

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INTRUCTION
BERBASIS GAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
AKUNTANSI SISWA KELAS X SMK NEGERI 7 MEDAN TAHUN
PEMBELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Akuntansi*

Oleh:

MANNA WATI,
NPM 1302070097



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

ABSTRAK

MANNA WATI, NPM 1302070097, “Penerapan Model Pembelajaran *Direct Intruction* Berbasis Games Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017”. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah : Bagaimana penerapan model pembelajaran *Direct Intruction* berbasis games untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK-4 SMK Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017?. Apakah ada peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK-4 SMK Negeri 7 Medan melalui penerapan model pembelajaran *Direct Intruction* Berbasis Games Tahun Pembelajaran 2016/2017?. Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Direct Intruction* berbasis games untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK-4 SMK Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017 dan untuk mengetahui Apakah ada peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK-4 SMK Negeri 7 Medan melalui penerapan model pembelajaran *Direct Intruction* Berbasis Games Tahun Pembelajaran 2016/2017. Instrument penelitian yang digunakan adalah tes (pre test dan post test) dan observasi aktivitas siswa. tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang diberikan kepada siswa yang berisi 10 soal yang berbentuk multiple choice. Observasi yang dilakukan adalah observasi aktifitas siswa yang digunakan untuk mengumpulkan data siswa dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui tes dan observasi dapat dilihat bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa pada tes awal (pre test) persentase yang tuntas 7,89% kemudian setelah dilakukus post test siklus I persentase ketuntasan naik menjadi 52,63% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 84,21%. Dengan demikian hipotesis tindakan “ada peningkatan hasil belajar akuntansi siswa melalui melalui penerapan model pembelajaran *Direct Intruction* berbasis games untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK-4 SMK Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Direct Intruction* berbasis games

KATA PENGANTAR



Assalamua 'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillahilabbilalamin, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya. sehingga dapat terselesaikannya penulisan skripsi ini. Shalawat beriring salam kita persembahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kabar tentang pentingnya ilmu bagi kehidupan di dunia dan akhirat kelak.

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menempuh ujian tingkat Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi ini berjudul “ **Penerapan Model Pembelajaran Direct Intruction Berbasis Games Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2016-2017**”.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan baik dalam kemampuan pengetahuan dan penggunaan bahasa. Untuk itu penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada **Ayahanda Kalusman Sikumbang** dan **Ibunda Risnah Tuti Damanik** yang selama ini memberikan kasih sayang dan cinta tiada ternilai, memberikan doa serta

dukungannya sehingga dapat menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala upaya yang penulis lakukan dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa ada bantuan dan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Agussani M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd.,M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Ibu Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Henny Zurika Lubis, SE.,M.Si, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan selaku dosen Pembimbing saya.
6. Ibu Dian Novianti Sitompul, S.Pd., M.Si, selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan saran, bimbingan, bantuan, dan pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan.
8. Seluruh Staf Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
9. Terimakasih kepada adik-adik ku Guntur Syahputra dan Ahmad Fikri atas bantuan, do'a dan semangatnya.
10. Terimakasih Kepada sahabat-sabatku Wilda Fadhilah Lubis, Retno Sari, Romaito Siregar, Indah Sahputri, Irna Tri Aulia dan Muhammad Hanafi yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi saya ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna tentunya, hal ini tidak terlepas dari keterbatasan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan referensi.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembacanya.

Wasalamua'laikum Wr.Wb

Medan, Maret 2017

Penulis

MANNA WATI

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II Landasan Teoritis	8
A. Kerangka Teoritis.	8
1. Model Pembelajaran	8
2. Model pembelajaran Direct Intruction.....	8
3. Games	14
4. Power Point	15
5. Hasil Belajar	16
6. Ayat Jurnal Penyesuaian	18
B. Kerangka Konseptual	25

C.	Hipotesis Tindakan.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....		29
A.	Lokasi dan Waktu Penelitian	29
1.	Lokasi Penelitian	29
2.	Waktu penelitian.....	29
B.	Subjek dan Objek	30
1.	Subjek	30
2.	Objek	30
C.	Defenisi Operasional	30
D.	Prosedur Penelitian.....	31
E.	Instrumen Penelitian	35
F.	Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		40
A.	Gambaran Umum SMK-BM YAPIM Taruna Medan.....	40
1.	Identitas Sekolah	40
2.	Bidang Kegiatan Usaha.....	40
3.	Visi dan Misi SMK Negeri 7 Medan.....	41
B.	Deskripsi Hasil Penelitian.....	41
1.	Deskripsi Tes Awal.....	41
2.	Deskripsi Siklus I.....	43
3.	Deskripsi Siklus II	48
C.	Pembahasan Hasil Penelitian	53

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Rekapitulasi nilai ulangan harian siswa.....	3
Tabel 3.1	Jadwal Kegiatan Penelitian.....	29
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Tes Siklus I.....	35
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Tes Siklus II.....	36
Tabel 3.4	Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	39
Tabel 3.5	Kriteria Tingkat Hasil Belajar Siswa.....	38
Tabel 4.1	Hasil Belajar Siswa Pada Test Awal.....	42
Tabel 4.2	Ketuntasan Siswa.....	43
Tabel 4.3	Observasi Keaktifan Siswa.....	46
Tabel 4.4	Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	47
Tabel 4.5	Ketuntasan Siswa.....	48
Tabel 4.6	Observasi Keaktifan Siswa.....	51
Tabel 4.7	Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	52
Tabel 4.8	Ketuntasan Siswa.....	53
Tabel 4.9	Ketuntasan Hasil Belajar Persiklus.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	27
Gambar3.1 Siklus PTK Arikunto	32
Gambar 4.1 Grafik Observasi Keaktifan Siswa Siklus I.....	46
Gambar 4.2 Grafik Observasi Keaktifan Siswa Siklus II.....	51
Gambar 4.3 Grafik Ketuntasan Belajar Siswa.....	55
Gambar 4.4 Grafik Persentase Ketuntasan Persiklus.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2 Silabus
- Lampiran 3 RPP Siklus I
- Lampiran 4 RPP Siklus II
- Lampiran 5 Soal Pre Test
- Lampiran 6 Kunci jawaban pre test
- Lampiran 7 Soal post test siklus I
- Lampiran 8 Kunci jawaban post test siklus I
- Lampiran 9 Soal post test siklus II
- Lampiran 10 Kunci jawaban post test siklus II
- Lampiran 11 Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I
- Lampiran 12 Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I
- Lampiran 13 Hasil Belajar Pre Test
- Lampiran 14 Hasil Belajar Siklus I
- Lampiran 15 Hasil Belajar Siklus II
- Lampiran 16 Data Hasil Belajar Siswa Keseluruhan
- Lampiran 18 Form K1
- Lampiran 19 Form K2
- Lampiran 20 Form K3
- Lampiran 21 Surat keterangan
- Lampiran 22 Surat pengesahan proposal
- Lampiran 23 Surat pernyataan

Lampiran 24 Surat permohonan perubahan judul

Lampiran 25 Surat permohonan izin riset

Lampiran 26 Surat balasan riset

Lampiran 27 Berita acara bimbingan skripsi

Lampiran 28 Surat pengesahan skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang sangat penting dalam hidupnya. Tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan menjadi terbelakang. Pendidikan mutlak harus terus menerus dilakukan secara berkelanjutan karena pendidikan tidak mengenal waktu dan merupakan proses yang terus berjalan sepanjang hidup manusia, baik melalui jalur formal maupun informal. Dengan adanya pendidikan manusia bisa memperoleh keterampilan dan kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan. Untuk itu diperlukan upaya dalam meningkatkan meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya dengan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran atau proses belajar mengajar merupakan suatu proses hubungan timbal balik antara guru dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan, yang didalamnya didasari oleh berbagai unsur-unsur pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, materi pelajaran, situasi dan kondisi kelas, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi. Kesemua unsur-unsur pembelajaran ini memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan salah satu dari berbagai masalah yang dialami dalam pendidikan saat ini. Hal itu ditunjukkan oleh sikap, perilaku dan hasil belajar (nilai) siswa yang kurang maksimal. Hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar diantaranya banyak siswa yang sering melalaikan tugas seperti tidak mengerjakan PR, mengacuhkan penjelasan materi dari guru, sehingga nilai hasil belajar siswa tidak maksimal.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi disebabkan karena media yang digunakan hanya sebatas papan tulis saja tanpa media tambahan, suasana belajar tidak menyenangkan sehingga peserta didik menjadi bosan dan mengantuk. Siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran akuntansi dan penggunaan model pembelajaran yang tidak efektif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru bidang studi akuntansi di SMK Negeri 7 Medan diperoleh informasi bahwa hasil belajar akuntansi masih banyak dibawah Kreteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Seperti halnya dapat diketahui melalui tabel dibawah ini yang berisi tentang nilai siswa yang memenuhi KKM mampu belum mencapai KKM.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Siswa kelas X Akuntansi
SMK Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017

Kelas	Jumlah siswa	Nilai	Presentase	Keterangan
X-AK1	33 Orang	≥ 75	89,19 %	Mencapai KKM
	4 Orang	< 75	10,81%	Tidak Mencapai KKM
X-AK2	33 Orang	≥ 75	86,84 %	Mencapai KKM
	5 Orang	< 75	13,16%	Tidak Mencapai KKM
X-AK3	11 Orang	≥ 75	30,56%	Mencapai KKM
	25 Orang	< 75	69,44%	Tidak Mencapai KKM
X-AK4	8 Orang	≥ 75	23,53%	Mencapai KKM
	26 Orang	< 75	76,47%	Tidak Mencapai KKM
X-AK5	18 Orang	≥ 75	47,37%	Mencapai KKM
	20 Orang	< 75	52,63%	Tidak Mencapai KKM
X-AK6	13 Orang	≥ 75	35,14%	Mencapai KKM
	24 Orang	< 75	64,89%	Tidak Mencapai KKM

Sumber : Dokumen daftar nilai di SMK Negeri 7 Medan

Berdasarkan tabel hasil belajar diatas dari 6 kelas yang terdiri dari 220 siswa hanya 104 siswa atau (47,28%) yang memenuhi standard KKM dengan KKM mata pelajaran Akuntansi 75 dan 116 siswa atau (52,72%) belum memenuhi KKM.

Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal, faktor utama yang paling berperan adalah guru, karena gurulah yang merancang sekaligus menjadi pelaksana proses pembelajaran yang akan berlangsung. Oleh sebab itu untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan keaktifan siswa dalam belajar, guru dituntut untuk dapat menyajikan materi pelajaran dengan lebih baik dan menyenangkan. Untuk itu diperlukan suatu model pembelajaran yang lebih mengarah kepada siswa serta penggunaan media pembelajaran yang kreatif agar dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar para siswa tertarik untuk belajar akuntansi serta dapat meningkatkan hasil belajarnya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa, sebab model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung dalam peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dianggap peneliti tepat untuk digunakan disekolah SMK Negeri 7 Medan adalah model pembelajaran *Direct Intruction* . Model *Direct instruction* merupakan suatu model pengajaran yang sebenarnya bersifat *teacher center*. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung guru harus mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatihkan kepada siswa secara langkah demi langkah. Penulis juga memadukan model pembelajaran *Direct Intruction* tersebut dengan menggunakan Games. Games adalah permainan yang menggunakan media elektronik, dan merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Direct Intruction* Berbasis Games Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian adalah :

1. Siswa Kurang aktif dalam proses pembelajaran akuntansi.
2. Tidak bervariasinya media pembelajaran yang digunakan.
3. Model pembelajaran yang digunakan tidak efektif.
4. Siswa merasa bosan dan mengantuk.
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Games yang diteliti adalah games edukasi yang menggunakan power point.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar akuntansi kelas X AK 5 SMK Negeri 7 Medan dengan pokok bahasan ayat jurnal penyesuaian

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Direct Intruction* berbasis games untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK-5 SMK Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017?
2. Apakah ada peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK-5 SMK Negeri 7 Medan melalui penerapan model pembelajaran *Direct Intruction* Berbasis Games Tahun pembelajaran 2016/2017?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Direct Intruction* dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui Apakah ada peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK-5 SMK Negeri 7 Medan melalui penerapan model pembelajaran *Direct Intruction* Berbasis Games.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Sebagai upaya memperluas pengetahuan peneliti dalam menganalisa penerapan model pembelajaran *Direct Intruction* berbasis *games* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi sekolah

Sebagai sarana informasi yang bermanfaat bagi sekolah dan guru dalam rangka perbaikan pembelajaran dan dapat menjadi alternatif media dan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Guru

Sebagai masukan dan dasar pemikiran guru untuk dapat memilih metode atau model penyampaian yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.

4. Bagi siswa

Dengan menggunakan Model *Direct Intruction* berbasis *Games*, siswa dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran akuntansi.

5. Bagi peneliti lain

Sebagai referensi dan masukan bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian sejenis

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Model Pembelajaran Lansung (*Direct Intruction*)

Menurut Arends (dalam Aris Shoimin 2014 : 63) “mengemukakan bahwa *“The direct instruction model was specifically designed to promote student learning of frosedural knolage and declarative knowledge that is well structured and can be taught in a step-by-step fashion”*. Artinya , model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Menurut Suyanto (2013:138) Mengatakan bahwa “pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang paling umum digunakan di indonesia”.

Secara singkat Sofiyah (2010:32) menyimpulkan bahwa *Direct Instruction* adalah model pengajaran yang dilakukan guru secara langsung dalam mengajarkan keterampilan dasar dan didemonstrasikan langsung kepada siswa dengan tahapan yang terstruktur.

Langkah – Langkah Model Pembelajaran Langsung (*Direct Intruction*):

Pada model pembelajaran *direct instructions* terdapat lima fase yang sangat penting. Sintaks model tersebut disajikan dalam lima tahap, antara lain :

Tabel 2.1
Sintaks Model Pembelajaran *Direct Instruction*

No	Fase	Peran Guru
1	Fase 1 Menyampaikan Tujuan Pembelajaran dan mempersiapkan siswa	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran , mempersiapkan siswa untuk belajar.
2	Fase 2 Mendemonstrasikan Pengetahuan dan Keterampilan	Guru Mendemonstrasikan keterampilan dengan benar atau menyajikan informasi tahap demi tahap
3	Fase 3 Membimbing Pelatihan	Guru merencanakan dan memberi latihan awal
4	Fase 4 Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberi umpan balik.
5	Fase 5 Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan	Guru Mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari – hari.

Sumber : Sofiyah.2010 : 35

Kelima Fase tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Fase 1 : Fase Orientasi / Menyampaikan Tujuan

Pada fase ini guru memberikan kerangka pelajaran dan orientasi terhadap materi pelajaran . kegiatan pada fase ini meliputi :

- Kegiatan pendahuluan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa .
- Menyampaikan tujuan pembelajaran
- Memberi penjelasan atau arahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan.

- Menginformasikan materi atau konsep yang akan digunakan dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran.
- Menginformasikan kerangka pelajaran
- Memotivasi siswa

b. Fase 2 : Fase Presentasi / Demonstrasi

Pada fase ini guru dapat menyajikan materi pelajaran, baik berupa konsep atau keterampilan. Kegiatan ini meliputi :

- Penyajian materi dalam langkah – langkah
- Pemberian contoh konsep
- Pemodelan / peragaan keterampilan
- Menjelaskan ulang hal yang dianggap sulit atau kurang dimengerti oleh siswa

c. Fase 3 : Fase Latihan Terbimbing

Dalam fase ini , guru merencanakan dan memberikan bimbingan kepada siswa untuk melakukan latihan – latihan awal. Guru memberikan penguatan terhadap respons siswa yang benar dan mengoreksi yang salah.

d. Fase 4 : Fase Mengecek Pemahaman dan Memberikan Umpan Balik

Pada fase berikutnya , siswa diberi kesempatan untuk berlatih konsep dan keterampilan serta menerapkan pengetahuan atau keterampilan tersebut ke situasi kehidupan nyata. Latihan terbimbing ini baik juga

digunakan guru untuk mengakses kemampuan siswa dalam melakukan tugas, mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik atau tidak, serta memberikan umpan balik . Guru memonitor dan memberikan bimbingan jika perlu.

e. Fase 5 : Fase Latihan Mandiri

Siswa melakukan kegiatan latihan secara mandiri. Fase ini dapat dilalui siswa dengan baik jika telah menguasai tahap – tahap pengerjaan tugas 85% - 90% dalam fase latihan terbimbing. Guru memberikan umpan balik bagi keberhasilan siswa.

Ciri – ciri model pembelajaran langsung menurut Kardi dan Nur (dalam Aris Shoimin.2014:64) sebagai berikut :

- a. Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar
- b. Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran
- c. Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan. Dalam hal ini model pembelajaran yang memerhatikan variabel-variabel lingkungan , yaitu fokus akademik, arahan dan kontrol guru, harapan yang tinggi untuk kemajuan siswa, waktu, dan dampak netral dari pembelajaran.

2. Games

Banyak hal yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, selain media-media yang memiliki fungsi pedagogic, permainan pun dapat dijadikan media pengajaran yang efektif. Games edukasi sangat menarik untuk dikembangkan dibandingkan dengan menggunakan metode edukasi konvensional. Game dianggap berhasil dalam meningkatkan logika dan pemahaman pemain. Hal tersebut sejalan dengan Davies (Dalam Yuli Priyanto 2015 :18) yang mengatakan bahwa permainan dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk melibatkan peserta didik dalam proses instruksional, karena permainan mampu memotivasi peserta didik secara aktif.

Menurut Anisa Novi Karunia (2015 :29) “Games edukasi adalah suatu media yang diciptakan guna memberikan pembelajaran dan menambah pemahaman serta pengetahuan yang dikemas secara menarik dan unik”.

Menurut Handriyanti (dalam Ghea Putri Fatma Dewi 2012 : 9) “Games Edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah.

Beberapa point penting manfaat games menurut Eka Lutfiatun (2015:48) adalah sebagai berikut:

1. Jenis *game* yang menuntut strategi penyelesaian masalah dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
2. Laki-laki dan perempuan yang dilatih bermain video game selama 1 (satu) bulan menunjukkan peningkatan pada tes ingatan, dan kemampuan melakukan berbagai tugas (*multi-task*).
3. Video game dapat membuat pemainnya mempertajam cara pikir mereka.
4. Menuntut anak agar lebih kreatif.

5. Dan juga anak dituntut untuk belajar mengambil keputusan dari segala tindakan yang dilakukan.
6. Membangun semangat kerjasama atau *teamwork* ketika dimainkan dengan *games* lainnya secara *multiplayer*.
7. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan memecahkan masalah atau tugas. Membuat anak-anak merasa nyaman dan familier dengan teknologi terutama anak perempuan, yang tidak menggunakan teknologi sesering anak laki-laki.
8. Melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta *skill* motorik.
9. Meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak saat mereka mampu menguasai permainan

3. Power Point

Menurut Naila Fauzia “Power point adalah program aplikasi dalam paket *Microsoft office* yang pada umumnya digunakan untuk menyusun presentasi”. Pada penelitian ini power point digunakan untuk mengembangkan games edukasi.

