

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN STAD BERBANTU PERMAINAN KOTAK-KATIK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI

THE IMPLEMENTATION OF STAD WITH KOTAK-KATIK GAME TO IMPROVE ACCOUNTING LEARNING ACTIVITIES

Oleh: **Finlam Kurniasih**

Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
finlamkurniasih@gmail.com

Sukanti

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016 melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantu permainan kotak-katik. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, catatan lapangan, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi. Terjadi peningkatan skor di setiap indikator aktivitas belajar akuntansi dari siklus I ke siklus II serta peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar akuntansi dari siklus I sebesar 68,15% menjadi 91,67% pada siklus II atau meningkat sebesar 23,52%.

Kata kunci: *Student Teams Achievement Division* (STAD), Permainan Kotak-katik, Aktivitas Belajar Akuntansi

Abstract

This research aimed to improve the tenth grade students' learning activities in 2 accounting class in SMK N 1 Pengasih in the academic year of 2015/2016 through the implementation of cooperative learning model type Student Teams Achievement Division (STAD) with Kotak-Katik game. This study was a collaborative action research. The researcher collaborated with the accounting lesson teacher. This study was done in two cycles. The data collection techniques were observation, field notes, documentation, and questionnaire. The data analyses were quantitative data analysis by percentage. From the study, it can be concluded that the research could improve the accounting learning activities which can be seen from the improvement of the students' score in every cycle of the action research. There were improvement of mean score from 68,15% in first cycle to 91,67% in second cycle or it increased over 23,52%.

Keywords: *Student Teams Achievement Division* (STAD), Kotak-katik Game, Accounting Learning Activities.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki beberapa komponen yaitu tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi.” Keberhasilan proses pembelajaran tidak akan terlepas dari komponen-komponen tersebut, oleh karenanya diperlukan kerjasama antar berbagai komponen tersebut dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Dari lima komponen pembelajaran terdapat salah satu komponen yang sangat menentukan yaitu strategi atau metode pembelajaran, seperti yang dikemukakan Wina Sanjaya (2006:60) bahwa tanpa dapat mengimplementasikan strategi yang tepat, maka komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan, oleh karena itu setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi metode dan strategi dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Guru terlebih dahulu menentukan metode pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran berjalan optimal. Aktivitas belajar akuntansi terdiri dari beberapa jenis diantaranya aktivitas mendengarkan, visual, menulis, bertanya, dan mengungkapkan pendapat yang berhubungan dengan akuntansi. Agar tercipta aktivitas belajar akuntansi maka guru harus memilih metode pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dan mampu menempatkan siswa sebagai subjek belajar, bukan objek belajar. Apabila

siswa sebagai subjek belajar maka siswa dapat turut serta aktif di dalam proses pembelajaran.

Adanya proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan dan partisipasi siswa secara penuh selama proses pembelajaran, menjadikan guru bukan lagi sebagai sumber belajar, melainkan sebagai pembimbing dan fasilitator agar siswa mau dan mampu belajar. Namun, masalah yang sering terjadi ialah belum terlibatnya peran dan partisipasi siswa dalam mendapatkan pengetahuan tentang akuntansi, peran guru masih mendominasi dibandingkan siswanya, hal itu disebabkan guru masih menggunakan metode konvensional/ceramah yang berarti sumber utama pengetahuan berasal dari guru.

Berdasarkan hasil pengamatan tanggal 9 November 2015 pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan, masih terdapat beberapa siswa yang belum aktif yaitu dari 32 siswa di kelas ketika guru bertanya apakah ada pertanyaan hanya ada 12 (37,5%) siswa yang aktif memberikan tanggapan atas pertanyaan dari guru, sisanya hanya mendengarkan, selain itu ada 8 siswa yang berbincang-bincang dengan temannya, 3 siswa bermain *handphone*, dan sisanya melakukan aktivitas yang tidak berhubungan dengan pelajaran seperti melamun dan meletakkan kepala di atas meja, serta mengerjakan tugas bukan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan. Ketika guru menjelaskan materi secara lisan tidak

menggunakan media pembelajaran maupun ditulis di papan tulis, sebagian besar siswa tidak ada yang mencatat. Penggunaan metode pembelajaran ceramah dan guru hanya berdiam di depan kelas juga menurunkan adanya aktifitas belajar akuntansi. Pembelajaran akuntansi dapat dikatakan aktif jika lebih dari 75% siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran akuntansi (E. Mulyasa, 2012:256).

