

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TIPE STAD BERBANTU
PERMAINAN EDUKATIF *ACCOUNTING WALL STARS* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI**

***IMPLEMENTATION OF STAD TYPE LEARNING MODEL ASSISTED BY
EDUCATIVE GAME ACCOUNTING WALL STARS TO IMPROVE ACCOUNTING
LEARNING OUTCOMES.***

Della Margaretta

*Prodi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta
dellamargaretta8@gmail.com*

Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si.

*Staf Pengajar Jurusan P. Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
amanitanovi@uny.ac.id*

Abstrak: Implementasi Model Pembelajaran STAD Berbantu Permainan Edukatif *Accounting Wall Stars* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK 17 Magelang Tahun Ajaran 2019/2020 melalui Implementasi Model Pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantu Permainan Edukatif *Accounting Wall Stars*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas X Akuntansi SMK 17 Magelang Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 35 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklusnya memiliki empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes, dokumentasi dan catatan lapangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar tes, dokumen dan catatan lapangan. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata Hasil Belajar Kompetensi Jurnal Penyesuaian pada *pre-test* siklus I sebesar 36,50 dan *post-test* sebesar 64,86 mengalami peningkatan sebesar 28,36 sedangkan nilai rata-rata *Pre-test* siklus II sebesar 50,03 dan *post-test* sebesar 81,66 mengalami peningkatan sebesar 31,63. Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi juga dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa yang mencapai KKM pada *post test* siklus I sebanyak 12 dari 22 siswa atau sebesar 54,55% dan *post test* siklus II meningkat menjadi 26 dari 29 siswa atau 89,66%.

Kata kunci: *Student Teams Achievement Division* (STAD), Permainan Edukatif *Accounting Wall Stars*, Hasil Belajar Akuntansi.

Abstract: Implementation Of STAD Type Learning Model Assisted By Educative Game *Accounting Wall Stars* To Improve Accounting Learning Outcomes. This research aimed to improve accounting learning result for students of class X Accounting in SMK 17 Magelang academic year of 2019/2020 with implementation learning model type *Students Teams Achievement Division* (STAD) assisted by educative game *Accounting Wall Stars*. This research is a classroom action research with research subjects for all students in class X Accounting SMK 17 Magelang academic year of 2019/2020 with 35 students. This research was conducted in two cycle and each cycle had four stages: plan, action, observation, and reflection. Data collection techniques used in this study were tests, documentation, and field notes. The instruments used in this study were test sheets, documents, and field notes. The data analysis technique in this research was quantitative descriptive. The results of this study indicate the average of Learning Results for Adjustment Entries Competence in the first cycle

pre test of 36,50 and Post-test of 64,86 experienced an increase of 28,36 while the average value of Pre-test second cycle of 50,03 and Post-test of 81,66 experienced an increase of 31,63. The enhancement in accounting learning result can also be seen from the percentage of completeness students who reach of Minimum Completeness Criteria in the first cycle test as many as 12 of 22 students or 54,55% and the Post-test second cycle increased to 26 of 29 students or 89,66%.

Keywords: *Student Teams Achievement Division (STAD), Educative Game Accounting Wall Stars, Result Accounting Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang harus dimiliki oleh manusia, karena pendidikan merupakan jembatan ilmu pengetahuan yang dapat membentuk sumber daya manusia yang mengarah pada masa depan yang lebih baik. Pendidikan diyakini mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga dapat menciptakan calon penerus bangsa yang mampu memajukan bangsanya. Pendidikan dapat diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal. Pendidikan di Indonesia diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan pendidikan dapat tercapai apabila ada kerja sama antara pemerintah,

masyarakat, serta pelaku pendidikan. Keberhasilan pendidikan di dalam mencapai tujuannya tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah karena proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat berupa angka atau huruf. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Salah satu cara agar keberhasilan pembelajaran tercapai yaitu dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan baik yang akan mendukung proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran konvensional, dimana guru sebagai sumber utama dalam pembelajaran harus diubah, karena metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan pada siswa. Hal tersebut menuntut guru agar dapat kreatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan begitu peserta didik dapat menggali potensi yang dimiliki dan