4. Hasil Belajar

Menurut Purwanto “Belajar adalah proses dalam diri individu berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”.

Menurut Winkel (Dalam Purwanto 2014 :39) “Belajar Adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap”.

Menurut Djamarah (dalam Ratih Oktavia 2015 : 4) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu, yang prosesnya tidak dapat dilihat karena bersifat psikologis dan hanya dapat disimpulkan dari hasilnya”.

6. Ayat Jurnal Penyesuaian

a. Pengertian Ayat Jurnal Penyesuaian

Ayat Jurnal Penyesuaian (dalam Rudianto.2012:92) adalah aktivitas untuk mengoreksi akun/ perkiraan sehingga laporan yang dibuat berdasarkan akun tersebut dapat menunjukkan pendapatan , aset , dan kewajiban yang lebih sesuai.

Terdapat beberapa informasi tertentu yang perlu dibuat catatan akuntansinya agar beberapa akun yang terkait dengan informasi tersebut dapat menyajikan saldo yang lebih sesuai dengan keadaan pada suatu saat tertentu. Catatan informasi ini dibutuhkan karena informasi tersebut berasal dari transaksi yang telah terjadi sebelumnya dan harus disesuaikan agar lebih pas dengan keadaan pada suatu saat.

b. Pencatatan Ayat Jurnal Penyesuaian

Menurut Gitosmangi, akun-akun yang perlu disesuaikan adalah:

a. Beban yang masih harus dibayar

Apabila pada akhir periode terdapat beban yang ditanggung perusahaan, tetapi karena kondisi tertentu sehingga belum bisa dibayar maka akan dicatat sebagai Utang. Ayat jurnal penyesuaian untuk transaksi tersebut adalah :

Tanggal	Nama Akun	Ref	Debet	Kredit
	Beban		Rp xxxx	-
	Utang		-	Rp xxxx

Contoh :

Pada tanggal 31 Desember 2005 diketahui ada tagihan listrik yang karena sesuatu hal belum bisa dibayar sebesar Rp 150.000. Ayat Jurnal Penyesuaiannya adalah sebagai berikut :

Tanggal		Nama Akun	Ref	Debet	Kredit
Des	31	Beban Listrik Utang Listrik		Rp 150.000 -	- Rp 150.000

b. Perlengkapan / bahan habis pakai

Untuk jenis aktiva yang sifatnya akan habis terpakai karena digunakan untuk usaha seperti Perlengkapan. Berkurangnya perlengkapan sejumlah yang habis terpakai akan diakui sebagai Beban Perlengkapan. Ayat jurnal penyesuaian untuk transaksi tersebut adalah :

Tanggal		Nama Akun	Ref	Debet	Kredit
		Beban Perlengkapan Perlengkapan		Rp xxxx -	- Rp xxxx

Contoh :

Pada Neraca Saldo per 31 Desember 2005 diketahui akun Perlengkapan Rp 800.000,- (Debet) setelah dilakukan pemeriksaan ternyata perlengkapan yang ada sebesar Rp 300.000,-

Ayat Jurnal Penyesuaiannya adalah sebagai berikut :

Tanggal		Nama Akun	Ref	Debet	Kredit
Des	31	Beban Perlengkapan Perlengkapan		Rp 500.000 -	- Rp 500.000

c. Pendapatan yang Masih Harus Diterima

Apabila pada akhir periode terdapat pendapatan yang sudah menjadi hak perusahaan tetapi karena kondisi tertentu sehingga belum diterima maka akan dicatat sebagai Piutang. Ayat jurnal penyesuaian untuk transaksi tersebut adalah :

Tanggal		Nama Akun	Ref	Debet	Kredit
		Piutang ... Pendapatan		Rp xxxx -	- Rp xxxx

Contoh :

Pada tanggal 31 Desember tahun 2005 diketahui ada sebagian peralatan yang disewakan ke pihak lain senilai Rp 400.000,- namun sampai sekarang belum diterima pembayaran sewanya.

Ayat jurnal penyesuaiannya adalah sebagai berikut :

Tanggal		Nama Akun	Ref	Debet	Kredit
Des	31	Piutang Sewa		Rp 400.000	-
		Pendapatan Sewa		-	Rp 400.000

d. Penyusutan aktiva tetap

Setiap akhir periode, Aktiva Tetap yang dimiliki perusahaan akan diturunkan nilainya sebagai akibat dari pemakaian ataupun bertambahnya umur

aktiva tersebut. Penurunan nilai aktiva akan diakui sebagai Beban Penyusutan.

Ayat jurnal penyesuaian untuk transaksi tersebut adalah :

Tanggal		Nama Akun	Ref	Debet	Kredit
		Beban Penyusutan		Rp xxxx	-
		Akumulasi Penyusutan		-	Rp xxxx

Contoh :

Pada tanggal 31 Desember 2005 diketahui Kendaraan operasional perusahaan disusutkan nilainya Rp 200.000.

Ayat Jurnal Penyesuaiannya adalah sebagai berikut :

Tanggal		Nama Akun	Ref	Debet	Kredit
Des	31	Beban Penyusutan Kendaraan Akm Peny.. Kendaraan		Rp 200.000 -	- Rp 200.000

e. Beban dibayar dimuka

Setiap akhir periode, pembayaran yang telah dilakukan di muka akan disesuaikan dengan pemakaiannya. Penyesuaian untuk beban di bayar dimuka dapat dicatat sebagai aktiva ataupun sebagai beban, tergantung pada saat pencatatan awal transaksi (Jurnal Umum). Tujuannya untuk memisahkan jumlah beban yang harus diakui sekarang dan jumlah yang masih sebagai Aktiva (..... dibayar dimuka).

1. Jika pada saat pencatatan awal transaksi diakui sebagai aktiva (terlihat di Neraca Saldo akun Dibayar di Muka) maka penyesuaian untuk transaksi tersebut adalah :

Tanggal		Nama Akun	Ref	Debet	Kredit
		Beban		Rp xxxx	-
	 Dibayar di Muka		-	Rp xxxx

Contoh :

Pada Neraca Saldo per 31 Desember 2005 diketahui Akun Sewa dibayar dimuka Rp 600.000,-(Debet). Diperoleh keterangan bahwa pembayaran sewa tersebut untuk masa sewa 6 bulan mulai bulan September 2005.

Ayat Jurnal Penyesuaiannya adalah sebagai berikut :

Tanggal		Nama Akun	Ref	Debet	Kredit
Des	31	Beban Sewa		Rp 400.000	-
		Sewa Dibayar Dimuka		-	Rp 400.000

2. Jika pada saat pencatatan awal transaksi diakui sebagai Beban maka penyesuaian untuk transaksi tersebut adalah :

Tanggal		Nama Akun	Ref	Debet	Kredit
	 Dibayar di Muka		Rp xxxx	-
		Beban		-	Rp xxxx

Contoh :

Pada Neraca Saldo per 31 Desember 2005 diketahui Akun Beban Sewa Rp 600.000,- (Debet). Diperoleh keterangan bahwa pembayaran sewa tersebut untuk masa sewa 6 bulan mulai bulan September 2005. Ayat Jurnal Penyesuaiannya adalah sebagai berikut :

Tanggal		Nama Akun	Ref	Debet	Kredit
Des	31	Sewa Dibayar Dimuka Beban Sewa		Rp 200.000 -	- Rp 200.000

f. Pendapatan diterima dimuka

Setiap akhir periode, pendapatan yang telah di terima di muka akan disesuaikan dengan pengakuannya. Penyesuaian untuk pendapatan diterima dimuka dapat dicatat sebagai Utang ataupun sebagai Pendapatan, tergantung pada saat pencatatan awal transaksi (Jurnal Umum). Tujuannya untuk memisahkan jumlah pendapatan yang harus diakui sekarang dan jumlah yang masih sebagai Utang (pendapatan diterima dimuka).

1. Jika pada saat pencatatan awal transaksi diakui sebagai Utang (terlihat di Neraca Saldo akun Diterima di Muka) maka penyesuaian untuk transaksi tersebut adalah :

Tanggal		Nama Akun	Ref	Debet	Kredit
	 Diterima di Muka Pendapatan		Rp xxxx -	- Rp xxxx

Contoh :

Pada tanggal 31 Desember 2005 diketahui akun Pendapatan Diterima Dimuka Rp 300.000,-. (Kredit). Diperoleh informasi bahwa pendapatan tersebut untuk penyelesaian jahitan atas 10 jahitan celan dengan tarif Rp 30.000,- per celana. Per 31 Desember sudah 8 celana yang selesai dijahit.

Ayat Jurnal Penyesuaiannya adalah sebagai berikut :

Tanggal		Nama Akun	Ref	Debet	Kredit
Des	31	Pendapatan Diterima di Muka Pendapatan Jahit		Rp 240.000 -	- Rp 240.000

2. Jika pada saat pencatatan awal transaksi diakui sebagai Pendapatan maka penyesuaian untuk transaksi tersebut adalah :

Tanggal		Nama Akun	Ref	Debet	Kredit
		Pendapatan Diterima di Muka		Rp xxxx -	- Rp xxxx

Contoh :

Pada tanggal 31 Desember 2005 diketahui akun Pendapatan Jahit Rp 300.000,-. (Kredit). Diperoleh informasi bahwa pendapatan tersebut untuk penyelesaian jahitan atas 10 jahitan celana dengan tarif Rp 30.000,- per celana. Per 31 Desember sudah 8 celana yang selesai dijahit.

