Role Playing learning model assisted by Wordwall. This study is a Classroom Action Research (CAR) which was carried out in two cycles with 28 students as subjects. Data were collected through observation and tests, then analyzed quantitatively. The results showed that the percentage of students categorized as active and very active increased from 53.56% in cycle I to 100% in cycle II. Student learning outcomes also increased, indicated by an average pre-test score of 57.85 with 14.28% completeness, increasing to 80.07 with 57.14% completeness in cycle I, and reaching 92.46 with 100% completeness in cycle II. Thus, the application of the Role Playing model assisted by Wordwall is proven to be able to increase student activity and learning outcomes. The Wordwall-assisted Role Playing model can be used as an alternative, innovative learning strategy to improve student activity and learning outcomes. This study's limitations lie in the subject coverage, which only involved one class and one subject.

Abstrak:

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI AKL 1 SMK Negeri 6 Medan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Role Playing berbantuan Wordwall. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 28 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes, kemudian dianalisis secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase siswa yang termasuk kategori aktif dan sangat aktif meningkat dari 53,56% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, ditunjukkan oleh rata-rata nilai pre-test sebesar 57,85 dengan ketuntasan 14,28%, meningkat menjadi 80,07 dengan ketuntasan 57,14% pada siklus I, dan mencapai 92,46 dengan ketuntasan 100% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan model Role Playing berbantuan Wordwall terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Model Role Playing berbantuan Wordwall dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Keterbatasan penelitian ini terletak pada cakupan subjek yang hanya melibatkan satu kelas dan satu mata pelajaran.

Sejarah Artikel:

Diterima: April 2026

Direvisi: Mei 2026

Disetujui: Mei 2026

Diterbitkan: Agustus
2026

Kata kunci:

Aktivitas Belajar; Hasil

Belajar; Role Playing;

Wordwall.



How to Cite: Laoren Valerina, Rini Herliani, La Hanu, Andri Zainal, Ulfa Nurhayani. 2026. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTUAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 11 (2), DOI: <https://doi.org/10.31932/jpe.v11i2.6395>

PENDAHULUAN

Tenaga pendidik memiliki peran yang sangat krusial dalam penyelenggaraan pendidikan. Guru tidak sekadar menyampaikan materi, tetapi juga bertindak sebagai fasilitator, pemberi motivasi, serta pembimbing bagi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan kegiatan belajar mengajar sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, dan mampu mendorong keaktifan siswa. Menurut Faizah, (2024), pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang secara sistematis oleh guru melalui perencanaan instruksional dengan tujuan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Proses ini menekankan pentingnya penyediaan sumber belajar yang menarik dan relevan agar mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran juga dipahami sebagai proses yang menumbuhkan kemauan dan minat siswa untuk belajar melalui interaksi dengan guru, materi, penggunaan metode yang beragam, strategi yang kreatif, serta lingkungan belajar yang kondusif. Namun demikian, dalam praktiknya masih banyak proses pembelajaran di sekolah yang didominasi oleh metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan (Megawati, Rabiah, and Akidah 2023).

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila mampu menghasilkan aktivitas belajar yang efektif sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimilikinya secara optimal

(Sriyono 2021). Aktivitas belajar siswa di sekolah menjadi salah satu unsur penting yang memengaruhi tercapainya keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suasana pembelajaran yang mampu mendorong terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa agar proses belajar tidak berlangsung secara monoton serta tetap menjaga keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung (Rasyad, Wulandari, and Ghazali 2024). Husna et al.,(2025) menyatakan bahwa perilaku belajar memiliki kontribusi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Keterlibatan tersebut terlihat melalui berbagai aktivitas yang dilakukan siswa selama mengikuti pembelajaran. Aktivitas belajar merupakan bentuk tindakan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran yang berperan dalam membentuk perilaku belajar sekaligus memengaruhi hasil belajar yang diperoleh (Widiasih et al. 2025). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah seluruh bentuk keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk membangun pemahaman terhadap materi. Keterlibatan ini juga berperan dalam membentuk perilaku belajar yang mendukung perkembangan potensi peserta didik.

Rendahnya aktivitas belajar dapat berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa (Haryaka 2021). Salah satu tolok ukur keberhasilan pembelajaran adalah hasil belajar yang diperoleh siswa.



Elisasmita & Desyandri, (2023) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan bentuk perubahan kemampuan peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran yang terstruktur. Perubahan ini meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang terlihat dari penguasaan konsep, keterampilan, serta kemampuan menerapkan pengetahuan dalam berbagai situasi. Selanjutnya, Harlin & Susilawati, (2024) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah capaian kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan menyeluruh pada diri siswa setelah proses pembelajaran, yang mencakup peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan penguasaan materi

secara akademik, tetapi juga menunjukkan kemampuan siswa dalam berpikir, bersikap, dan bertindak secara efektif sebagai hasil dari pengalaman belajar yang diperoleh.