termotivasi untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah masih rendahnya Hasil Belajar Akuntansi Siswa kelas X Akuntansi SMK 17 Magelang Tahun Ajaran 2019/2020. Hal tersebut terjadi karena pada saat proses pembelajaran di kelas guru menggunakan metode pembelajaran yang masih sederhana yaitu dengan metode ceramah., media *power point*, dan buku paket. Pembelajaran Akuntansi Dasar yang berlangsung di kelas guru sebagai pusat perhatian dan siswa kurang terlibat aktif untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil dokumentasi Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS) mata pelajaran Akuntansi Dasar, Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK 17 Magelang Tahun Ajaran 2019/2020 masih rendah. Hal tersebut dibuktikan pada nilai siswa yang mencapai Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) masih di bawah 75%. KKM mata pelajaran Akuntansi Dasar yang ditetapkan sekolah adalah sebesar ≥ 70 . Berdasarkan nilai PTS dan PAS yang ada, maka diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Akuntansi Dasar Siswa Kelas X Akuntansi

	Lulus KKM	Belum Lulus KKM	Total Siswa
PTS	9 siswa (25%)	27 siswa (75%)	36 siswa (100%)

PAS	7 siswa (19,44%)	29 siswa (80,56%)	36 siswa (100%)
-----	------------------	-------------------	-----------------

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui, bahwa permasalahan utama pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK 17 Magelang terkait Hasil Belajar Akuntansi siswa yang masih rendah yaitu 75% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan harus mengikuti remedial. Permasalahan tersebut harus segera diselesaikan, menurut peneliti untuk menyelesaikan masalah Hasil Belajar Akuntansi perlu adanya perbaikan dengan penerapan model pembelajaran.

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru atau pendidik untuk meningkatkan proses pembelajaran akuntansi. Salah satu model pembelajaran yang menarik untuk digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Model pembelajaran kooperatif menekankan siswa untuk aktif dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Adanya kerja sama menjadi ciri khas dari model pembelajaran kooperatif. Salah model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) merupakan model pembelajaran yang sangat sederhana sehingga cocok digunakan oleh guru pemula

yang baru menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) sesuai diterapkan pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK 17 Magelang karena guru masih tergolong pemula untuk penggunaan model pembelajaran kooperatif. Selain itu, pemilihan model pembelajaran tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) mampu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ditandai dengan meningkatnya Hasil Belajar Akuntansi.

Model pembelajaran tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan model pembelajaran yang menekankan belajar secara berkelompok. Siswa terbagi dalam kelompok-kelompok kecil di kelas yang terdiri dari 4-5 siswa secara heterogen, mereka akan berdiskusi selama proses pembelajaran dalam memahami materi dan menjawab kuis yang diberikan oleh guru. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe STAD ini diharapkan dapat memudahkan siswa untuk bertukar pikiran atau pendapat antar anggota kelompok. Peserta didik akan lebih aktif, bebas dan percaya diri untuk bertanya dengan anggota kelompoknya apabila belum mengerti tanpa ada rasa malu. Kemudian, peserta didik antar kelompoknya akan berdiskusi menyelesaikan soal atau pertanyaan yang diberikan oleh guru, setiap

kelompok yang memperoleh skor tertinggi akan diberi penghargaan atau hadiah atas prestasi yang diraihinya.

Berdasarkan pemaparan di atas, model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) mampu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ditandai dengan meningkatnya Hasil Belajar Akuntansi namun, selain kelebihan model pembelajaran tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) yang masih tergolong sederhana dan mudah digunakan, terdapat pula kelemahan pada model ini yaitu peserta didik dengan hasil belajar akuntansi rendah akan bergantung pada peserta didik lain yang lebih mampu. Mengatasi permasalahan tersebut, penerapan model pembelajaran tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dalam penelitian ini akan dipadukan dengan permainan edukatif *Accounting Wall Stars* untuk mengatasi permasalahan Hasil Belajar Akuntansi siswa kelas X Akuntansi SMK 17 Magelang Tahun Ajaran 2019/2020.