Ayat Jurnal Penyesuaiannya adalah sebagai berikut

Tanggal		Nama Akun	Ref	Debet	Kredit
Des	31	Pendapatan jahit Pendapatan Diterima Dimuka		Rp 60.000 -	- Rp 60.000

B. Kerangka Konseptual

Dalam pelaksanaan pembelajaran akuntansi di SMK, siswa dituntut dapat memahami pengetahuan dasar dan mengaplikasikan konsep-konsep dasar akuntansi tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat bermanfaat pada diri sendiri dan masyarakat.

Namun kenyataannya tuntutan pada siswa dalam pembelajaran akuntansi belum terpenuhi. Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 30 November 2016 di SMK Negeri 7 Medan diketahui bahwa ketika guru menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas ada beberapa materi pelajaran yang dirasa siswa cukup sulit.

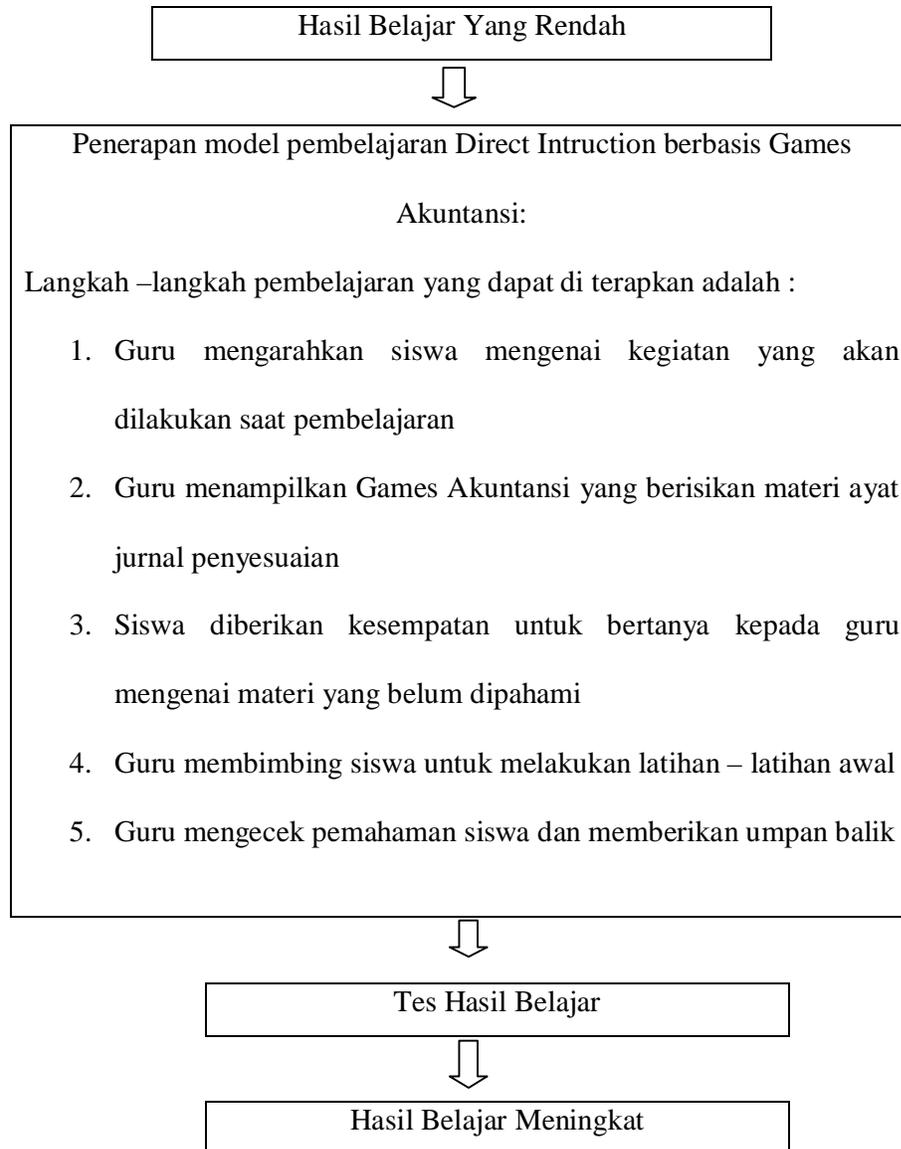
Adanya faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar, terkadang menjadi penghambat berjalannya proses belajar mengajar. Karena hambatan tersebut, proses belajar seringkali berlangsung secara tidak efektif dan efisien. Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu media pembelajaran untuk membantu mengatasi hambatan – hambatan dalam proses belajar di dalam kelas.

Dalam penggunaan media pembelajaran, harus memperhatikan pemilihan media yang sesuai dengan keadaan dan kondisi yang dibutuhkan oleh peserta didik. Dalam penelitian ini, materi yang dibahas adalah ayat jurnal penyesuaian dimana pada materi ini sangat dibutuhkan pemahaman ekstra. Maka dalam penyampaiannya tidak cukup dengan menggunakan metode ceramah, guru harus menggunakan suatu media pembelajaran yang cocok untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, dipilihlah Media Games Akuntansi.

Namun pada penggunaannya, media Games Akuntansi dirasa akan sangat efektif apabila dikolaborasikan dengan model pembelajaran. Karena itulah dipilih model pembelajaran *direct instruction*. Kolaborasi antara Games Akuntansi dan Model Pembelajaran *Direct Instruction* ini akan mampu membantu siswa untuk memahami konsep – konsep dasar akuntansi khususnya pada materi pelajaran ayat jurnal penyesuaian.

Pemilihan model pembelajaran *direct instruction* untuk mendukung penerapan Games Akuntansi dirasa sangat cocok karena model pembelajaran *direct instruction* memiliki beberapa sintaks yang di dalamnya terdapat fase demonstrasi. Pada fase demonstrasi tersebutlah Games Akuntansi akan sangat pas untuk ditampilkan.

Berdasarkan uraian di atas maka paradigma peneliti ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis (dalam Moh.Nazir . 2011: 151) adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks. Sementara Trelease (dalam Moh.Nazir . 2011: 151) mengatakan bahwa hipotesis adalah suatu keterangan sementara dari suatu fakta yang dapat diamati.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan dan kerangka konseptual diatas maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut : “ Ada peningkatan hasil belajar akuntansi siswa melalui penerapan model pembelajaran *Direct Intruction* berbasis Games Akuntansi pada kelas X SMK Negeri 7 medan2016/2017” .

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dikelas X AK 5 di SMK Negeri 7 Medan yang beralamat di Jalan STM No 12 E Medan pada tahun pembelajaran 2016/2017.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2016 s/d bulan April 2017. Kegiatan penelitian ini dapat diuraikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3.1
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Nov				Des					Jan				Feb				Mar					Apr					
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4		
1	Observasi Ke Sekolah	■	■	■	■																								
2	Pengajuan Judul			■	■																								
3	Penulisan Proposal					■	■	■	■																				
4	Bimbingan Proposal						■	■	■	■																			
5	Seminar Proposal									■																			
6	Perbaikan Proposal										■	■	■	■	■														
7	Penelitian Atau Riset														■	■	■	■	■										
8	Pengambilan Data Penelitian															■	■	■	■										
9	Analisis Data Penelitian																■	■	■	■	■	■	■	■					
10	Bimbingan Dan Perbaikan																			■	■	■	■	■					
11	Penulisan Skripsi																					■	■	■	■	■	■	■	
12	Ujian Skripsi																										■	■	

B. Subjek Dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas X AK 5 SMK Negeri 7 Medan T.P 2016/2017 yang terdiri dari 1 kelas berjumlah 38 orang siswa.

2. Objek Penelitian

Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar Akuntansi siswa dengan menerapkan model pembelajaran *direct instruction* berbasis games pada siswa kelas X AK 5 SMK Negeri 7 Medan T.P 2016/2017

C. Definisi Operasional

Untuk memastikan arah yang jelas dalam penelitian ini, berikut ini dijelaskan definisi operasional variable yang diteliti :

- a. Model pembelajaran *Direct Intruction* adalah model pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru dengan cara selangkah demi selangkah kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi secara optimal.

Adapun langkah – langkah Model Pembelajaran *Direct Intruction* adalah sebagai berikut :

1. Fase 1 : Fase orientasi/ Menyampaikan Tujuan
2. Fase 2 : Fase Presentasi / Demonstrasi
3. Fase 3 : Fase Latihan aterbimbing
4. Fase 4 : Fase Pengecekan Pemahaman