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, diperlukan solusi yang tepat untuk menumbuhkan aktivitas belajar akuntansi salah satunya dengan diterapkannya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Model pembelajaran yang dapat diterapkan ialah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah suatu model belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Model pembelajaran kooperatif menuntut keaktifan dan kerjasama siswa.

Pada model pembelajaran kooperatif, siswa memiliki tanggung jawab atas diri mereka sendiri dalam belajar memahami materi dan berusaha untuk dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada mereka. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan memberi dukungan tetapi tidak mengarahkan kelompok ke arah hasil yang

sudah disiapkan sebelumnya. Model pembelajaran ini tepat digunakan jika guru memiliki tujuan untuk meningkatkan partisipasi disertai dengan interaksi siswa di dalam kelas.

STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Dalam metode ini, tetap digunakan unsur ceramah dan latihan serta memiliki unsur diskusi dan tutorial sebaya sehingga diharapkan kemampuan siswa dalam memahami materi dapat merata dengan saling aktif membantu pemahaman teman sebaya dalam kelompok.

Menurut Rusman (2011:213) dalam STAD, siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan empat orang yang beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswa di dalam kelompok memastikan bahwa semua anggota kelompok itu bisa menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya semua siswa menjalani kuis perseorangan tentang materi tersebut, dan pada saat itu mereka tidak boleh saling membantu satu sama lain. Nilai-nilai hasil kuis siswa diperbandingkan dengan nilai rata-rata mereka sendiri yang diperoleh sebelumnya, dan nilai-nilai itu diberi hadiah berdasarkan pada seberapa tinggi peningkatan yang bisa mereka capai atau seberapa tinggi nilai itu melampaui nilai mereka sebelumnya. Nilai-nilai kemudian dijumlah untuk mendapatkan nilai kelompok, dan kelompok yang rata-ratanya mencapai

kriteria tertentu akan memperoleh penghargaan. Kemajuan individu akan mempengaruhi kemajuan kelompok sehingga selama pembelajaran nantinya diharapkan agar sesama anggota tim saling membantu dalam rangka memahami materi pelajaran.

Pelaksanaan model pembelajaran tipe STAD memungkinkan guru untuk mengkolaborasi dengan permainan edukatif yang menyenangkan. Arief S. Sadiman, dkk (2012:75) menyatakan bahwa permainan (*games*) adalah kontes antara para pemain yang berinteraksi antara satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan tidak hanya disukai oleh anak-anak usia 1-14 tahun namun anak-anak usia remaja usia 15-18 tahunpun masih sangat menyukai permainan.

Permainan sangat cocok diterapkan pada proses pembelajaran di SMK. Jam pelajaran SMK yang padat dan mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan yang sepenuhnya mata pelajaran teori membuat siswa tidak dengan mudah menerima materi pelajaran yang disampaikan guru. Permainan kotak-katik merupakan permainan yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran untuk membantu jalannya proses diskusi. Permainan ini melibatkan partisipasi dari semua siswa yang diperoleh melalui kerjasama dalam kelompok. Permainan diawali dengan disediakannya