Menurut Purwandaru, (2024), terdapat hubungan positif antara aktivitas belajar dan hasil belajar siswa, di mana peningkatan aktivitas belajar akan diikuti dengan meningkatnya hasil belajar. Rendahnya hasil belajar siswa kelas XI AKL 1 di SMK Negeri 6 Medan dapat dilihat dari rekapitulasi persentase nilai ulangan harian yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Akuntansi untuk kelas XI AKL 1 ditetapkan sebesar 85. Kondisi tersebut disajikan secara lebih rinci pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Ulangan Harian Kelas XI AKL 1

Kelas	Tes	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas		Tidak Tuntas	
				Jumlah	%	Jumlah	%
XI AKL 1	UH 1	28	85	11	39,28%	17	60,71%
	UH 2			13	46,42%	15	53,57%
JUMLAH				24		32	
RATA-RATA				12	42,85%	16	57,14%

Sumber: Daftar nilai ulangan harian akuntansi perusahaan jasa, dagang dan manufaktur kelas XI AKL 1 SMKN 6 Medan

Berdasarkan hasil rekapitulasi, masih terdapat banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata ulangan pertama dan kedua, di mana hanya 12 siswa (42,85%) yang berhasil mencapai KKM, sedangkan 16 siswa (57,14%) lainnya belum memenuhi standar tersebut. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa hasil belajar akuntansi siswa masih tergolong rendah.

Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa sekaligus mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Salah satu alternatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Role Playing. Model ini menempatkan siswa

sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain peran yang disesuaikan dengan konteks materi. Role Playing merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam simulasi peran untuk menggambarkan situasi yang mendekati kondisi nyata. Sayyidah & Setyowati, (2025) menjelaskan bahwa model ini memungkinkan siswa berpartisipasi aktif melalui interaksi dan kerja sama dalam skenario tertentu, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir dan komunikasi. Selain itu, penelitian Tamelan, Suriyanti, and Beding, (2017) juga mengungkapkan bahwa penggunaan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan itu, Arifin et al., (2025) menyatakan bahwa role playing termasuk dalam strategi pembelajaran berbasis simulasi yang membantu siswa memahami konsep serta melatih pengambilan keputusan melalui pengalaman yang menyerupai dunia kerja. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa role playing merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk memerankan suatu peran dalam skenario tertentu sehingga mereka dapat memahami materi melalui pengalaman langsung, interaksi, komunikasi, serta simulasi yang realistis. Model ini menekankan pembelajaran berbasis pengalaman agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, tidak hanya bersifat teoritis. Langkah penerapan model pembelajaran Role Playing dimulai dari Pemanasan dan orientasi masalah (*warm-up and problem*), selanjutnya Penjelasan peran dan aturan main (*role assignment and rule setting*), lalu Latihan peran dan simulasi mini (*role practice and mini simulation*), berikutnya Diskusi dan analisis awal (*group*

discussion and initial analysis), dilanjut dengan Simulasi kompleks dan kolaborasi (*complex simulation and collaboration*), kemudian Refleksi proses peran (*role reflection*), lalu Presentasi dan evaluasi peran (*presentation and role evaluation*), dan diakhiri dengan Generalisasi dan penutup (*generalization and closure*). Model ini tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep secara teori, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, serta meningkatkan rasa percaya diri siswa. Melalui pengalaman belajar secara langsung, siswa diharapkan dapat memahami materi dengan lebih bermakna dan kontekstual. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa upaya pemecahan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran Role Playing berbantuan Wordwall, yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI AKL 1 pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur di SMK Negeri 6 Medan.

Penelitian ini diperkuat oleh temuan Hartati, (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal tersebut ditunjukkan melalui peningkatan nilai belajar serta aktivitas siswa yang berada pada kategori baik hingga sangat baik. Selain itu, penelitian Ramadani & Muhammadi, (2024) juga mengungkapkan bahwa penggunaan model role playing dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang terlihat dari kenaikan rata-rata nilai dari siklus I ke siklus II, serta peningkatan aktivitas belajar hingga mencapai kategori sangat baik.