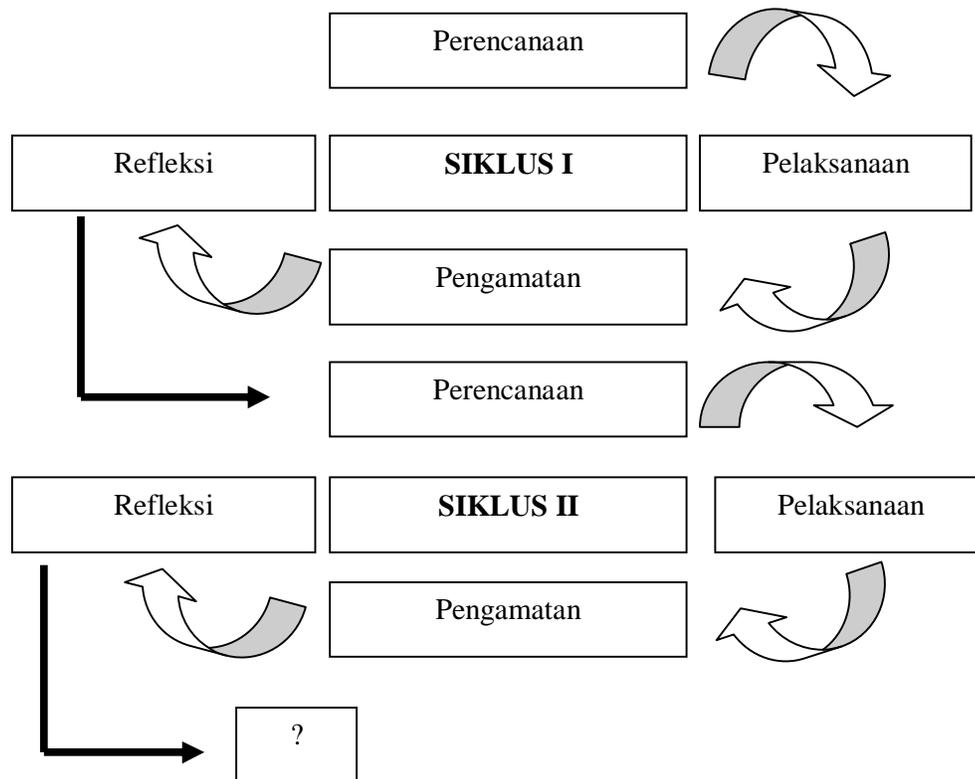
5. Fase 5 : Latihan Mandiri

- b. Games edukasi adalah sebuah perangkat permainan yang dikemas dalam konteks pendidikan atau bias dibilang menjerumus ke hal yang mendidik.
- c. Power Point

Power point adalah program aplikasi dalam paket *Microsoft office* yang pada umumnya digunakan untuk menyusun presentas

D. Prosedur Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana dalam penelitian ini dilakukan dalam empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas berdasarkan siklusnya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1
Siklus Penelitian Tindakan Kelas
Sumber : Arikunto, dkk (2015)

1. Siklus I

a. Perencanaan

- Merancang Games akuntansi yang berisi materi ayat jurnal penyesuaian
- Mempersiapkan silabus dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berkaitan dengan tindakan yang akan diterapkan dalam penelitian

- Menyusun Instrumen Tes. Yaitu berupa tes berbentuk multiple choice beserta jawaban dan lembar observasi untuk mengukur aktivitas belajar siswa
- Menyiapkan alat-alat pendukung yang diperlukan dikelas sesuai dengan rencana pembelajaran

b. Pelaksanaan Tindakan

- Mengenalkan kepada siswa Games akuntansi yang berisi materi Ayat Jurnal Penyesuaian
- Melakukan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *direct instruction* berbasis games
- Memberikan tes siklus pertama pada siswa
- Mengevaluasi hasil belajar siswa

c. Pengamatan Tindakan

Mengamati situasi kegiatan belajar mengajar dan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal.

d. Refleksi Terhadap Tindakan

Peneliti menganalisis hasil pekerjaan siswa serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar observasi. Berdasarkan hasil refleksi dari pengamatan maka peneliti akan membuat rencana tindakan selanjutnya yang sudah direvisi dan akan dilaksanakan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

a. Perencanaan

- Merancang Games akuntansi yang berisi materi ayat jurnal penyesuaian
- Mempersiapkan silabus dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berkaitan dengan tindakan yang akan diterapkan dalam penelitian
- Menyusun Instrumen Tes. Yaitu berupa tes berbentuk multiple choice beserta jawaban dan lembar observasi untuk mengukur aktivitas belajar siswa
- Menyiapkan alat-alat pendukung yang diperlukan dikelas sesuai dengan rencana pembelajaran

b. Pelaksanaan Tindakan

- Mengenalkan kepada siswa Games akuntansi yang berisi materi Ayat Jurnal Penyesuaian
- Melakukan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *direct instruction* berbasis games
- Memberikan tes siklus pertama pada siswa
- Mengevaluasi hasil belajar siswa

c. Pengamatan Tindakan

Mengamati situasi kegiatan belajar mengajar dan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal.

d. Refleksi Terhadap Tindakan

Peneliti menganalisis hasil pekerjaan siswa serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar observasi. Berdasarkan hasil refleksi dari pengamatan maka peneliti akan membuat rencana tindakan selanjutnya yang sudah direvisi dan akan dilaksanakan pada siklus berikutnya.

E. Instrumen Penelitian

Adapun yang menjadi instrument penelitian ini adalah tes tertulis dan lembar observasi. Tes tertulis diberikan kepada subjek penelitian dengan bentuk Objectif Test Type Multiple Choise tentang materi Ayat Jurnal Penyesuaian.

1. Tes

Tes (dalam Anas Sudijono . 2013: 66) adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Tes yang diberikan pada penelitian ini adalah tes yang dikutip dari buku paket dan soal – soal kompetensi yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga tidak perlu melakukan uji validitas maupun uji reliabilitas. Tes ini dipakai untuk mengetahui kemampuan siswa pada tingkat kognitif berupa aspek pemahaman dan analisis.

Tabel 3.2
Kisi – kisi Tes Siklus I

No	Materi Soal	Taraf Kompetensi		Jumlah Item
		C1	C3	
1	Pengertian Ayat Jurnal Penyesuaian	1	-	1
2	Akun-Akun yang harus disesuaikan	2,3, 4,5,7,9	-	6
3	Mencatat Transaksi Kedalam Ayat Jurnal Penyesuaian	-	6,8,10	3
TOTAL				10

Tabel 3.3
Kisi – kisi Tes Siklus II

No	Materi Soal	Taraf Kompetensi		Jumlah Item
		C3	C4	
1	Mencatat Transaksi Kedalam Ayat Jurnal Penyesuaian	6	4	10
Total				10

2. Observasi

Observasi (dalam Anas Sudijono . 2013: 66) adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan / data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan . Hal –hal yang diamati dalam lembar observasi yaitu :

Tabel 3.4
Lembar Observasi
Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran

Satuan : SMK Negeri 7 Medan

Mata pelajaran : Akuntansi

Kompetensi dasar : Memproses Jurnal Penyesuaian

Kelas : X

NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DIAMATI								Skor Total	KET
		a	b	c	d	e	f	g	h		
TOTAL											

Sumber : Nur Hafni Kusuma. 2016 :34

KETERANGAN :

- a. Aspek aktivitas siswa
1. Visual Activities (memahami permasalahan saat diberikan tugas oleh guru)
 2. Oral Activities (bertanya dan mengemukakan pendapat pada guru)
 3. Listening Activities (mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru)
 4. Writing Activities (mengerjakan soal latihan)
 5. Drawing Activities (membuat kolom)
 6. Motor Activities (menjawab pertanyaan yang diberikan guru)
 7. Mental Activities (menyampaikan pendapat/ide)
 8. Emotional Activities (bersemangat dan bergembira)

b. Kriteria Skor

1. Kurang = 1
2. Cukup = 2
3. Baik = 3
4. Sangat baik = 4

c. Kriteria penilaian

1. 28-32 = Sangat Aktif(SA)
2. 23-27 = Aktif (A)
3. 18-22 = Cukup Aktif (CA)
4. 13-17 = Kurang Aktif (KA)
5. 8-12 = Tidak Aktif (TA)

F. Teknik Analisis Data

Agar data yang diteliti memberikan gambaran tentang fenomena yang diteliti maka dilakukanlah analisis data dalam penelitian ini. Adapun langkah – langkah yang dilakukan untuk menguji kelayakan data adalah sebagai berikut:

1. Menghitung Rata- Rata Kelas

Menghitung rata – rata kelas yang diteliti dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum fxi}{\sum fi}$$

Sumber : Purwanto (2008:211)

Keterangan :

X = Nilai Rata -Rata

$\sum fixi$ = Jumlah Semua Nilai Siswa

$\sum fi$ = Jumlah Seluruh Siswa

2. Tingkat Ketuntasan Belajar

$$TK = \frac{\text{skor yang diperoleh oleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Sumber : Purwanto (2008:207)

Tabel 3.5
Kriteria Tingkat Hasil Belajar Siswa Dalam %

Keaktifan	Keterangan
75% - 100%	Tuntas
< 75%	Tidak Tuntas

Selanjutnya , dapat diketahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan rumus sebagai berikut :

$$D = \frac{X}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

D = Angka persentase kelas yang telah dicapai daya serap $\geq 75\%$

X = Jumlah siswa yang telah mencapai daya serap $\geq 75\%$

N = Jumlah seluruh siswa

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika kelas tersebut terdapat 75% yang telah mencapai daya serap $\geq 75\%$.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Profil SMK Negeri 7 Medan

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SMK Negeri 7 Medan
Nama Kepala sekolah : Amiruddin,Sp.d
Alamat sekolah :Jl. STM No.12 – E
Alamat e-mail : smk.neg7medan@yahoo.com
Kota : Medan
Propinsi : Sumatera Utara
Nomor telepon : 061-7862938
Nomor statistic sekolah : 341076002003

2. Bidang Kegiatan / Usaha

Jasa pendidikan menengah kejuruan dengan lama pendidikan 3 (tiga) tahun,
dengan program keahlian yang dimiliki yaitu :

- a. Akuntansi
- b. Adminitrasi perkantoran
- c. Penjualan
- d. Usaha jasa pariwisata
- e. Akomodasi perhotelan

3. Visi dan Misi SMK Negeri 7 Medan

Adapun yang menjadi Visi SMK Negeri 7 Medan adalah sebagai berikut :

Menjadi SMK yang menghasilkan tamatan siap kerja yang religious, berbudi pekerti, mandiri, inovatif dan berwawasan lingkungan.