beberapa kotak yang berisi pertanyaan yang tertera pada *powerpoint* di depan kelas. Secara bergantian, masing-masing kelompok akan memilih kotak dan harus menjawab pertanyaan yang disediakan, apabila jawaban salah maka kotak akan ditutup kembali dan pertanyaan yang tidak dapat dijawab tersebut dapat menjadi kesempatan bagi kelompok lain untuk menambah poin. Selain pertanyaan, beberapa kotak diantaranya berisi bonus poin dan juga berisi pula hukuman yang harus dilakukan siswa sebagai bentuk penghibur sekaligus penambah semangat. Pelaksanaan permainan yang menyenangkan dan melibatkan interaksi dari siswa diharapkan akan menumbuhkan keaktifan dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran model kooperatif tipe STAD dengan dibarengi permainan akan menuntut keaktifan siswa melalui kerjasama dalam kelompok maupun keaktifan secara individu, karena dalam model kooperatif tipe STAD metode ceramah tetap dimasukkan dalam proses pembelajaran, sehingga aktivitas belajar yang dapat ditingkatkan diantaranya ialah mendengarkan, mencatat, bertanya, diskusi/tanya jawab, berpendapat, menyanggah, serta menjelaskan kepada teman sebaya.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan terkait permasalahan dan solusi pemecahan masalah pendidikan dalam ranah

proses pembelajaran mendorong peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantu Permainan Kotak-katik untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016”.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016 dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantu permainan kotak-katik.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas di mana peneliti berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan di SMK Negeri 1 Pengasih.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu tahap persiapan dimulai pada bulan November 2015, kemudian tahap pelaksanaan penelitian pada bulan Januari dan Februari 2016 dan penyusunan laporan pada bulan Maret 2016. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1

Pengasih yang beraamatkan di Jalan Kawijo Nomor 11, Pengasih, Kulon Progo.

Target/Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan subjek penelitian kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih tahun ajaran 2015/2016 berjumlah 32 orang namun hanya 31 orang yang diikutsertakan dalam penelitian dengan mempertimbangkan siswa yang terlibat dalam dua siklus penelitian. Sedangkan objek penelitian adalah aktivitas belajar akuntansi siswa.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

a. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti di dalam kelas dengan mengamati kondisi guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran akuntansi di kelas serta aktivitas siswa yang berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang telah dipersiapkan oleh peneliti sebelumnya.

b. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat segala kejadian selama proses penelitian berlangsung. Menurut Rochiati Wiriaatmadja (2006:125) sumber informasi yang sangat penting dalam penelitian tindakan kelas adalah catatan lapangan (*field notes*) yang

dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi. Catatan lapangan digunakan untuk menuliskan tentang segala hal yang terjadi dalam pembelajaran di kelas seperti kondisi kelas, perilaku siswa saat melakukan diskusi, saat pembahasan materi, mengerjakan kuis dan membantu dalam proses refleksi.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah berupa dokumen-dokumen tertulis yang sudah ada dan mendukung dalam proses pembelajaran meliputi data tentang siswa, seperti daftar nilai siswa yang berasal dari guru yang akan digunakan sebagai dasar pembentukan anggota kelompok diskusi. Selain data tertulis, dokumentasi kegiatan juga dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung saat implementasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantu permainan kotak-kotak.

d. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup untuk mengukur respon siswa terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantu permainan kotak-katik pada pembelajaran akuntansi. Petunjuk pengisian angket yaitu siswa diminta

memberikan tanda *chek* (√) sesuai dengan alternatif jawaban pada kolom yang telah disediakan. Alternatif jawaban yang disediakan, yaitu:

- 1) Sangat Setuju, apabila pernyataannya sangat sesuai dengan apa yang dirasakan oleh responden
- 2) Setuju, apabila pernyataannya sesuai dengan apa yang dirasakan oleh responden.
- 3) Kurang setuju, apabila pernyataannya kurang sesuai dengan apa yang dirasakan oleh responden.
- 4) Tidak setuju, apabila pernyataannya tidak sesuai dengan apa yang dirasakan oleh responden.