Permainan edukatif *Accounting Wall Stars* yaitu permainan yang dimodifikasi dari permainan surat rahasia. Permainan ini berbentuk media pembelajaran visual yang mudah digunakan, dan memiliki konsep belajar sambil bermain. Pembelajaran dengan permainan akan lebih terdukung sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menambah

semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti memilih permainan edukatif *Accounting Wall Stars* pada penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran dengan permainan ini melibatkan peran siswa secara penuh dan dapat membangkitkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Pemilihan media permainan edukatif *Accounting Wall Stars* untuk meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi dalam pembelajaran karena merupakan salah satu permainan yang memiliki konsep belajar sambil bermain yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton. Melalui permainan siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa merasa senang, ikut antusias dan dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitian guna meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi pada kompetensi Jurnal Penyesuaian dengan menginovasi cara mengajar guru berbantu media pembelajaran permainan edukatif *Accounting Wall Stars*. Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah diuraikan mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Implementasi Model Pembelajaran Tipe *Student Teams Achievement Division*

(STAD) Berbantu Permainan Edukatif *Accounting Wall Stars* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK 17 Magelang Tahun Ajaran 2019/2020".

KAJIAN LITERATUR

Arifin (2013: 298) mendefinisikan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar ini dapat dilihat dari dua sisi yaitu guru dan siswa. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses penilaian hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya proses belajar yang merupakan dampak dari tindakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Kunandar (2014:62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut Jusup (2012: 4) Akuntansi merupakan sistem informasi yang mengukur aktivitas bisnis, mengelola data laporan, dan mengomunikasikan hasilnya kepada para pengambil keputusan. Sejalan dengan pendapat Jusup, (Halim, 2012: 3) memaparkan pengertian Akuntansi secara umum adalah proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, dan penyajian dengan cara-cara tertentu dari transaksi keuangan yang terjadi dalam perusahaan

atau organisasi lain dan penafsiran terhadap hasilnya. Hasil Belajar Akuntansi adalah kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan, informasi dan atau pengalaman saat kegiatan pembelajaran Akuntansi. Bloom dalam Sudjana (2014: 22-31) secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Sejalan yang diungkapkan Bloom dalam Sudjana, PERMENDIKBUD Tahun 2014 Nomor 104, Lingkup Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik mencakup kompetensi sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, dan keterampilan. Hasil Belajar Akuntansi juga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Muhibbin Syah (2011: 145) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal (faktor dari dalam siswa), Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), dan Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*).

Menurut Slavin (2015: 143) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah bentuk pembelajaran kooperatif yang paling banyak diaplikasikan, telah digunakan dalam mata pelajaran Matematika, Seni Bahasa, Ilmu Sosial, dan Ilmu Pengetahuan Alam. STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan model yang paling baik untuk permulaan bagi guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.

Isjoni (2010: 74-95) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pembelajaran pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi, serta membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Yasir & Karlina (2015: 59 Vol 2. No. 1) memaparkan bahwa kelebihan pembelajaran tipe STAD yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar dan rasa toleransi serta saling membantu dan mendukung dalam memecahkan masalah. Di samping itu, salah satu kelemahan pembelajaran tipe STAD adalah pemborosan waktu.

Slavin (2015: 143-144), mendefinisikan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) terdiri atas lima komponen utama yakni presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, rekognisi tim. Sedangkan langkah-langkah pembelajaran STAD menurut Rusman (2011: 215-217) yaitu Penyampaian Tujuan dan Motivasi, Pembagian Kelompok, Presentasi dari Guru, Kegiatan Kerja Tim, Kuis (Evaluasi) serta Pemberian penghargaan (*reward*).

Media pembelajaran pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memiliki peranan penting demi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2014: 10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa. Maspalah (2013: Vol 13, No. 1) mengemukakan bahwa apabila sebuah permainan digunakan dalam pembelajaran dan mengandung unsur kegembiraan ini akan mendukung unsur keseriusan dalam belajar. Kesenangan yang dirasakan siswa dalam belajar akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Sehingga belajar akan sangat efektif jika berlangsung dalam suasana yang menyenangkan. Guru sebagai seorang pendidik dapat memasukkan unsur pendidikan di dalam permainan untuk membentuk dan mengasah kemampuan anak. Jadi belajar sambil bermain membuat anak tidak bosan dan pembelajaran akan bervariasi. Seperti yang diungkapkan Sadiman (2014:78) bahwa permainan memiliki kelebihan yakni memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, menyenangkan untuk dilakukan, memberikan umpan balik langsung, dan lain-lain.