Selain mempunyai Visi, SMK Negeri 7 juga mempunyai Misi, yaitu :

1. Menyiapkan infrastruktur yang memadai.
2. Meningkatkan mutu ketenagakerjaan pendidikan.
3. Melaksanakan KBM dengan PAIKEM (Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan).
4. Menciptakan lingkungan kerja yang religious, kondusif, bersih, hijau dan menyenangkan.
5. Menjalin mitra kerja dengan stakeholder.
6. Melaksanakan kegiatan kewirausahaan dan ekonomi kreatif untuk mendorong kemandirian siswa.

B. Deskripsi Hasil penelitian

1. Deskripsi Tes Awal

Dalam penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 7 Medan, data yang diambil adalah hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK-5 pada materi ayat jurnal penyesuaian. Dalam pengumpulan data, peneliti melakukan uji instrument untuk mengetahui hasil belajar ayat jurnal penyesuaian. Instrument penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah tes dan observasi.

Sebelum penelitian tindakan kelas dilakukan, peneliti melakukan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal kelas yang akan diberikan tindakan yaitu siswa kelas X AK-5 SMK Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Tujuan observasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah penelitian ini sesuai dengan objek yang akan diteliti oleh peneliti yaitu pembelajaran yang menggunakan Model Pembelajaran *Direct Intruction* Berbasis Games dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa pada materi ayat jurnal penyesuaian.

Dari hasil pelaksanaan pembelajaran terhadap siswa berdasarkan tes awal yang sudah dirancang oleh peneliti setelah dilakukan koreksi maka didapat hasil yang kurang memuaskan, yaitu yang mencapai tingkat ketuntasan 4 siswa (10,53%) dengan nilai rata-rata 55,79%. Untuk lebih jelas hasil belajar siswa dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	10 – 21	2	5,26 %
2	22 – 33	3	7,89 %
3	34 – 45	10	26,32 %
4	46 – 57	7	18,42 %
5	58 – 69	7	18,42 %
6	70 – 81	9	23,68 %
Total		38	100%

Perolehan ketuntasan belajar siswa kelas X Ak-5 pada tes awal dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4.2
Ketuntasan Siswa Kelas X Ak-5 pada Tes Awal

No	Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase
1	4	Tuntas	10,52%
2	34	Tidak tuntas	89,48%
	38		100%

Peneliti melakukan tes awal dengan memberikan tes kepada siswa. kemudian setelah tes itu diberikan kepada siswa, siswa diminta untuk menjawab tes dengan sebaik mungkin. Dari tes tersebut diperoleh hasil dari 38 siswa yang dikelas terdapat 4 siswa yang mencapai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 75, dan terdapat 34 siswa yang tidak mencapai KKM.

Berdasarkan tes awal yang diberikan peneliti kepada siswa terlihat bahwa siswa mempunyai kelemahan pada materi ayat jurnal penyesuaian. Berdasarkan kondisi awal tersebut maka peneliti merencanakan tindakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Intruction* berbasis games pada materi ayat jurnal penyesuaian di kelas X Ak-5 SMK Negeri 7 Medan.

2. Deskripsi Siklus I

a. Perencanaan tindakan

Setelah melihat hasil belajar siswa pada tes awal (Pre Test) yang rendah sehingga perlu ada tindakan kongkrit untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ayat jurnal penyesuaian. Tindakan yang peneliti akan lakukan dalam penelitian ini adalah penerapan Model Pembelajaran *Direct Intruction* berbasis Games.

Pada tahapan ini peneliti mengadakan perencanaan tentang pelaksanaan tindakan kelas yaitu :

1. Merancang Games yang berisi materi ayat jurnal penyesuaian.
2. Membuat Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction* Berbasis *games*.
3. Menyusun materi mengenai ayat jurnal penyesuaian
4. Menyiapkan sumber belajar yaitu buku referensi Yudhistira
5. Mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti laptop, in focus dan games yang berisi materi ayat jurnal penyesuaian.
6. Mempersiapkan lembar observasi untuk melihat kondisi belajar mengajar di kelas ketika model pembelajaran *Direct Instruction* tersebut di aplikasikan.
7. Peneliti membuat tes yang akan diuji kepada siswa dengan maksud untuk melihat ketuntasan belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan ini peneliti sudah menyiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam mengajar termasuk observer yang membantu dalam mengobservasi.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti antara lain sebagai berikut :

1. Kegiatan Awal

Sebelum memulai pelajaran guru/peneliti terlebih dahulu memberi salam dan mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin para peserta didik untuk doa bersama. Kemudian guru menanyakan kehadiran siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menyusun materi yang mudah hingga yang susah sehingga akan menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam belajar.

2. Kegiatan Inti

Guru menyampaikan materi ayat jurnal penyesuaian dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction* berbasis games. Kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang kurang dipahami tentang ayat jurnal penyesuaian. Kemudian siswa mengumpulkan informasi yang ditemukan tentang ayat jurnal penyesuaian dengan cara mencari beberapa sumber seperti buku paket yang berisi tentang materi ayat jurnal penyesuaian guna untuk memudahkan mereka untuk menyelesaikan soal yang diberikan. Kemudian dari sumber – sumber buku yang ada, guru meminta siswa untuk menyimpulkan tentang materi jurnal penyesuaian dan guru meminta siswa untuk mempresentasikan kesimpulan tentang ayat jurnal penyesuaian.

3. Kegiatan Akhir

Guru menyimpulkan penjelasan tentang materi ayat jurnal penyesuaian. Kemudian guru memberikan soal kepada siswa tentang materi ayat jurnal penyesuaian guna untuk melihat tingkat pemahaman siswa tentang materi ayat jurnal penyesuaian. Sebelum menutup pelajaran guru memberikan gambaran tentang materi yang akan dipelajari selanjutnya.

c. Observasi

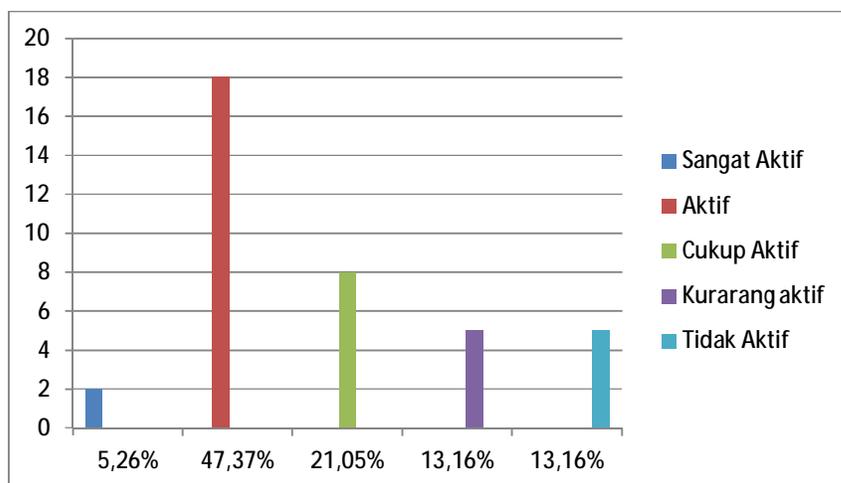
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti memperoleh bahwa masih ada siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta tidak memperhatikan pada saat guru menerangkan, sehingga mempengaruhi aktivitas belajar siswa hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa menggunakan model pembelajaran *direct instruction* berbasis games yang disampaikan peneliti.

Berikut tabel observasi yang dilakukan oleh guru dan observer pada proses pembelajaran.

Tabel 4.3
Observasi Keaktifan Siswa Kelas X pada Siklus I

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Aktif	2	5,26%
2	Aktif	18	47,37%
3	Cukup Aktif	8	21,05%
4	Kurang Aktif	5	13,26%
5	Tidak Aktif	5	13,16%
		38	100%

Untuk lebih jelasnya digambarkan dalam bentuk Diagram batang berikut ini



Gambar 4.1
Grafik Observasi Keaktifan Siswa Kelas X Pada Siklus I

Dari grafik hasil pengamatan peneliti pada siklus I diatas menunjukkan bahwa 2 orang siswa (5,26%) sangat aktif, 18 orang siswa (47,37%) aktif, 8 orang siswa (21,05%) cukup aktif, 5 orang siswa (13,16%) kurang aktif, 5 orang siswa (13,16%) tidak aktif saat mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang tidak aktif saat mengikuti kegiatan belajar mengajar pada siklus I.

d. Refleksi Tindakan

Diakhir pertemuan setelah menggunakan Model Pembelajaran *Direct Intruction* Berbasis Games, siswa diberi tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Adapun tabel hasil belajar siswa pada siklus I sebagai berikut :

Tabel 4.4
Perolehan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	50 – 57	2	5,26 %
2	58 – 65	7	18,42 %
3	66 – 73	8	21,05 %
4	74 – 81	13	34,21 %
5	82 – 89	-	-
6	90 – 97	5	13,16 %
7	98 – 100	2	5,26 %
TOTAL		38	100%

Dari tabel diatas, diketahui bahwa ada peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa dimana 20 orang siswa yang mencapai nilai ketuntasan dengan KKM yang telah ditetapkan adalah 75. Dapat dilihat 2 orang siswa mendapat rentang nilai 50-57 dengan persentase 5,26%, rentang nilai 58-65 berjumlah 7 orang siswa dengan persentase 18,42%, rentang nilai 66-73 berjumlah 8 orang siswa dengan persentase 21,05%, rentang nilai 74-81 berjumlah 13 orang siswa dengan persentase 34,21%, rentang nilai 90-07 berjumlah 5 orang siswa dengan persentase 13,16%, dan rentang nilai 98-100 berjumlah 2 orang siswa dengan persentase 5,26%.