Adapun penskoran terhadap alternatif jawaban tersebut dengan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 1. Penskoran Terhadap Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan Positif	Skor Pernyataan Negatif
Sangat setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Sumber: Nana Sudjana (2012:81) dengan modifikasi

Prosedur

Penelitian dilaksanakan selama dua siklus yang meliputi tahap perencanaan,

pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada setiap siklus.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif dengan persentase. Data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis dalam bentuk persentase dengan langkah sebagai berikut:

- a) Menentukan kriteria pembagian skor terhadap masing-masing 7 indikator pada setiap aspek yang diamati.
- b) Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek yang diamati.
- c) Menghitung skor aktivitas pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

$$\% = \frac{\text{Jumlah skor indikator aktivitas belajar}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2012:137)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari satu pertemuan dengan waktu masing-masing 4x45 menit. Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 25 Januari 2016, sedangkan siklus II dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 1 Februari 2016. Penelitian ini mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement*

Division (STAD) berbantu permainan kotak-katik. Materi yang dipelajari pada siklus I yaitu Pendirian dan Kerahasiaan Bank, sedangkan siklus II adalah Sumber-sumber Dana Bank.

Pelaksanaan siklus I diawali dengan presentasi kelas oleh guru dengan mempelajari materi Pendirian dan Kerahasiaan Bank. Setelah guru mempresentasikan materi, maka dilanjutkan dengan belajar kelompok. Pembagian kelompok berdasarkan pada perbedaan kemampuan yang dimiliki siswa, sehingga pada setiap kelompok akan ada siswa dengan kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Kelompok ini dibuat berdasarkan nilai Ujian Akhir Semester semester gasal mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan. Pada saat presentasi kelas oleh guru, siswa memperhatikan materi yang dijelaskan agar dapat menjadi bekal ketika akan menjawab soal saat belajar kelompok dalam permainan kotak-katik. Pada saat belajar kelompok siswa yang sudah dikelompokkan dengan kemampuan akademik yang berbeda saling bekerjasama untuk dapat menjawab soal. Setiap siswa saling membantu agar dapat menjawab soal-soal dengan tepat.

Pelaksanaan belajar kelompok dibantu dengan permainan kotak-katik. Permainan ini terdiri dari beberapa kotak bernomor yang di dalamnya memuat pertanyaan-pertanyaan, masing-masing

kelompok secara urut bebas memilih nomor mana yang akan dibuka, serta terdapat beberapa kotak spesial yang termuat di dalam kotak secara acak. Berikut ini mekanisme pelaksanaan permainan kotak-katik:

1. Permainan dimulai dengan menampilkan 30 kotak soal dalam *power point* dengan susunan 5x6 baris, kelompok diminta menjawab soal yang tertera pada kotak dengan memilih nomor kotak sesuai keinginan anggota kelompok secara acak.
2. Setiap kelompok dituntut membentuk 3 garis dalam kotak secara berurutan baik secara vertikal, horisontal, maupun diagonal.
3. Jika menjawab salah maka kotak akan ditutup kembali dan dapat menjadi kesempatan bagi kelompok lain untuk menambah poin jika dapat menjawab benar.
4. Permainan dilakukan sampai semua kotak terbuka.
5. Pada siklus I, kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar mendapat 10 poin, jika salah mendapat 0 poin, dan jika berhasil menyusun baris secara vertikal dan horisontal mendapat bonus 30 poin. Sedangkan pada siklus 2, kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar mendapat 10 poin, jika salah mendapat pengurangan 5 poin, dan jika berhasil menyusun baris

secara vertikal, horisontal, dan diagonal mendapat bonus 30 poin.

6. Ada empat kotak spesial dalam permainan ini yaitu:
 - a) *Double skore box* yakni keuntungan memperoleh nilai ganda (2 kali lipat jika menjawab benar) yang berlaku pada siklus I dan II.
 - b) *Extra box* yakni kesempatan memilih langsung kotak berikutnya jika menjawab benar yang berlaku pada siklus II.
 - c) *Choice box* yakni kesempatan mendapat dua pilihan, yaitu pertanyaan dilempar ke kelompok lain atau dijawab sendiri oleh kelompok yang bersangkutan. Jika menjawab benar mendapat 20 poin, namun jika salah mendapat pengurangan 10 poin. Hal ini berlaku pada siklus I dan II.
 - d) *Bomb box* yakni kotak *zonk*, artinya tidak ada pertanyaan dalam kotak ini, namun berisi aktivitas lain yang bertujuan untuk menumbuhkan semangat dan juga sebagai penghibur siswa. *Bomb box* berlaku pada siklus I dan siklus II.

Pada siklus I persentase aktivitas belajar akuntansi sebesar 69,15%. Persentase tersebut masih belum mencapai kriteria keberhasilan minimal sebesar 75%. Oleh karena itu, maka dilanjutkan pada siklus II untuk guna memperbaiki siklus I. Kendala-

kendala yang ada di siklus I perlu diselesaikan agar siklus II berjalan dengan optimal dan aktivitas belajar akuntansi dapat mencapai kriteria keberhasilan minimal. Usaha yang dilakukan untuk perbaikan pada siklus II adalah sebagai berikut:

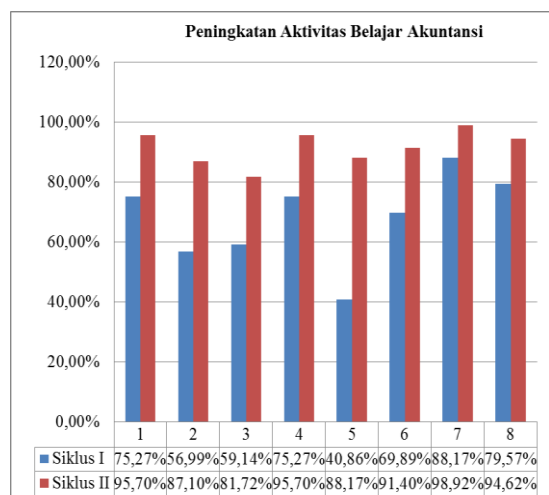
1. Peneliti dan guru melakukan perencanaan pembelajaran yang lebih matang, agar saat pelaksanaan sesuai dengan tahapan dalam model pembelajaran tipe STAD, sehingga pada tahap presentasi, guru fokus dalam menyampaikan materi pelajaran, dan ketika ada materi pelajaran yang dirasa sulit maka siswa memiliki kesempatan untuk bertanya pada guru.
2. Guru sebaiknya memastikan kembali kepada siswa terkait *handout* yang seharusnya semua siswa memiliki sebagai buku pegangan, dengan kata lain guru hendaknya meminta siswa untuk menggendakan *handout* milik temannya atau memiliki *handout* dalam bentuk *softfile*.
3. Guru dalam memberikan penjelasan materi tidak hanya mengacu pada *handout* semata, namun ditambah materi lain di luar *handout* seperti penjelasan contoh dalam kehidupan sehari-hari maupun pengetahuan lain yang dapat memotivasi siswa untuk mencatat.
4. Guru harus meminta siswa serta menjelaskan bahwa dalam menjawab pertanyaan, setiap siswa yang memiliki

kemampuan tinggi juga bertanggung jawab atas keberhasilan siswa lain yang memiliki kemampuan rendah agar semua siswa benar-benar memahami materi yang sedang dipelajari.

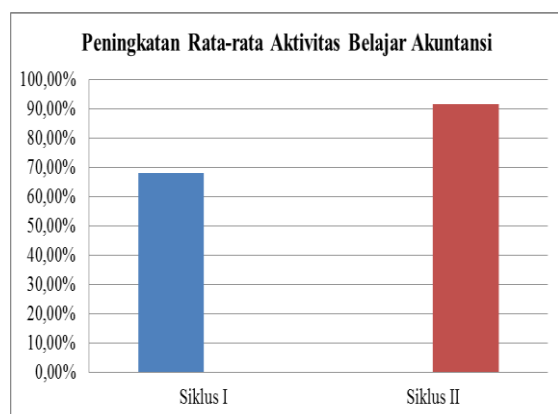
Tahap-tahap yang ada di siklus II sama dengan siklus I yaitu pada diawali dengan presentasi di kelas dilanjutkan belajar kelompok dengan permainan kotak-katik. Materi yang dipelajari pada siklus II adalah Sumber-sumber Dana Bank. Aktivitas belajar akuntansi siswa dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantu permainan kotak-katik sudah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan pada siklus II tidak terlepas dari perbaikan-perbaikan yang dilakukan sesuai dengan hasil refleksi siklus I. Pada siklus II persentase Aktivitas Belajar Akuntansi sudah mencapai kriteria keberhasilan minimal yaitu sebesar 91,67%.

Berdasarkan lembar observasi yang dilakukan pada setiap siklus selama implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantu permainan kotak-katik, maka diketahui persentase aktivitas belajar akuntansi pada siklus I sebesar 69,35%. Pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan minimal yaitu 75%. Oleh karena itu, maka dilanjutkan pada siklus II untuk memperbaiki siklus I. Pada siklus II aktivitas belajar akuntansi sudah mengalami

peningkatan menjadi sebesar 91,67% atau mengalami peningkatan sebesar 23,52%. Jika disajikan dalam bentuk grafik akan tampak sebagai berikut:



Gambar 1. Perbandingan Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi



Gambar 2. Perbandingan Peningkatan Rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi

Berdasarkan grafik di atas dikatakan bahwa aktivitas belajar akuntansi mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan aktivitas belajar akuntansi meliputi kenaikan pada rata-rata aktivitas belajar akuntansi secara keseluruhan pada siklus II mencapai kriteria keberhasilan minimal yaitu 75%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa

penerapan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantu permainan kotak-katik dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih tahun ajaran 2015/2016 dengan aktivitas belajar akuntansi yang telah mencapai kriteria keberhasilan minimal yaitu 75%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantu permainan kotak-katik dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih tahun ajaran 2015/2016, hal ini dibuktikan dengan peningkatan aktivitas belajar siswa dilihat dari peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar dengan kriteria minimal 75% yaitu diperoleh hasil skor rata-rata aktivitas belajar siswa meningkat dari siklus I sebesar 68,15% menjadi 91,67% pada siklus II atau meningkat sebesar 23,52%. Presentase siswa dengan kategori aktif pada siklus I sebesar 27% dan menjadi 77% pada siklus II atau meningkat sebesar 50%. Jumlah siswa dengan kategori aktif meningkat dari siklus I sebesar 8 siswa menjadi 23 siswa pada siklus II. Sementara itu, dari delapan indikator

aktivitas belajar akuntansi terdapat empat indikator yang belum mencapai skor kriteria minimal 75% pada siklus I, namun pada siklus II keseluruhan indikator sudah mencapai skor kriteria minimal 75%

Saran

a) Bagi Guru Akuntansi SMK Negeri 1 Pengasih

- 1) Guru dapat mencoba untuk mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantu permainan kotak-katik pada kompetensi dasar yang lain yang terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa.
- 2) Selain menjelaskan materi yang bersumber dari *handout*, guru sebaiknya menambah pengetahuan atau wawasan lain yang lebih mutakhir saat menjelaskan materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut akan menambah motivasi siswa untuk meningkatkan aktivitas bertanya.

b) Bagi Siswa

- 1) Siswa sebaiknya dapat menumbuhkan dorongan dalam diri masing-masing untuk aktif dalam proses pembelajaran khususnya aktif dalam mengajukan pertanyaan terkait materi yang sedang dipelajari.
- 2) Siswa sebaiknya meningkatkan aktivitas membaca materi yang sedang dipelajari untuk menambah

pemahaman dalam diri masing-masing.

- 3) Siswa sebaiknya mencatat materi yang belum terdapat di *handout* atau buku pegangan untuk menambah pengetahuan yang mendukung tentang materi yang sedang dipelajari.

c) Bagi Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya dapat menggunakan dan mengembangkan penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantu permainan kotak-katik untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan dengan kompetensi dasar lain atau pada mata pelajaran akuntansi lainnya, sehingga dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- E. Mulyasa. (2012). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sebuah Panduan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rochiati Wiriaatmadja. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: PT Rajawali Persada.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.

Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.