Terdapat beberapa *games* atau permainan kreatif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Salah satu permainan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu modifikasi permainan surat rahasia. Menurut Nisak (2011: 142-143) Surat rahasia merupakan permainan edukatif yang menggunakan media amplop dalam pembelajaran. Permainan yang digunakan

dalam penelitian ini yaitu permainan edukatif *Accounting Wall Stars*. Permainan ini dimodifikasi dari permainan surat rahasia yang sudah didesain sedemikian rupa oleh peneliti sehingga menjadi bentuk media Permainan Edukatif *Accounting Wall Stars*. Permainan Edukatif *Accounting Wall Stars* merupakan permainan yang dilakukan berkelompok sehingga cocok untuk digunakan dalam pembelajaran kooperatif. Dalam permainan ini interaksi antar siswa atau antar kelompok lebih banyak dan aktivitas belajar siswa tidak terkesan monoton.

Kegiatan belajar yang selama ini dilakukan yaitu pendekatan yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Guru masih menggunakan metode konvensional atau sederhana, yaitu dengan menggunakan ceramah, diskusi dan tanya jawab. Penggunaan metode diskusi juga belum mampu mengoptimalkan hasil belajar akuntansi yang menyebabkan siswa merasa bosan dan perhatian siswa menjadi kurang maksimal. Media papan tulis, *power point* dan buku paket yang digunakan membuat siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang seperti itu kurang diminati oleh siswa sehingga berdampak pada Hasil Belajar Akuntansi ranah kognitif pada mata pelajaran Akuntansi Dasar tidak mencapai

target Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar ≥ 70 .

Melihat kondisi di atas, maka perlu dilakukan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Model Pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah model pembelajaran berkelompok dengan jumlah anggota setiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Model Pembelajaran tipe STAD ini melibatkan partisipasi aktif antar siswa dan sangat membutuhkan kerjasama, kekompakan antar anggota kelompok untuk saling membantu memahami materi, memecahkan masalah, ataupun pertanyaan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok.

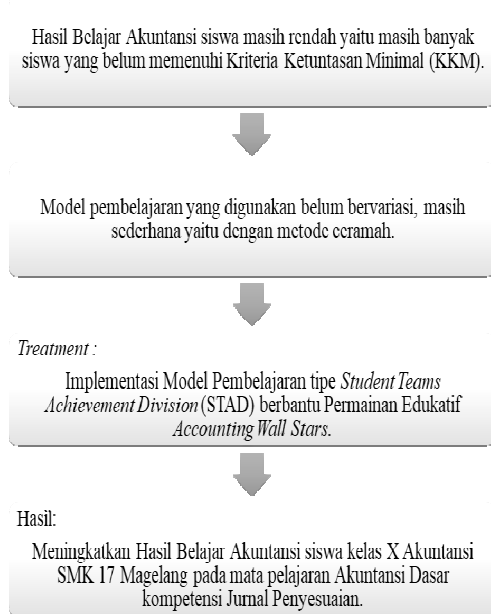
Selain penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dan menarik tentu akan membantu peserta didik memahami pelajaran. Konsep belajar sambil bermain juga menarik siswa akan lebih semangat dan mendorong siswa untuk belajar sehingga tercapai hasil belajar siswa yang maksimal. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitian guna meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi ranah kognitif pada kompetensi Jurnal Penyesuaian dengan menginovasi

cara mengajar guru berbantu media pembelajaran permainan edukatif *Accounting Wall Stars*. Penerapan model pembelajaran (STAD) berbantu permainan edukatif ini seluruh peserta didik akan berusaha menjadikan kelompoknya menjadi pemenang sehingga siswa akan berusaha secara maksimal dalam proses pembelajaran. Peran guru lebih ditekankan menjadi fasilitator pembelajaran supaya siswa dapat berpikir secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Imas Nuraini Islami dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa Pada siklus I, persentase Hasil Belajar Siswa pada *pre-test* yang sudah mencapai KKM mencapai 11,11% atau 2 anak sedangkan yang belum mencapai KKM mencapai 88,89% atau 16 anak. Pada *post-test*, persentase Siswa yang sudah mencapai KKM 44,44% atau 8 anak, sedangkan yang belum mencapai KKM 55,56% atau 10 anak. Pada siklus II, persentase Hasil Belajar Siswa pada *pre-test* yang sudah mencapai KKM 17,65% atau 3 anak, yang belum mencapai KKM 82,35% atau 15 anak, sedangkan pada *post-test* yang sudah mencapai KKM 80,88% atau 14 anak, sedangkan yang belum mencapai KKM 20,00% atau 4 anak.

Melalui Pengimplementasian model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) Berbantu

Permainan Edukatif *Accounting Wall Stars* diharapkan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi khususnya pada ranah kognitif mata pelajaran akuntansi dasar kompetensi jurnal penyesuaian. Model dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

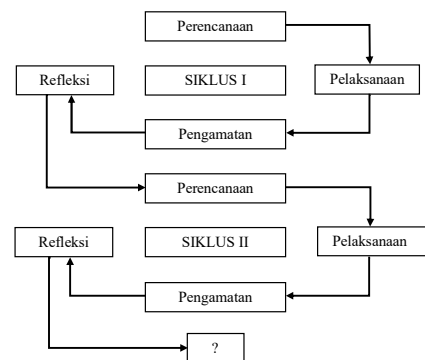
Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka dapat disusun hipotesis tindakan yaitu Implementasi Model Pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) Berbantu Permainan Edukatif *Accounting Wall Stars* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK 17 Magelang Tahun Ajaran 2019/2020.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom*

Action Research) pada mata pelajaran Akuntansi Dasar di SMK 17 Magelang. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan pendekatan kuantitatif, secara kolaboratif antara guru dan peneliti. Penelitian Tindakan Kelas secara kolaboratif ini akan dilaksanakan selama dua siklus. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Suharsimi Arikunto (2017: 42) menggambarkan model penelitian tindakan kelas sebagai berikut:



Gambar 2. Model Penelitian Tindakan Kelas Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Akuntansi SMK 17 Magelang Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 35 siswa. Objek penelitian ini adalah Hasil Belajar Akuntansi mata pelajaran Akuntansi Dasar pada materi pokok jurnal penyesuaian siswa Kelas X Akuntansi SMK 17 Magelang melalui Implementasi Model Pembelajaran Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) Berbantu Permainan Edukatif *Accounting Wall Stars*.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai penguat data yang diperoleh selama penelitian dilakukan. Dokumentasi yang digunakan berupa daftar nilai siswa untuk pembentukan kelompok, silabus, RPP, daftar presensi siswa dan dokumentasi berupa foto-foto kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran dikelas dengan penerapan Model Pembelajaran Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantu permainan edukatif *Accounting Wall Stars*. Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan penelitian seperti pembelajaran di kelas, suasana kelas, hubungan interaksi guru dengan siswa ataupun interaksi siswa dengan siswa.

3. Tes

Tes digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Tes hasil belajar siswa pada kompetensi Jurnal Penyesuaian diukur berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang harus dicapai

oleh siswa. Pada penelitian ini, tes yang diberikan kepada siswa adalah tes yang dilakukan pada setiap awal pembelajaran (*pre test*) dan tes akhir (*post test*). Tes awal (*pretest*) berfungsi untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran diberikan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap bahan pelajaran yang akan diajarkan. Tes akhir (*post test*) untuk mengukur kemampuan siswa setelah pembelajaran diberikan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran telah dipahami oleh siswa.

Validasi

Validasi instrumen tes hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Hendryadi (2014: 1) Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis rasio oleh panel yang berkompeten atau melalui *expert judgement* (penilaian ahli).

Validasi penelitian ini menggunakan *expert judgement*, yaitu validasi yang dilakukan oleh ahli. Tindakan *expert judgement* yaitu meminta pertimbangan para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi. Peneliti mengkonsultasikan langsung kepada dosen pembimbing, ahli materi, dan praktisi pembelajaran akuntansi di sekolah supaya di koreksi kesalahan-kesalahannya. Setelah dibenarkan dan disetujui oleh ahli materi

dan praktisi pembelajaran akuntansi dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Validator dalam instrumen ini dilakukan oleh ahli materi yaitu satu dosen jurusan Pendidikan Akuntansi di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dan satu guru mata pelajaran akuntansi selaku praktisi pembelajaran di SMK 17 Magelang.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan persentase. Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data Hasil Belajar Akuntansi khususnya pada ranah kognitif siswa yang diperoleh dari nilai *pre test* dan *post test*.