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa pada hasil tes siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan meskipun masih terdapat beberapa siswa yang mendapat nilai rendah. berikut tabel perolehan ketuntasan belajar siswa kelas X Ak-5 pada siklus I:

Tabel 4.5
Ketuntasan Siswa Kelas X Ak-5 pada siklus I

No	Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase
1	20	Tuntas	52,63%
2	18	Tidak tuntas	47,37%
	38		100%

Dari tabel diatas diketahui ketuntasan belajar siswa mencapai 20 siswa (52,63%) yang telah tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal siswa belum tuntas, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 53,63% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu 75%. Dimana KKM yang telah ditetapkan adalah 75.

Letak Kesalahan siswa dalam menjawab siklus I adalah sebagai berikut :

- a. Siswa kurang memahami soal yang diberikan
- b. Siswa tidak memahami cara yang cepat dan tepat untuk mengerjakan soal
- c. Siswa kurang paham ketika soal yang diberikan sedikit berbeda dengan contohnya
- d. Siswa kesulitan menganalisis transaksi penyesuaian.

Dari kondisi diatas, peneliti merasa perlu melakukan tindakan pada siklus II. Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki permasalahan-permasalahan yang terjadi pada siklus I.

3. Deskripsi Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Adapun langkah-langkah perencanaan tindakan pembelajaran pada siklus II ini berdasarkan pada refleksi siklus I, yang direncanakan sebagai berikut :

1. Merancang Games yang berisi materi ayat jurnal penyesuaian.
2. Membuat Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction* Berbasis *games*.
3. Menyusun materi mengenai ayat jurnal penyesuaian
4. Menyiapkan sumber belajar yaitu buku referensi Yudhistira
5. Mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti laptop, in focus dan games yang berisi materi ayat jurnal penyesuaian.
6. Mempersiapkan lembar observasi untuk melihat kondisi belajar mengajar di kelas ketika model pembelajaran *Direct Instruction* tersebut di aplikasikan.
7. Peneliti membuat tes yang akan diuji kepada siswa dengan maksud untuk melihat ketuntasan belajar siswa.
8. Memberikan Motivasi kepada siswa yang belum berhasil pada siklus I
9. Lebih intensif membimbing siswa yang mengalami kesulitan pada siklus I.

10. Memberikan reward bagi siswa yang mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Penerapan model pembelajaran *Direct Instruction* berbasis games pada pertemuan ke 2

Langkah-langkah yang ditempuh pada tahapan ini sama halnya dengan tahap pelaksanaan siklus I yaitu sebagai berikut :

1. Kegiatan Awal

Sebelum memulai pelajaran guru/peneliti terlebih dahulu member salam dan mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin para peserta didik untuk doa bersama. Kemudian guru menanyakan kehadiran siswa dan memberikan motivasi agar siswa lebih semangat untuk belajar. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menyusun materi yang mudah hingga yang susah sehingga akan menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam belajar.

2. Kegiatan Inti

Guru menyampaikan materi ayat jurnal penyesuaian dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction* berbasis games. Kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang kurang dipahami tentang ayat jurnal penyesuaian. Kemudian siswa mengumpulkan informasi yang ditemukan tentang ayat jurnal penyesuaian dengan cara mencari beberapa sumber seperti buku paket yang berisi tentang materi ayat jurnal penyesuaian guna untuk memudahkan mereka untuk menyelesaikan soal yang diberikan. Kemudian dari sumber – sumber buku yang ada, guru meminta

siswa untuk menyimpulkan tentang materi jurnal penyesuaian dan guru meminta siswa untuk mempresentasikan kesimpulan tentang ayat jurnal penyesuaian.

3. Kegiatan Akhir

Guru menyimpulkan penjelasan tentang materi ayat jurnal penyesuaian. Kemudian guru memberikan soal kepada siswa tentang materi ayat jurnal penyesuaian guna untuk melihat tingkat pemahaman siswa tentang materi ayat jurnal penyesuaian. Sebelum menutup pelajaran guru memberikan gambaran tentang materi yang akan dipelajari selanjutnya.

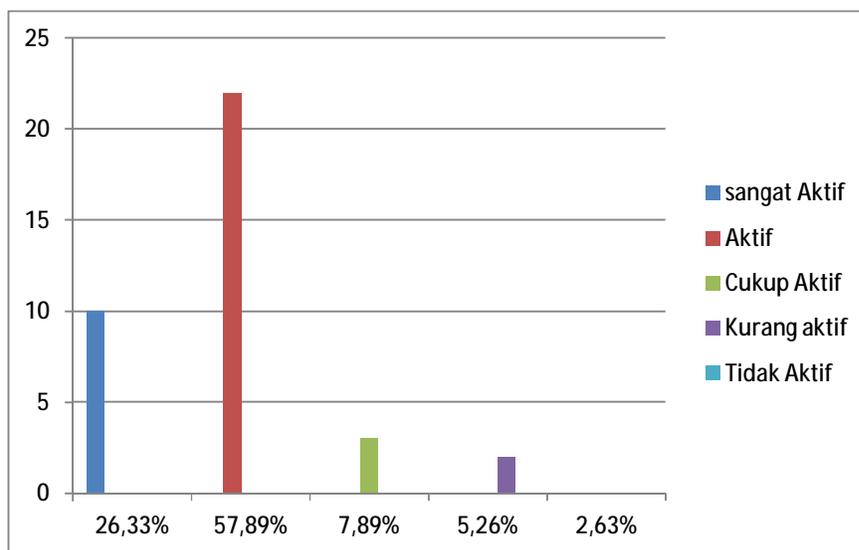
c. Observasi

Pada tahap observasi ini sama halnya dengan tahap observasi pada siklus I yaitu observasi dilakukan pada saat proses belajar mengajar, dan aktivitas pada siklus II ini meningkat dibanding siklus I. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.5
Observasi Keaktifan Siswa Kelas X pada Siklus II

No	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
1	Sangat Aktif	10	26,33%
2	Aktif	22	57,89%
3	Cukup Aktif	3	7,89%
4	Kurang Aktif	2	5,26%
5	Tidak Aktif	1	2,63%
		38	100%

Untuk lebih jelasnya digambarkan dalam bentuk Diagram batang berikut ini



Grafik 4.2
Grafik Observasi Keaktifan Siswa Kelas X Pada Siklus II

Dari grafik diatas menunjukkan bahwa 10 orang siswa (26,33%) sangat aktif, 22 orang siswa (57,89%) aktif, 3 orang siswa (7,89%) cukup aktif, 2 orang siswa (5,26%) kurang aktif dan 1 orang siswa (2,63%) tidak aktif. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan keaktifan siswa pada siklus II dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa aktif dalam mengikuti KBM didalam kelas pada siklus II.

d. Refleksi Tindakan

Diakhir pertemuan setelah menggunakan Model Pembelajaran *Direct Intruction* Berbasis Games dan pemberian tindakan, siswa diberi tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil perolehan siswa di siklus II mengalami peningkatan yang signifikan, seperti yang dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7
Hasil Belajar Akuntansi Pada Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	50 – 57	1	2,63%
2	58 – 65	2	5,26 %
3	66 – 73	3	7,89 %
4	74 – 81	7	18,42 %
5	82 – 89	0	0
6	90 – 97	15	39,47 %
7	98 – 105	10	26,31 %
TOTAL		38	100%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam menguasai pelajaran akuntansi khususnya pada materi ayat jurnal penyesuaian sudah dinyatakan cukup bagus. Dapat dilihat 1 orang siswa mendapat rentang nilai 50-57 dengan persentase 2,63%, rentang nilai 58-65 berjumlah 2 orang siswa dengan persentase 5,26%, rentang nilai 66-73 berjumlah 3 orang siswa dengan persentase 7,89%, rentang nilai 74-81 berjumlah 7 orang siswa dengan persentase 18,42%, rentang nilai 90-07 berjumlah 15 orang siswa dengan persentase 39,47%, dan rentang nilai 98-105 berjumlah 10 orang siswa dengan persentase 26,31%.

Maka dapat disimpulkan bahwa pada hasil tes siklus II hasil belajar hasil belajar mengalami peningkatan. Berikut adalah tabel perolehan ketuntasan belajar siswa kelas X Ak-5 pada siklus II.

Tabel 4.8
Ketuntasan Siswa Kelas X Ak-5 pada siklus II

No	Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase
1	32	Tuntas	84,21%
2	6	Tidak tuntas	15,79%
	38		100%

Dari tabel diatas diketahui bahwa hasil belajar siswa adalah 84,21% atau 32 dari 38 siswa sudah tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan dari siklus I. Adanya peningkatan belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar.

C. Pembahasan Hasil penelitian

Berdasarkan penerapan model pembelajaran *Direc Intruction* berbasis games pada awal pertemuan (pre test) belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari nilai pre test atau tes awal yang dilakukan di kelas X Ak-5 yang terdiri dari 38 orang siswa hanya 4 siswa (10,53%) dan 34 siswa (89,47%) lainnya belum mencapai ketuntasan. Nilai tes awal ini menunjukkan indeks yang relative kecil, dapat ditafsirkan bahwa penerapan model pembelajaran yang dilakukan selama ini masih belum efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah diterapkan tindakan siklus I menggunakan model pembelajaran *Direct Intruction* berbasis games pembelajaran yang dilakukan menarik perhatian siswa, lebih aktif dan berinteraksi antara guru dan siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar, hasil postest siklus I diperoleh tingkat ketuntasan siswa sebesar 52,63%.