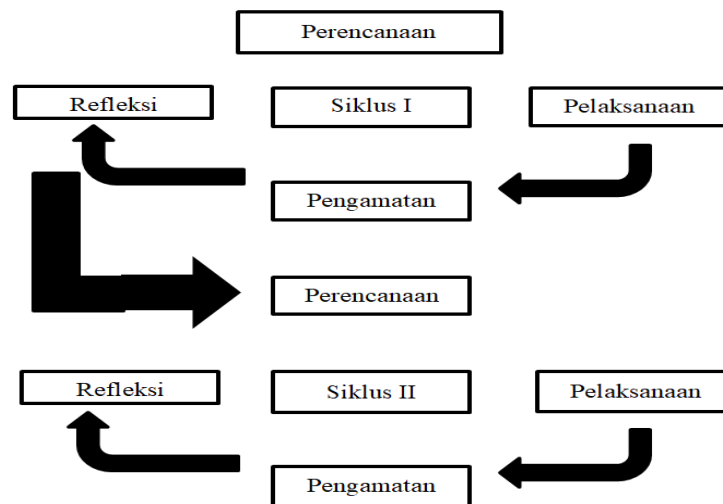
Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, model pembelajaran Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian sebelumnya umumnya hanya berfokus pada penerapan model Role Playing sebagai model pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini mengombinasikan model Role Playing dengan media Wordwall pada pembelajaran Akuntansi di SMK untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penggabungan model pembelajaran dan media digital tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sekaligus mendorong peningkatan hasil belajar secara optimal. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Akuntansi di SMK Negeri 6 Medan”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI AKL 1 SMK Negeri 6 Medan yang beralamat di Jl. Jambi No. 23 D, Pandau Hilir, Kecamatan Medan Perjuangan, Kota Medan, Sumatera Utara, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa

kelas XI AKL 1 SMK Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 28 orang. Adapun fokus penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan Wordwall untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI AKL 1 SMK Negeri 6 Medan melalui penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan Wordwall. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran melalui tindakan yang bersifat reflektif dan kolaboratif. Pelaksanaannya mengacu pada empat tahapan utama menurut Crawford, (2022), yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Setiap siklus dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan hingga diperoleh hasil yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Apabila pada siklus pertama hasil yang dicapai telah memenuhi indikator keberhasilan, maka penelitian dihentikan. Namun, jika hasilnya belum sesuai harapan, maka dilakukan perbaikan tindakan dan dilanjutkan ke siklus berikutnya.



Gambar 1.

Siklus PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Sumber: Diadaptasi dari Crawford, (2022)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi yang dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Kegiatan observasi menggunakan lembar pengamatan aktivitas belajar siswa yang telah disusun sebelumnya. Dalam penelitian ini, observasi dilaksanakan di dalam kelas selama penerapan model pembelajaran role playing berbantuan Wordwall. Observasi bertujuan untuk memantau dan menilai secara langsung perkembangan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator aktivitas belajar yang diamati meliputi aktivitas visual (*visual activities*), aktivitas lisan (*oral activities*), aktivitas mendengarkan (*listening activities*), aktivitas mental (*mental activities*), serta aktivitas emosional (*emotional activities*). Penilaian aktivitas belajar siswa dilakukan berdasarkan beberapa kategori, yaitu sangat aktif, aktif, cukup aktif, kurang aktif, dan tidak aktif. Kriteria tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa selama penerapan tindakan dalam penelitian.

Tes digunakan sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa dalam penelitian ini. Pelaksanaannya dilakukan pada awal setiap siklus melalui pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa, serta pada akhir siklus melalui post-test guna menilai perkembangan kemampuan setelah penerapan model pembelajaran role playing berbantuan Wordwall. Hasil tes tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Adapun standar ketuntasan belajar siswa mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 85.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Perhitungan persentase aktivitas belajar siswa dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ Aktivitas} = \frac{\text{Jumlah siswa yang aktif}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(1)

Sumber Aqib & Amrullah, (2017)

Untuk mengetahui persentase kemampuan siswa secara individual dari setiap siklusnya digunakan rumus:

$$DS = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \quad (2)$$

Dimana DS merupakan daya serap siswa yang menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Skor yang diperoleh siswa merupakan nilai yang diperoleh pada tes hasil belajar (*post-test*), sedangkan skor maksimal adalah skor tertinggi yang dapat dicapai siswa, yaitu 100 Aqib & Amrullah, (2017).

Kriteria ditentukan dari KKM sekolah yaitu jika $0\% \leq DS < 85\%$ maka siswa dinyatakan belum tuntas belajar, dan jika $85\% \leq DS < 100\%$ maka siswa dinyatakan telah tuntas belajar. Secara individual, berdasarkan KKM yang telah ditetapkan oleh SMK Negeri 6 Medan, siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 85 , dan dinyatakan belum tuntas apabila nilai yang diperoleh ≤ 85 . Selanjutnya, tingkat ketuntasan belajar secara klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$D = \frac{X}{N} \times 100\% \quad (3)$$

Dimana D merupakan persentase siswa yang mencapai daya serap, X merupakan jumlah siswa yang telah mencapai daya serap sesuai kriteria yang ditetapkan, sedangkan N merupakan jumlah seluruh subjek penelitian Simbolon, (2019).

Berdasarkan KKM yang ditetapkan oleh SMK Negeri 6 Medan sebesar 85, siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 85 . Selain itu, suatu kelas dikatakan mencapai ketuntasan secara klasikal apabila minimal 85% dari jumlah siswa telah memperoleh nilai sesuai atau melampaui KKM. Dengan demikian, ketuntasan belajar dapat dinyatakan tercapai secara keseluruhan.

Ketuntasan belajar secara klasikal dihitung dengan membandingkan jumlah

siswa yang mencapai ketuntasan dengan jumlah seluruh siswa, kemudian dikalikan 100%. Secara matematis, rumusnya dapat dinyatakan sebagai berikut:

$$PK = \frac{ST}{N} \times 100\% \quad (4)$$

Dimana PK merupakan persentase ketuntasan klasikal, ST merupakan jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar sesuai kriteria yang ditetapkan, dan N merupakan jumlah seluruh siswa yang menjadi subjek penelitian Trianto, (2022).

Berdasarkan kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan, suatu kelas dinyatakan tuntas secara keseluruhan apabila minimal 85% siswa telah memperoleh nilai ≥ 85 . Indikator output dalam penelitian ini meliputi dua aspek, yaitu aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Aktivitas belajar dinyatakan tercapai apabila rata-rata skor aktivitas seluruh siswa di kelas mencapai 75% atau setara dengan 21 siswa. Sementara itu, hasil belajar dianggap memenuhi kriteria apabila 85% siswa, yaitu sebanyak 24 peserta didik pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur, memperoleh nilai ≥ 85 sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan oleh SMK Negeri 6 Medan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data aktivitas belajar siswa diperoleh melalui kegiatan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran pada setiap pertemuan. Data yang terkumpul kemudian diakumulasi dan diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori. Berdasarkan kriteria penilaian, siswa dinyatakan aktif apabila memperoleh skor ≥ 14 , dan peningkatan aktivitas belajar dianggap tercapai apabila $\geq 75\%$ dari jumlah subjek penelitian telah masuk dalam kategori aktif.

Persentase tingkat aktivitas siswa secara keseluruhan dihitung dengan membandingkan jumlah siswa yang tergolong aktif dengan jumlah seluruh siswa, kemudian dikalikan 100%. Berdasarkan hasil analisis data pada lembar

observasi dalam penerapan model pembelajaran Role Playing, diketahui bahwa persentase siswa yang termasuk kategori aktif pada siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Persentase Aktivitas Belajar Siswa

Siklus	Jumlah Siswa Aktif	Jumlah Siswa	Persentase Aktivitas
I	15	28	53,57%
II	28	28	100%

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti, (2026)

Berdasarkan hasil analisis data, persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I mencapai 53,57%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal ($\geq 75\%$). Rendahnya aktivitas belajar ini disebabkan oleh tahap awal penerapan model role playing, khususnya pada penyampaian skenario dan pembagian peran, di mana siswa belum sepenuhnya memahami alur pembelajaran. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Selain itu, pada tahap pelaksanaan peran, masih terdapat siswa yang kurang percaya diri dalam menjalankan perannya, sehingga interaksi dan partisipasi belum berlangsung secara maksimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa, baik dari aspek visual, lisan, maupun mental. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, seperti pemberian penjelasan yang lebih terarah, penegasan peran masing-masing siswa, serta pemberian motivasi dalam pelaksanaan simulasi, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan hingga mencapai 100%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan tahapan role playing, terutama pada fase pelaksanaan peran serta evaluasi atau umpan balik, mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model role playing efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa apabila setiap tahapannya dilaksanakan secara optimal.

Data hasil belajar diperoleh melalui pre-test, post-test siklus I, dan post-test siklus II. Berdasarkan hasil pre-test, sebelum diberikan tindakan, hanya 4 siswa (14,28%) yang mencapai ketuntasan belajar. Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 16 orang (57,14%). Selanjutnya, pada siklus II seluruh siswa, yaitu 28 orang (100%), telah mencapai ketuntasan belajar. Sesuai dengan ketentuan KKM yang ditetapkan sekolah, siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 85 , dan suatu kelas dinyatakan tuntas secara klasikal apabila minimal 85% dari jumlah siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Untuk menghitung persentase hasil belajar siswa atas nama Adinda Nabila Lubis yang memperoleh nilai 86,6 pada post-test siklus I. Dengan demikian, persentase hasil belajar Adinda Nabila Lubis pada post-test siklus I adalah sebesar 86,6%. Nilai rata-rata kelas diperoleh dengan cara menjumlahkan seluruh nilai siswa, kemudian dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa. Peningkatan ketuntasan

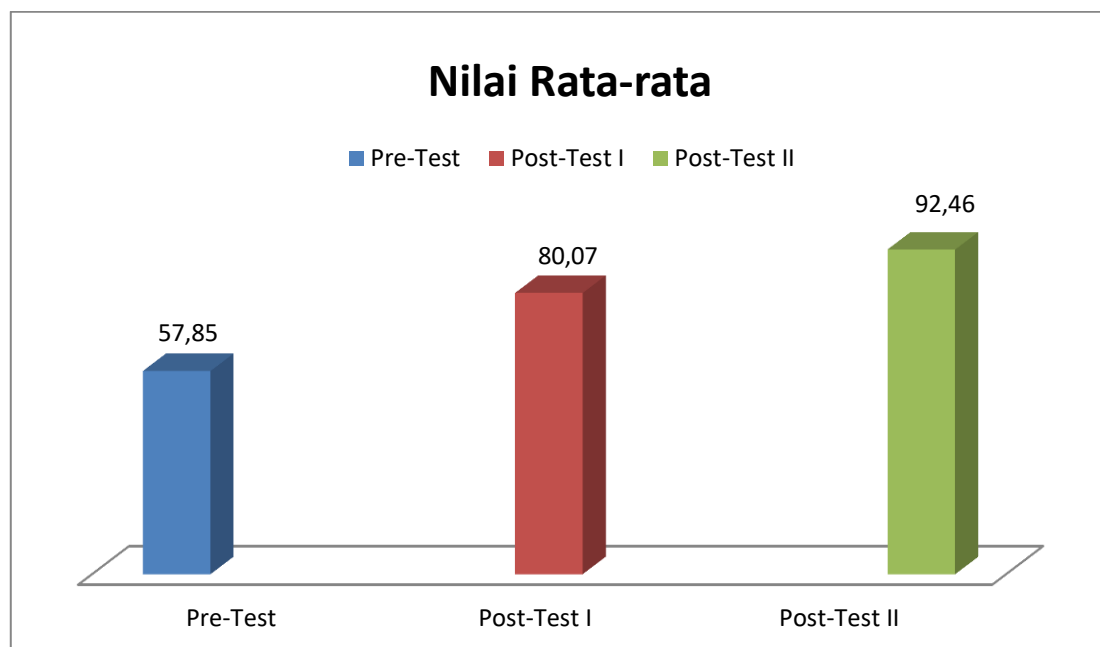


klasikal Pre-Test, Post-Test siklus I dan diagram batang dibawah ini.
Post-Test siklus II digambarkan dalam

Tabel 3. Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Setiap Tes

Jenis Test	Total Nilai Siswa	Jumlah Siswa	Rata-rata kelas
Pre-test	1.620	28	57,85
Post-test I	2.242	28	80,07
Post-test II	2.589	28	92,46

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti, 2026



Gambar 2.

Diagram Peningkatan Nilai Rata-rata Kelas

Sumber: Nilai Rata-rata Diolah Oleh Peneliti, 2026

Berdasarkan hasil analisis data, rata-rata nilai kelas menunjukkan peningkatan secara bertahap. Pada kondisi awal sebelum tindakan, rata-rata kelas sebesar 57,85%. Selanjutnya, pada siklus I meningkat menjadi 80,07% (mengalami kenaikan sebesar 22,22), dan pada siklus II

kembali mengalami peningkatan menjadi 92,46 (bertambah sebesar 12,39). Ketuntasan klasikal dihitung dengan cara membandingkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan jumlah seluruh siswa, kemudian dikalikan 100%.

Tabel 4. Ketuntasan Klasikal Sebelum dan Setelah Tindakan

Tahap Penelitian	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa	Persentase ketuntasan klasikal
Sebelum tindakan	6	28	21,42%
Siklus I	16	28	57,14%
Siklus II	28	28	100%

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti, 2026

Berdasarkan hasil penelitian, ketuntasan belajar siswa menunjukkan

peningkatan yang sangat signifikan. Pada tahap pre-test, hanya 14,28% siswa yang

mencapai ketuntasan, yang menandakan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi masih rendah sebelum penerapan model pembelajaran. Setelah diterapkan model role playing pada siklus I, ketuntasan belajar meningkat menjadi 57,14%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pada tahap awal penerapan, khususnya pada kegiatan pemeranan dan diskusi, siswa mulai memahami materi melalui pengalaman langsung. Namun, capaian tersebut masih belum memenuhi ketuntasan klasikal ($\geq 85\%$), sehingga pelaksanaan pembelajaran perlu ditingkatkan. Pada siklus II, ketuntasan belajar siswa meningkat hingga mencapai 100%. Peningkatan ini terjadi seiring dengan perbaikan pada setiap tahapan role playing, terutama pada tahap diskusi dan evaluasi, di mana siswa diberi kesempatan untuk merefleksikan hasil pemeranan serta memperkuat pemahaman konsep melalui umpan balik dari guru. Selain itu, penggunaan media Wordwall turut mendukung pembelajaran melalui latihan interaktif yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Rata-rata nilai kelas juga mengalami peningkatan, dari 57,85 pada pre-test, menjadi 80,07 pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 92,46 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model role playing tidak hanya mampu meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Tahapan dalam penerapan model pembelajaran Role playing berbantuan Wordwall, meliputi Pemanasan dan Orientasi Masalah, pada tahap ini guru memulai pembelajaran dengan memberikan apersepsi dan pemanasan untuk membangun kesiapan belajar peserta didik.

Guru menyajikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan materi pembelajaran agar peserta didik memahami situasi yang akan diperankan. Kegiatan ini bertujuan untuk menarik perhatian serta membantu peserta didik memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian Penjelasan Peran dan Aturan, guru menjelaskan peran-peran yang akan dimainkan oleh peserta didik beserta aturan dalam pelaksanaan role playing. Peserta didik diberi pemahaman mengenai tugas dan tanggung jawab masing-masing peran agar kegiatan berjalan tertib dan sesuai tujuan pembelajaran. Lalu, latihan Peran dan Simulasi Mini, peserta didik melakukan latihan peran dalam skala kecil atau simulasi sederhana sebelum memasuki kegiatan utama. Tahap ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami karakter peran, alur interaksi, serta penggunaan bahasa atau tindakan yang sesuai. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan dan umpan balik awal agar peserta didik lebih percaya diri. Kemudian diskusi dan Analisis Awal, setelah simulasi mini dilakukan, peserta didik bersama guru melaksanakan diskusi untuk menganalisis jalannya peran yang telah dimainkan. Diskusi ini difokuskan pada ketepatan peran, kesesuaian alur, serta pemahaman materi yang muncul selama simulasi. Hasil diskusi digunakan sebagai bahan perbaikan sebelum pelaksanaan simulasi yang lebih kompleks. Lalu Simulasi Kompleks dan Kolaborasi, pada tahap ini peserta didik melaksanakan role playing secara utuh dengan alur yang lebih kompleks dan melibatkan kerja sama antarpemain. Peserta didik dituntut untuk berinteraksi secara aktif, mengambil keputusan, dan menerapkan pemahaman konsep dalam situasi yang menyerupai



kondisi nyata. Guru mengamati proses berlangsungnya peran untuk menilai aktivitas dan keterlibatan peserta didik. Selanjutnya Refleksi Proses Peran, peserta didik melakukan refleksi terhadap pengalaman bermain peran yang telah dilaksanakan. Refleksi diarahkan pada kesulitan yang dihadapi, pemahaman materi, serta sikap dan kerja sama selama kegiatan. Tahap ini membantu peserta didik menyadari proses belajar yang dialami dan meningkatkan pemahaman secara mendalam. Kemudian Presentasi dan Evaluasi Peran, peserta didik mempresentasikan hasil peran atau temuan selama kegiatan role playing di hadapan kelas. Guru dan peserta didik lainnya memberikan tanggapan serta evaluasi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai pemahaman konsep, ketepatan peran, serta aktivitas belajar peserta didik. Ditutup dengan Generalisasi dan Penutup, pada tahap akhir, guru membantu peserta didik menarik kesimpulan dari kegiatan role playing yang telah dilakukan. Guru mengaitkan hasil pembelajaran dengan konsep teoritis serta penerapannya dalam kehidupan nyata. Kegiatan ditutup dengan penegasan kembali materi dan penyampaian pesan pembelajaran.

Hasil observasi pada siklus I mencakup aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari masih adanya beberapa siswa yang jarang menunjukkan aktivitas mental dan emosional, Rendahnya aktivitas visual ditunjukkan dengan kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru maupun saat teman melakukan permainan peran dan presentasi.

Selain itu, aktivitas visual, lisan, dan mendengar, siswa juga masih belum optimal, terutama pada saat pelaksanaan bermain peran. Aktivitas lisan (*oral*) masih rendah karena siswa cenderung pasif dan kurang berani untuk bertanya maupun memberikan tanggapan terhadap penjelasan guru. Aktivitas menulis (*writing*) juga belum maksimal, terlihat dari sedikitnya siswa yang mencatat poin-poin penting, sehingga mengalami kesulitan saat mengerjakan kuis karena tidak memiliki catatan sebagai referensi. Aktivitas mendengarkan (*listening*) pun masih lemah, di mana siswa kurang fokus saat guru menjelaskan, yang berdampak pada kesalahan dalam menjawab soal. Sementara itu, rendahnya aktivitas mental tercermin dari lambatnya respons siswa serta keraguan dalam menjawab kuis, yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir dan kesiapan belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa mengenai materi yang dibahas sudah meningkat tetapi masih tergolong rendah, sehingga perlu dilakukan tindakan penelitian untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Setelah melakukan pengamatan aktivitas belajar dan pengukuran hasil belajar melalui tes, diketahui bahwa penerapan Tindakan belum mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya (1) kurangnya keberanian dan minat siswa untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan terkait materi yang disampaikan guru, (2) sebagian siswa tidak memiliki catatan materi yang telah disampaikan guru sehingga memberikan jawaban yang salah saat mengerjakan tugas yang diberikan; (3) sebagian siswa tidak menunjukkan minat dan antusiasme selama

proses pembelajaran dimana siswa kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran; (4) kemudian pada kegiatan bermain peran beberapa siswa tidak serius mencatat hasil perannya pada kartu tugas. Oleh karena itu, aktivitas belajar siswa pada siklus I secara kolektif dengan persentasi belum mencapai batas ketuntasan minimum serta ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dengan persentase 80,07% belum mencapai batas indikator keberhasilan 85% siswa yang memperoleh nilai KKM 85 atau lebih sehingga perlu dilaksanakan tindakan lanjutan dan melakukan perbaikan perbaikan pada siklus II.

Pada tahap siklus II, guru mengadakan Tindakan perbaikan berdasarkan hasil refleksi yaitu Guru menyusun kembali pembagian kelompok belajar secara heterogen, dengan mengombinasikan peserta didik yang memiliki semangat dan aktivitas belajar tinggi dengan peserta didik yang kurang aktif, sehingga tercipta kerja sama yang saling mendukung dalam kelompok, guru melakukan pengembangan media pembelajaran dengan memperbaiki tampilan Wordwall agar lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, guru memberikan instruksi yang lebih jelas dan terstruktur terkait pelaksanaan model pembelajaran Role Playing, sehingga peserta didik dapat memahami alur kegiatan, peran, serta tugas yang harus dilakukan secara optimal, guru memberikan pendampingan secara khusus kepada peserta didik yang memiliki hasil belajar dan tingkat aktivitas yang rendah, baik selama kegiatan diskusi maupun saat pelaksanaan simulasi, guna meningkatkan pemahaman dan partisipasi mereka dalam

pembelajaran, dan guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kondusif, dan partisipatif dengan memberikan motivasi, penguatan, serta dorongan kepada peserta didik agar lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa pada siklus II dari 5 indikator yang digunakan, terlihat bahwa seluruh aktivitas pembelajaran sudah mencapai skor ≥ 14 dan mencapai persentase ketuntasan $\geq 75\%$ yaitu aktivitas visual sebesar 100%, aktivitas lisan sebesar 92,85%, aktivitas mendengar sebesar 92,85%, aktivitas mental sebesar 89,28%, dan aktivitas emosional sebesar 100%. Hal ini dikarenakan siswa mulai terbiasa untuk mengerjakan pencatatatan transaksi melalui peran yang memainkan. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan keberanian dalam mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta mampu menyimak penjelasan guru dengan baik. Peserta didik juga mulai menunjukkan adanya rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Nilai Rata-rata hasil belajar yang dicapai sebesar 92,46. Persentase jumlah siswa yang memiliki nilai pada kategori Rendah dan Sedang tidak ditemukan lagi pada post-test II, sedangkan untuk kategori Tinggi sebanyak 28 siswa (100%). Ketuntasan hasil belajar siswa terlihat dari hasil Post-Test setelah tindakan penelitian dilakukan menunjukkan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 28 siswa atau 100% yang memperoleh nilai KKM 85 atau lebih, sehingga tidak diperlukan perbaikan dengan melanjutkan ke siklus berikutnya.



Hasil observasi terhadap Aktivitas belajar siswa siklus II pada rentang jumlah persentase keseluruhan siswa menunjukkan jumlah siswa yang termasuk dalam kategori Sangat aktif sebanyak 18 siswa (64,28%), untuk kategori Aktif sebanyak 10 siswa (35,71%). Pada siklus II tidak ada siswa pada kategori Cukup Aktif, Kurang Aktif dan kategori tidak aktif. Nilai Rata-rata hasil belajar yang dicapai sebesar 92,46. Persentase jumlah siswa yang memiliki nilai pada kategori Rendah dan Sedang tidak ditemukan lagi pada post-test II, sedangkan untuk kategori Tinggi sebanyak 28 siswa (100%). Ketuntasan hasil belajar siswa terlihat dari hasil Post-Test setelah tindakan penelitian dilakukan menunjukkan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 28 siswa atau 100% yang memperoleh nilai KKM 85 atau lebih, sehingga tidak diperlukan perbaikan dengan melanjutkan ke siklus berikutnya.

Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya berfokus pada penjelasan yang disampaikan oleh guru, tetapi juga diarahkan untuk membangun pemahaman secara mandiri melalui kegiatan bermain peran dan pemecahan masalah yang disajikan. Peserta didik dilatih untuk berpikir aktif, kreatif, dan inovatif dalam memahami alur transaksi serta mengaplikasikannya dalam pencatatan jurnal khusus melalui simulasi yang dilakukan. Penggunaan media Wordwall turut mendukung keterlibatan peserta didik dengan menghadirkan suasana pembelajaran yang interaktif dan menarik. Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan Wordwall memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil

belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus, sehingga penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan Wordwall efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan Wordwall dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI AKL 1 SMK Negeri 6 Medan pada materi jurnal khusus perusahaan dagang. Peningkatan aktivitas belajar ditunjukkan oleh persentase siswa aktif yang mencapai 100% pada siklus II. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan hingga mencapai ketuntasan klasikal sebesar 100%, dengan seluruh siswa memperoleh nilai sesuai atau melebihi KKM yang telah ditetapkan. Penelitian ini terbatas pada satu kelas, satu materi pembelajaran, dan satu sekolah sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada kondisi yang lebih luas. Selain itu, penelitian hanya mengukur aktivitas dan hasil belajar siswa selama pelaksanaan tindakan kelas. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menerapkan model *Role Playing* berbantuan Wordwall pada materi, jenjang pendidikan, atau karakteristik peserta didik yang berbeda guna memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas model pembelajaran tersebut. Penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji pengaruhnya terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, atau keterampilan kolaborasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal, and Ahmad Amrullah. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK):*



- Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Arifin, Muhammad Zainu, Choerul Anwar Badruttamam, and Farich Purwantoro. 2025. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Simulasi Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah Di Mi." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 5(1): 182–87.
- Crawford, Renée. 2022. "Action Research as Evidence-Based Practice : Enhancing Explicit Teaching and Learning through Critical Reflection and Collegial Peer Observation." *Australian Journal of Teacher Education* 47(December): 53–75.
- Elisasmita, and Desyandri. 2023. "Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Porto Folio Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5: 731–42.
- Faizah. 2024. "Belajar Dan Pembelajaran." 8(1): 466–76.
- Harlin, Lalu Wira Banu, and Susilawati. 2024. "Analysis Of Factors Affecting Students' Cognitive, Affective, And Psychomotor Learning Outcomes In Economics Subjects." *Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi* 2(2): 99–108.
doi:10.70115/circular.v2i2.267.
- Hartati, Sri. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI." *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis* 4(1): 20–37.
- Haryaka, Usfandi. 2021. "Peningkatan Aktivitas Siswa Dan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Inkuiri Terbimbing Siswa Kelas V SDN 002 Samarinda." *Jurnal PRIMATIKA* 8: 83–92.
- Husna, Ade Novika, Rini Herliani, Jufr Darma, Roza Thohiri, and Choms Gary GT Sibarani. 2025. "Pengaruh Perilaku Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi Siswa SMKS Budi Agung Medan Dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 18(1).
- Megawati, Alfiah, Sitti Rabiah, and Ihramsari Akidah. 2023. "Pengaruh Metode Ceramah Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X Merdeka A SMA Negeri 14 Jenepono." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 6: 465–77.
- Purwandar, R Arief Toto. 2024. "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Praktikum Berbasis Masalah Nyata Materi Pengukuran." *Jurnal Ilmiah WUNY*, 6(1): 87–98.
- Ramadani, Asyifa, and Muhammadi. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Lelas V SDN 20 Air Camar Kota Padang." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09(03): 319–30.
- Rasyad, Irwan, Sri Rahayu Wulandari, and Ghazali. 2024. "Strategi Guru Dalam Mengoptimalkan Interaksi Siswa Di Kelas." *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 1(4): 81–88.
- Sayyidah, Ulvah, and Dana Setyowati. 2025. "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk



- Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Kelas IV SDN 020 Kuaro.” *Global Journal Basic Education* 4(2023): 170–77.
- Simbolon, Rinci. 2019. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas IV SDN No 023905 Binjai.” *Pendidikan Guru Sekolah Dasar Juril AQUINAS* 2(1): 98–106.
- Sriyono. 2021. “Upaya Meningkatkan Prestasi Dan Kualitas Belajar Kimia Dengan Metode Pembelajaran Penemuan Konsep.” *Indonesian Journal of Educational Development* 1(4): 621–29. doi:10.5281/zenodo.4560682.
- Tamelan, Sarce Yuliana, Yulia Suriyanti, and Valentinus Ola Beding. 2017. “Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Dengan Metode Pembelajaran Role Playing Materi Pasar Di Kelas VIII.” *JURKAMI: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 2(2): 112–17.
- Trianto. 2022. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Widiasih, W, Z Zakirman, S S Adji, J Firmansyah, R Ekawati, and E Chaw. 2025. “Enhancing Students Engagement in Science Practicum in Distance Higher Education for Quality Education (SDG 4).” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 14(1): 102–17. doi:10.15294/jpii.v14i1.13093.