1. Menghitung Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi

- a. menghitung rata-rata *pre test* dan *post test* yang diperoleh siswa melalui rumus:

$$Me = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

Me = *mean* atau rata-rata

$\sum X_i$ = jumlah semua nilai

n = jumlah individu atau siswa

(Sugiyono, 2015: 49)

- b. Menghitung persentase ketuntasan belajar siswa dengan rumus:

$$P (\%) = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

f = Jumlah siswa yang mencapai $KKM \geq 70$

N = Jumlah siswa atau banyaknya individu dalam subjek penelitian

(Sugiyono, 2012:49)

2. Penyajian Data

3. Kesimpulan

HASIL PENELITIAN DAN

PEMBAHASAN

Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK 17 Magelang yang beralamat di Jalan Elo Jetis No. 17 A, Kedungsari, Magelang Utara, Kota Magelang, Jawa Tengah.

Pelaksanaan Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pada setiap siklus dalam penelitian ini yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data yang disajikan merupakan data dari hasil tindakan yang telah dilakukan.

a. Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sesuai dengan RPP yang telah disusun. Tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran tipe STAD berbantu permainan edukatif *Accounting Wall Stars* yang dimulai dari penyampaian tujuan dan motivasi, pembagian kelompok, presentasi kelas oleh guru, belajar dengan tim, kuis (evaluasi) dan penghargaan prestasi tim. Materi yang disampaikan pada siklus I ini mencakup pengertian jurnal penyesuaian, dan jenis-jenis penyesuaian (beban yang masih harus

dibayar, beban dibayar di muka dan pendapatan yang masih harus diterima). Pembelajaran dimulai dengan pengerjaan soal *pre test* dan dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh guru. Setelah itu, siswa melakukan diskusi dengan kelompok dan melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan permainan edukatif *Accounting Wall Stars*. Pembelajaran diakhiri dengan siswa mengerjakan soal *post test* dan pemberian penghargaan kepada kelompok pemenang yang memiliki skor tertinggi.

Berdasarkan hasil tes tertulis *pre test* dan *post test* yang dikerjakan oleh 35 siswa yang hadir pada siklus I, diperoleh data Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK 17 Magelang sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Akuntansi Siklus I

	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
KKM	≥ 70	≥ 70
Siswa Lulus KKM	2 (9,09%)	12 (54,55%)
Siswa Belum Lulus KKM	20 (90,91%)	10 (45,45%)
Rata-rata kelas	36,50	64,86
Jumlah Siswa	22	22

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan data tersebut, rata-rata kelas dan ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan. Rata-rata kelas meningkat sebesar 28,36 dan ketuntasan hasil belajar meningkat sebesar 54,55%.

b. Siklus II

Materi yang pada siklus II pengertian jurnal jenis-jenis penyesuaian (pendapatan diterima di muka, perlengkapan yang digunakan, penyesuaian aktiva tetap dan taksiran kerugian piutang). Pembelajaran dimulai dengan pengerjaan soal *pre test* dan dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh guru. Setelah itu, siswa melakukan diskusi dengan kelompok dan melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan permainan edukatif *Accounting Wall Stars*. Pembelajaran diakhiri dengan siswa mengerjakan soal *post test* dan pemberian penghargaan kepada kelompok pemenang yang memiliki skor tertinggi.

Berdasarkan hasil tes tertulis *pre test* dan *post test* yang dikerjakan oleh 35 siswa yang hadir pada siklus II, diperoleh data Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK 17 Magelang sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Akuntansi Siklus II

	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
KKM	≥ 70	≥ 70
Siswa Lulus KKM	6 (20,69%)	26 (89,66%)
Siswa Belum Lulus KKM	23 (79,31%)	3 (10,34%)
Rata-rata kelas	50,03	81,66
Jumlah Siswa	29	29

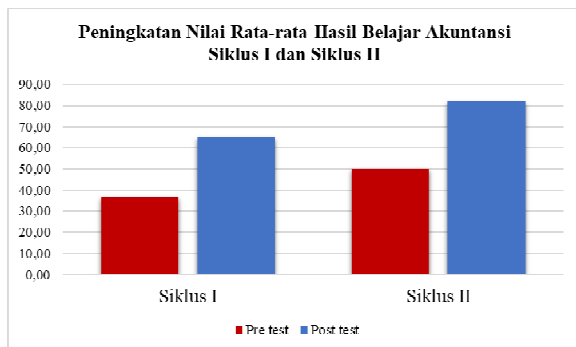
Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan data tersebut, rata-rata kelas dan ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan. Rata-rata kelas meningkat sebesar 31,63 dan ketuntasan hasil belajar meningkat sebesar 89,66%.

Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi melalui Implementasi Model Pembelajaran STAD berbantu Permainan Edukatif *Accounting Wall Stars*.

Rata-rata Hasil Belajar Akuntansi pada *Pre-test* siklus I sebesar 36,50 dan *post-test* sebesar 64,86 mengalami peningkatan sebesar 28,36 sedangkan nilai rata-rata *Pre-test* siklus II sebesar 50,03 dan *post-test* sebesar 81,66 mengalami peningkatan sebesar 31,63.

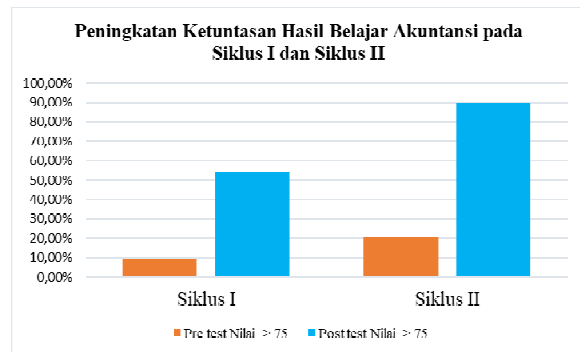
Peningkatan rata-rata Hasil Belajar Akuntansi pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar diagram berikut ini.



Gambar 3. Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Akuntansi Siklus I dan II

Data penelitian tersebut membuktikan bahwa implementasi Model Pembelajaran STAD berbantu Permainan Edukatif *Accounting Wall Stars* dapat meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi.

Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari presentase ketuntasan Hasil Belajar Akuntansi siswa dalam satu kelas pada siklus I dan siklus II yang disajikan dalam gambar berikut.



Gambar 4. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Akuntansi Siklus I dan II

Hasil presentase ketuntasan Hasil Belajar Akuntansi siswa siklus I jumlah siswa yang telah tuntas mencapai KKM sebanyak 12 siswa dari 22 siswa yang ada di kelas atau sebesar 54,55%. Kemudian pada siklus II jumlah siswa yang telah tuntas mencapai KKM sebanyak 26 siswa dari 29 siswa yang ada di kelas atau sebesar 89,66%. Hasil *post test* siswa pada siklus II menunjukkan bahwa sebanyak 26 siswa dari 29 siswa atau sebesar 89,66% telah mencapai KKM sebesar ≥ 70 . Apabila ketuntasan Hasil Belajar Akuntansi pada siklus I dan siklus II penelitian ini dibandingkan, maka peningkatan ketuntasan Hasil Belajar Akuntansi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih besar daripada peningkatan yang terjadi pada siklus I. Hal tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian ini telah tercapai dan terlaksana karena minimal 75% siswa dalam satu kelas telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu ≥ 70 .

Berdasarkan data hasil penelitian peningkatan Hasil Belajar Akuntansi di atas,

dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantu Permainan Edukatif *Accounting Wall Stars*, dapat meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK 17 Magelang Tahun Ajaran 2019/2020. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Isjoni (2010: 14-16) bahwa model pembelajaran kooperatif ini tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan membantu teman. Dalam pembelajaran kooperatif siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Setiap siswa akan berusaha untuk memahami dan memperoleh informasi untuk menambah kemampuan kognitifnya. Kelebihan pembelajaran kooperatif ini siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain. Isjoni (2010: 74-76) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pembelajaran pada adanya aktivitas dan interaksi diantara

siswa untuk saling memotivasi, serta membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

Meningkatnya hasil belajar akuntansi siswa khususnya pada ranah kognitif dari nilai *pre test* ke *post test* disebabkan karena adanya faktor eksternal yaitu penggunaan model maupun media dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dan atau media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kondisi siswa dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan penelitian Yasir & Karlina (2015: 64 Vol. 2 No. 1) menyatakan bahwa pemberian model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) memberikan dampak positif yaitu peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan ketelitiannya, sehingga melatih kesiapan peserta didik dalam menjawab pertanyaan.

Pada penelitian ini, guru menggunakan model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan berbantu Permainan Edukatif *Accounting Wall Stars*. Pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantu Permainan Edukatif *Accounting Wall Stars* ini mendorong siswa untuk saling interaksi antar anggota kelompok untuk belajar bersama. Kegiatan pembelajaran dengan

menyelesaikan tugas kelompok maupun menjawab soal atau pertanyaan dalam bentuk permainan secara bersama-sama dapat mendorong siswa meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan teori yang sudah ada juga, penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat membentuk dan mengasah kemampuan anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Tri Feniuntari (2019) yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* Berbantu *Roll Spin Accounting* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Roll Spin Accounting* dapat meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019. Penelitian yang dilakukan oleh Imas Nuraini Islami (2015) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan Perpaduan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi 2 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan pada

Hasil Belajar Siswa setelah menerapkan model pembelajaran tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Implementasi Model Pembelajaran Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantu Permainan Edukatif *Accounting Wall Stars* dapat meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK 17 Magelang Tahun Ajaran 2019/2020. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dan peningkatan presentase ketuntasan belajar Hasil Belajar Akuntansi kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian dari siklus I ke siklus II. Hasil nilai rata-rata *Pre-test* siklus I sebesar 36,50 dan *post-test* sebesar 64,86 mengalami peningkatan sebesar 28,36 sedangkan nilai rata-rata *Pre-test* siklus II sebesar 50,03 dan *post-test* sebesar 81,66 mengalami peningkatan sebesar 31,63.

Sedangkan peningkatan presentase ketuntasan Hasil Belajar Akuntansi siswa pada *post test* siklus I sebesar 54,55% dan *post test* siklus II meningkat menjadi 89,66%. Hasil *post test* siswa pada siklus II menunjukkan bahwa sebanyak 26 dari 29 siswa atau sebesar 89,66% telah mencapai KKM sebesar ≥ 70 . Hal tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian ini telah tercapai dan terlaksana karena minimal 75% siswa dalam satu kelas telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu ≥ 70 .

Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini yaitu pelaksanaan penelitian dilakukan dua siklus dan pada setiap siklus adalah satu pertemuan. Pada pelaksanaan tindakan pembelajaran Siklus I dan siklus II terdapat siswa yang tidak hadir. Pada siklus I siswa yang mengikuti pembelajaran yaitu 22 siswa sedangkan pada siklus II siswa yang mengikuti pembelajaran yaitu 29 siswa. Siswa yang tidak hadir pada siklus I berbeda dengan siswa yang tidak hadir di siklus II, oleh karena itu peneliti harus menjelaskan kembali materi kepada siswa. Penelitian ini memfokuskan pengukuran Hasil Belajar Akuntansi menggunakan ranah kognitif pada aspek pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan atau aplikasi dan analisis, untuk ranah afektif dan psikomotorik tidak dilakukan.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dijelaskan, maka peneliti dapat mengajukan saran yaitu Model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantu Permainan Edukatif *Accounting Wall Stars* dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran Akuntansi. guru dapat menggunakan model maupun media

pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif lainnya dalam proses pembelajaran agar siswa lebih antusias belajar dan pembelajaran tidak terkesan monoton tetapi juga memperhatikan karakteristik siswa.

Penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian tindakan dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi lainnya dan menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif lain seperti media berbasis *Software*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Depdikbud. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Feniuntari, T. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* Berbantu *Roll Spin Accounting* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 Smk Ypkk 2 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Halim, A. (2012). *Dasar-dasar Akuntansi Biaya*. Yogyakarta: BPFE.
- Hendryadi. (2014). *Content Validity (Validitas Isi)*. Teoriline Personal Papeer.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan*

- Komunikasi Antar Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Islami, I.N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) Dengan Perpaduan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi 2 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Jusup, Al. Haryono. (2012). *Dasar-Dasar Akuntansi Jilid 1*. Yogyakarta: Bagian Penerbitan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN.
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Maspalah. (2013). "Penggunaan Permainan Memasangkan Kartu dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di SMA". *Journal of Language and Literature Education*. Vol 13, No. 1.
- Muhibbin Syah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Mulyasa. (2017). *Kurikulum Yang Disempurnakan: Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nisak, R. (2012). *Game Kreatif Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: DIVA Press.
- PERMENDIKBUD tahun 2014 nomor 104 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.
- Sadiman, Arief S. dkk. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- _____. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Yasir, M., & Karlina E. (2015). "Pengaruh Model Pembelajaran STAD Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi". *Research and Development Journal Of Education*. Vol. 2 No. 1, Hlm. 59-64.