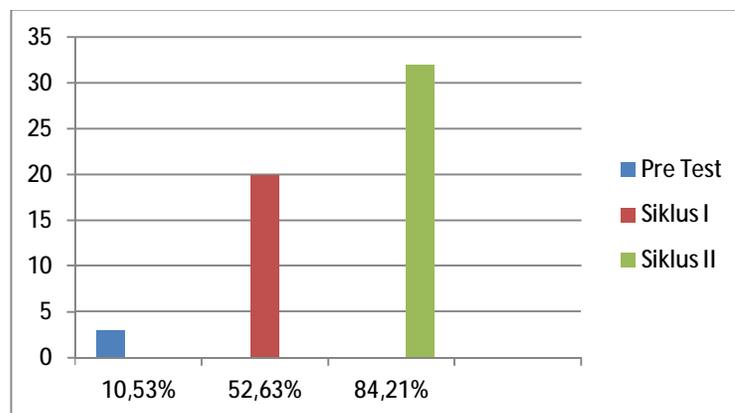
Dari hasil post test siklus I yang belum mencapai tingkat ketuntasan belajar secara klasikal, hal ini mendorong perlunya tindakan siklus II, dimana pada siklus II tampak bahwa model pembelajaran yang dilakukan guru dapat

membangkitkan hasil belajar siswa, kegiatan siswa selama tindakan II juga tergolong cukup baik, hal ini menunjukkan bahwa sudah ada peningkatan yang signifikan melalui model pembelajaran *direct instruction* berbasis *games*, hasil posttest siklus II diperoleh tingkat ketuntasan siswa sebesar 84,21% sehingga secara klasikal dinyatakan telah mencapai ketuntasan dalam materi ayat jurnal penyesuaian tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Berikut ini dapat dilihat nilai hasil belajar siswa dari mulai tindakan awal, siklus I, dan siklus II.

Tabel 4.9
Taraf ketuntasan hasil belajar siswa persiklus

No	Keterangan	Frekuensi			Persentase		
		Pretest	Siklus I	Siklus II	Pretest	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	4	20	32	10,53%	52,63%	84,21%
2	Tidak Tuntas	34	18	6	89,47%	47,37%	15,79%



Gambar 4.3
Grafik Ketuntasan Belajar Siswa Persiklus

Dari hasil belajar siswa yang dilaksanakan pada setiap kali pertemuan diakumulasikan. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal, seorang siswa

dinyatakan tuntas belajar atau mencapai kompetensi yang diajarkan apabila siswa tersebut memperoleh nilai 75. Untuk mengukur tingkat ketuntasan siswa dalam belajar digunakan rumus.

$$TK = \frac{\text{skor yang dioperoleh oleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Misalnya untuk menghitung ketuntasan siswa atas nama Almaika Batubara pada siklus I adalah sebagai berikut :

$$TK = \frac{\text{skor yang dioperoleh oleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$TK = \frac{70}{100} \times 100 \%$$

$$= 70\%$$

Jadi Tingkat Ketuntasan Almaika Batubara adalah 70%. Untuk nama-nama siswa selanjutnya dihitung berdasarkan rumus diatas.

Kelas dinyatakan mencapai ketuntasan jika dari jumlah keseluruhan siswa mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Ketuntasan secara keseluruhan dapat dihitung dengan rumus :

$$D = \frac{X}{N} \times 100 \%$$

Dari rumus diatas, maka ketuntasan secara keseluruhan pada siklus I adalah sebagai berikut :

$$D = \frac{20}{38} \times 100 \%$$

$$= 52,63\%$$

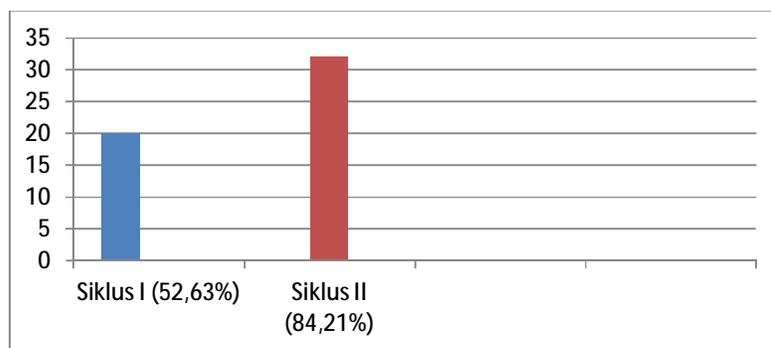
Pada siklus I belum mencapai ketuntasan secara keseluruhan karena hanya 52,63% siswa yang tuntas belajar, sedangkan kelas dinyatakan tuntas apabila mencapai ketuntasan $\geq 75\%$ dari jumlah keseluruhan siswa mencapai nilai 75. Sehingga harus dilanjutkan dengan siklus II. Maka ketuntasan keseluruhan siklus II adalah :

$$D = \frac{32}{38} \times 100 \%$$

$$= 84,21\%$$

Jadi pada siklus II sudah memenuhi ketuntasan secara keseluruhan karena persentase sudah mencapai 84,21% siswa yang tuntas, ini merupakan nilai yang telah ditetapkan sekolah yaitu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila 75% dari siswa telah mencapai nilai minimum 75.

Jadi hasil yang diperoleh dari kegiatan proses pembelajaran dapat dilihat pada siklus I dan siklus II, yang mana peningkatan hasil belajar siswa melalui siklus I hingga siklus II dapat dilihat dari grafik dibawah ini.



Gambar 4.4
Grafik persentase ketuntasan Per Siklus

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan pada siklus I hanya 20 siswa (52,63%) mengalami ketuntasan. Lalu terjadi

peningkatan keseluruhan pada siklus II sebesar 32 siswa (84,21%) mengalami ketuntasan. Hal ini terjadi di tiap siklus siswa telah dapat menyelesaikan soal dengan cara yang dijelaskan oleh guru sebelumnya. Oleh sebab itu, dapat terjadi peningkatan persentase sebesar 31,58% dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan data hasil penelitian diatas, diperoleh kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *direct instruction* berbasis *games* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa pada materi ayat jurnal penyesuaian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar akuntansi dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Intruction* berbasis games dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi. Khususnya pada materi ayat jurnal penyesuaian di SMK Negeri 7 Medan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan sementara jika dilihat dari persentase hasil belajar dapat di lihat bahwa pada tes awal terdapat 4 orang siswa yang tuntas dengan persentase (10,53%) dan yang tidak tuntas terdapat 34 orang siswa dengan persentase (89,47 %). Pada siklus I terdapat 20 orang siswa yang tuntas dengan persentase (52,63%) dan yang tidak tuntas terdapat 18 orang siswa dengan persentase (47,37%). Dan pada siklus II terdapat 32 orang siswa yang tuntas dengan persentase (84,21%) dan yang tidak tuntas terdapat 6 orang siswa dengan persentase (15,79%). Hal ini terlihat terjadi peningkatan nilai belajar siswa secara signifikan dan telah memenuhi standar ketuntasan belajar mengajar di sekolah dengan nilai 75.
2. Hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Intruction* berbasis games juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan

persentase tingkat ketuntasan 84,21%. Hal ini dapat di lihat dari keefektifan siswa dalam proses belajar mengajar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan saran serta hasil penulis yang di peroleh, penelitian mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Pembelajaran dengan menggunakan model *Direct Intruction* berbasis games diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternative pembelajaran akuntansi di sekolah, karena pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya mengenal dan mempelajari berbagai macam model dan media pembelajaran yang tepat dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa. Dan diharapkan guru aktif membimbing siswa pada proses belajar mengajar sedang berlangsung guru memperoleh hasil pembelajaran akuntansi yang baik. Oleh karena itu guru harus lebih kreatif dan aktif mengikuti berbagai macam pelatihan tentang model dan media pembelajaran yang salah satunya adalah Model Pembelajaran *Direct Intruction* berbasis *games*.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti yang akan meneliti masalah yang sama diharapkan untuk melakukan penelitian pada materi serta lokasi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharmini. Dkk. 2015. *penelitian tindakan kelas*. Jakarta : PT.Bumi Aksar
- Naila Fauzia.2014, *Pengembangan media Interaktif Power Point Pembelajaran Wayang Untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I.YOGYAKARTA*. Skripsi.Online. Diakses Pada Hari Sabtu,14 Januari 2017
- Eka Lutfiatun. 2015, *Pengembangan Media Games Edukasi Berbasis Adobe Flas CS5 Pada Keterampilan Menulis bahasa Arab Untuk Siswa Kelas VIII MTS*. Skripsi. Online. Diakses Pada Hari Rabu, 21 Desember 2016.
- Moh. Nazir,. 2011. *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Anisa Novi Karunia 2015. *Pengembangan Games Edukasi “The Accounter” Berbasis Windows Sebagai pendukung Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri Godoan*. Skripsi Online. Diakses Pada Selasa, 20 Desember 2016.
- Ratih Oktavia. 2015, *Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTS Negeri Lubuk Lingau*. Skripsi Online. Di Akses Pada Hari Rabu, 21 Desember 2016.
- Yuli priyanto. 2015, *Pengembangan Media Games Edukasi Pembelajaran Comprehension Ecrive Bahasa Prancis Berbasis Macromedia Flash*. Skripsi Online. Diakses Pada Hari Rabu, 21 Desember 2016.
- Purwanto. 2014, *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Rudianto. 2012, *Pengantar Akuntansi*. Jakarta : Erlangga.
- Aris Shoimin. 2014, *68 Model pembelajaran Inofatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : AR-RUZZ Media.

Sofiyah. 2010, *Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Intruction) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa*. Skripsi Online Di Akses Pada Hari Rabu, 21 Desember 2016.

Anas Sudijono.2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Suyanto. 2013, *Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa*. Skripsi Online. Di Akses Pada Hari Selasa, 20 Desember 2016.

www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli