

ABSTRAK

RINA IRAWAN, NPM 1302070172. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Dengan Penggunaan Media Utang (Ular Tangga) Melalui Pendekatan *Deep dialogue* atau *Critical Thinking* (DD/CT) Siswa kelas X SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar akuntansi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar akuntansi siswa dengan penggunaan Ular Tangga melalui Pendekatan *Deep dialogue* atau *Critical Thinking* sebagai media pembelajaran akuntansi.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X AK-1 SMK Swasta Harapan Stabat tahun pembelajaran 2016/2017 yang keseluruhan berjumlah 39 orang siswa. Objek penelitian ini adalah media Utang (Ular Tangga) untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa.

Rancangan penelitian yang digunakan oleh penelitian tindakan (PTK) yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan pemberian test untuk melihat hasil belajar siswa. Adapun yang terjadi hasil dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada siklus I dan II. Pada siklus I terdapat 84,62% siswa tuntas dan siklus II terdapat 89,74% siswa tuntas. Dengan demikian ada peningkatan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar kompetensi pencatatan transaksi kedalam jurnal khusus. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Utang (Ular Tangga) melalui Pendekatan *Deep dialogue* atau *Critical Thinking* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK-1 SMK Swasta Harapan Stabat T.P 2016/2017.

Kata Kunci : Media Utang(Ular Tangga), Pendekatan *Deep dialogue* atau *Critical Thinking*, dan Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Puji Syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah banyak memberi hidayah-Nya kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Salawat berangkaikan salam tidak lupa penulis ucapkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi. Skripsi ini berisikan hasil penelitian yang berjudul **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Dengan Penggunaan Media Utang (Ular Tangga) Melalui Pendekatan *Deep dialogue* atau *Critical Thinking* (DD/CT) Siswa kelas X SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Pembelajaran 2016/2017.**

Dalam penelitian skripsi, penulis banyak mengalami kesulitan karena terbatasnya pengetahuan, pengalaman dan buku yang relevan, namun berkat bantuan dan motivasi baik dosen, keluarga tercinta serta teman - teman tersayang dengan itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar - besarnya teristimewa kepada ibunda tercinta Ramuna yang telah sabar mengasuh, mendidik, membimbing serta memberi dukungan penulis dari kecil hingga sekarang baik moril maupun material sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Kakak yang tercinta penulis ucapkan terima kasih atas segala do'a dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini semoga dengan ini jadi langkah awal , membanggakan dan mengangkat derajat kedua orang tua tercinta.

Dalam kesempatan ini penulis juga menyampaikan rasa terima kasih penulis kepada :

1. Bapak **Dr. Agusani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tempat penulis menimba ilmu.
2. Bapak **Elfianto Nst, S.Pd, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Ijah Mulyani Sihotang S.Pd, M.Si** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi (FKIP) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu **Henny Zurika Lubis, Se,M.Si** selaku Sekretaris Program Studi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
5. Ibu **Ijah Mulyani Sihotang S.Pd, M.Si** selaku Dosen Pembanding dalam seminar proposal.
6. Bapak **H.M.T.Wahyu Amami KJD, M.Pd** selaku kepala sekolah SMK Swasta Harapan Stabat yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di SMK Swasta Harapan Stabat.
7. Ibu **Dra. Yusmalinda** selaku guru pembimbing di SMK Swasta Harapan Stabat yang telah membantu dan membimbing dalam pengambilan data di sekolah.
8. Ibu **Ramuna Chan** yang saya sayangi terima kasih telah membantu saya dalam menyemangati dan memberikan nasehat untuk menyelesaikan perkuliahan.

9. Kakak **Renny febsal Chan, S.Pd** yang saya sayangi terima kasih telah membantu saya dalam menyelesaikan perkuliahan.
10. Teman - teman yang saya sayang Helma Yulanda dan Imleda Rizky yang terima kasih telah memberikan semangat dan motivasinya untuk menyelesaikan perkuliahan.
11. Teman - teman yang saya sayangi Fenny Ramadhani dan Tya Diqna, semua teman saya terima kasih telah memberikan dukungannya untuk menyelesaikan perkuliahan.

Dan teman - teman lainnya khususnya Pendidikan Akuntansi A Sore yang selalu membantu dalam suka dan duka, saat sedih dan bahagis dalam perjuangan selama kuliah dan penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata penulis berdo'a kiranya Allah SWT membalas bidu baik mereka sekalian. Penulisan menyadari sepenuh hati, bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab, itu kritik yang membangun akan terima dengan senang hati untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca khususnya rekan - rekan mahasiswa, Amin !

Medan,

Rina Irawan

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B.Identifikasi Masalah	5
C.Batasan Masalah	6
D.Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	8
A. Kerangka Teoritis.....	8
1.Media Pembelajaran Utang (Ular Tangga).....	8
1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
1.2 Pengertian Meida Pembelajaran Utang(Ular Tangga).....	9
a. Langkah - Langkah Penggunaan	12
b. Kelebihan Media Ular Tangga.....	13

c. Kelemahan Media Utang(Ular Tangga)	14
2. Pendekatan <i>Deep dialogue</i> atau <i>Critikal Thinking</i>	15
a. Kelebihan <i>Deep Dialogue</i> atau <i>Critikal Thinking</i>	15
3. Hasil Belajar Akuntansi.....	21
4. Materi Jurnal Khusus	27
B. Kerangka Konseptual	32
C. Hipotesis Tindakan.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A.Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian	35
B.Subjek dan Objek Penelitian.....	36
C.Definisi Operasional	37
D.Prosedur Penelitian	37
E.Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	47
1. Sejarah Berdirinya SMK Swasta Harapan Stabat	47
2. Visi, Misi dan Nilai - Nilai	49
B. Deskripsi Penggunaan Media Ular Tangga Melalui Pendekatan DD/CT ..	52
1.Deskripsi Kondisi Awal	52
2.Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I	53
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
A. Kesimpulan.....	61

B. Saran	62
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Tabel Nilai Ulangan siswa Kelas X AK-1	3
2.1 Tabel Sintask Pembelajaran berbasis DD/CT	3
3.1 Tabel Rincian Waktu Pelaksanaa Penelitian	35
3.2 Tabel Jumlah Siswa	36
3.4 Tabel Kisi - Kisi Instrumen Test Hasil Belajar Siklus I.....	42
3.5 Tabel Kisi - Kisi Instrumen Test Hasil Belajar Siklus II.....	42
4.1 Tabel Hasil Aktivitas Belajar siswa kelas X Siklus I	56
4.2 Tabel Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I	57
4.3 Tabel Ketuntasan Siswa Kelas X AK-1 pada Siklus I.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambaran	Halaman
2.1 Gambar Jurnal Pembelian	27
2.2 Gambar Jurnal Pengeluaran Kas	28
2.3 Gambar Jurnal Penjualan.....	28
2.4 Gambar Jurnal Penerimaan Kas.....	29
2.5 Gambar Jurnal Umum	29
2.6 Gambar Kerangka Konseptual.....	33
3.1 Gambar Model Penelitian Tindakan Kelas	38
4.1 Gambar Struktur OrganisasiSMK Swasta Harapan Stabat	51
4.2 Gambar Keaktifan Hasil Belajar Siklus I.....	56
4.3 Gambar Diagram Ketuntasan Belajar Siklus I	59

DAFTAR LAMPIRAN

- 1. Daftar Riwayat Hidup**
- 2. Silabus**
- 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I**
- 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II**
- 5. Soal Post Test Siklus I dan Kunci Jawaban**
- 6. Soal Post Test Siklus II dan Kunci Jawaban**
- 7. Daftar Nilai Post Test Siklus I**
- 8. Daftar Nilai Observasi Siklus I**
- 9. Gambar Media Utang (Ular Tangga)**
- 10. Dokumen Penelitian**
- 11. Format K1**
- 12. Format K2**
- 13. Format K3**
- 14. Surat Pengesahan Proposal**
- 15. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar**
- 16. Surat Pernyataan Plagiat**
- 17. Surat Mohon Izin Penelitian**
- 18. Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah**
- 19. Berita Acara Bimbingan Skripsi**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran di pandang penting, karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas. Inovasi model – model pembelajaran sangat diperlukan dan sangat mendesak terutama dalam menghasilkan model pembelajaran baru yang dapat memberikan hasil belajar lebih baik, meningkatkan efisien dan efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan.

Banyak media belajar diciptakan saat ini, namun untuk mencari suatu pilihan solusi alat bantu agar proses belajar menjadi efektif, menarik dan interaktif serta menyenangkan yang memenuhi standar yang telah ditentukan pemerintah merupakan suatu permasalahan yang perlu di cari solusinya.

Budiningsih (2003 : 6) berpendapat bahwa “ Pada dasarnya tidak ada teknologi yang paling tepat dalam mencapai semua tujuan pembelajaran, akan tetapi disesuaikan dengan kebutuhan “. Meskipun saat ini telah dikembangkan media pembelajaran berbasis ICT seperti *e- learning*, CD interaktif, Macromedia Flash dan Power point . Siswa tetap membutuhkan media cetak sebagai salah satu

sarana belajar dengan mempertimbangkan keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah. Masih terdapat banyak sekolah yang tidak memiliki koneksi internet, LCD ataupun komputer untuk mendukung kegiatan pembelajaran sehingga masih sangat diperlukan suatu media yang berbentuk cetak.

Proses belajar mengajar akuntansi di sekolah umumnya dianggap tidak menarik, akibatnya banyak siswa yang kurang memahami konsep materi dalam mata pelajaran akuntansi sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Untuk itu, alat bantu atau media yang membuat siswa merasa senang dan termotivasi untuk belajar sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya bergantung melalui transfer ilmu secara verbal yang dilakukan oleh sekolah ataupun lembaga pendidikan nonformal pada saat ini.

Purwanto (2010 : 88) memberikan pendapat bahwa salah satu upaya menciptakan situasi belajar yang menyenangkan hidup dan santai dalam proses belajar siswa adalah dengan mengajak siswa bermain sambil belajar. Dalam bermain juga terjadi proses belajar sehingga dari bermain ini siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Sadiman (2011:78) mengemukakan bahwa dalam permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Dalam kegiatan belajar yang menggunakan permainan, peranan guru atau tutor tidak kelihatan sedangkan interaksi antar siswa menjadi lebih menonjol. Disini setiap siswa menjadi sumber belajar bagi sesamanya.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa kelas X SMK Swasta Harapan Stabat pada tanggal 19 Nopember 2016 dari

jam 13.00 WIB sebagian siswa menganggap bahwa belajar akuntansi sulit untuk dipahami, proses pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional (ceramah, catat buku sampai habis dan pemberian tugas), guru tidak menggunakan metode yang bervariasi dan guru jarang menggunakan media pembelajaran, sehingga suasana kurang menarik minat siswa dalam belajar sehingga siswa menjadi lebih pasif dalam proses pembelajaran.

Hal ini terbukti berdasarkan hasil ulangan harian siswa dari guru bidang studi Akuntansi semester genap tahun pelajaran 2016/2017 menunjukkan bahwa rata-rata siswa mencapai KKM sebanyak 18 (41,5%), sedangkan siswa yang tidak mencapai ketuntasan 21 (58,5%). Sementara kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk Standar Kompetensi adalah 75.

Dibawah ini dapat dilihat rekapitulasi ulangan harian siswa kelas X AK - SMK Swasta Harapan Stabat T.P 2016/2017.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas X AK – SMK Swasta
Harapan Stabat T.P 2016/2017.

No	Jumlah Siswa	% (Persentase)	Nilai	Keterangan
1	18	41,5 %	≥ 75	Tuntas
2	21	58,5 %	< 75	Tidak tuntas
Jumlah	39	100 %	-	

Sumber : Guru Bidang Studi Akuntansi SMK Swasta Harapan Stabat .

Berdasarkan data diatas dapat dilihat rendahnya hasil belajar akuntansi siswa bukan hanya disebabkan akuntansi sulit untuk dipahami, melainkan juga disebabkan keterbatasan media. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran dan saat menyampaikan

pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga sebagian besar waktu pembelajaran hanya digunakan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran hanya digunakan siswa untuk mencatat, mendengar penjelasan guru, akibatnya siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan siswa merasa suasana belajar terasa membosankan dan tidak menarik.

Berdasarkan temuan masalah di atas maka perlu adanya perbaikan dalam sistem pengajaran yang di gunakan oleh guru, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajarn yang efektif dan menyenangkan. Hal ini di maksud agar siswa mau mengikuti pembelajaran dengan antusias, sehingga mata pelajaran yang di pelajari akan lebih mudah terekam oleh memori siswa. Salah satu media yang menarik siswa untuk belajar adalah media utang (ular tangga), dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa. Media Utang (ular tangga) merupakan media pembelajaran yang dirancang khusus dan di buat untuk pembelajaran akuntansi melalui model, pendekatan dan metode.

Ngalimun (2016 : 97 - 98) *Deep Dialogue atau Critikal Thinking* dapat di gunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran, media dan bahan. Model ini, sesuai dengan namanya yaitu *deep dialogue* (dialogue mendalam), dapat diartikan bahwa percakapan antara orang - orang (dialogue) harus diwujudkan dalam hubungan yang interpersonal, saling keterbukaan, jujur dan mengandalkan kebaikan. Sedangkan *critikal thinking* (berpikir kritis) adalah kegiatan berpikir yang di lakukan dengan mengoperasikan potensi intelektual untuk menganalisis, membuat pertimbangan dan mengambil keputusan

secara tepat dan melaksanakannya secara benar. Jadi bisa di katakan *deep dialogue/critical thinking* adalah adanya komunikasi dua arah dan prinsip saling memberi yang terbaik, menjalin hubungan kesederajatan dan keberadaban serta empatisitas yang tinggi.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merasa tertarik mengangkat permasalahan ini menjadi suatu penelitian dengan judul “ **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Dengan Penggunaan Media Utang (Ular Tangga) Melalui Pendekatan Deep Dialogue atau Critical Thinking (DD/CT) Siswa kelas X SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Pembelajaran 2016/2017.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar akuntansi siswa kelas XAK – 1 SMK Swasta Harapan Stabat.
2. Kurangnya pemahaman siswa dalam belajar akuntansi.
3. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
4. Guru menyampaikan pembelajaran masih menggunakan metode satu arah.
5. Siswa tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Sehubungan dengan luasnya ruang lingkup masalah penelitian yang telah diuraikan di atas, maka penelitian membatasi masalah pada :

1. Hasil belajar siswa yang diteliti adalah hasil belajar siswa kelas X AK – 1 dalam pokok bahasan jurnal khusus perusahaan dagang di SMK Swasta Harapan Stabat tahun pembelajaran 2016/2017.
2. Media Utang (Ular Tangga) melalui Pendekatan Deep Dialogue atau Critical Thinking pada pokok bahasan pencatatan transaksi kedalam jurnal khusus perusahaan dagang kelas X Ak - 1 SMK Swasta Harapan Stabat tahun pembelajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembahasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Penggunaan media utang (ular tangga) melalui Pendekatan Deep Dialogue atau Critikal Thinking dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X AK – 1 pada pokok bahasan jurnal khusus perusahaan dagang di SMK Swasta Harapan Stabat.
2. Apakah dengan penggunaan media utang (ular tangga) melalui Pendekatan Deep Dialague atau Critikal Thinking dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas AK- 1 SMK Swasta Harapan Stabat tahun pembelajaran 2016/2017.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengguna media utang (ular tangga) melalui Pendekatan Deep Dialogue atau Critikal Thinking dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK - 1 SMK Swasta Harapan Stabat tahun pembelajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK - 1 SMK Swasta Harapan Stabat tahun pembelajaran 2016/2017 setelah penggunaan media utang (ular tangga) melalui pendekatan Deep Dialogue atau Critikal Thinking.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai sebagai berikut :

1. Bagi penulis, menjadi bahan masukan yang bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengalaman bagi seorang guru .
2. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi guru dan pihak sekolah lain mengenai media Utang (ular tangga) dan Pendekatan *deep dialogue/critikal thinking* sebagai alternatif meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai refrensi ilmiah bagi peneliti berikutnya.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran Utang (Ular Tangga)

1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *Medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association Of Education and Communication Technologi/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan informasi.

Asosiasi Pendidikan Nasional (National education Association/NEA) dikutip (Asrar Aspis Manurung 2013 : 18) Media adalah bentuk - bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar dan di baca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dalam proses pembelajaran peran Guru adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi siswa agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang,

melainkan juga sumber - sumber belajar yang lain. Bukan hanya sumber belajar yang sengaja di rancang untuk keperluan belajar, melainkan juga sumber belajar yang telah tersedia.

Leslie J. Briggs (1979) dikutip (Asrar aspia Manurung 2013 : 19) menyatakan bahwa media pengajaran adalah alat - alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya. Briggs juga berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.

Gagne dikutip (Asrar aspia Manurung 2013 : 19) menyatakan bahwa media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

1.2 Pengertian Media Utang (Ular Tangga)

Menurut kamus besar bahasa Indonesia ular tangga adalah permainan papan untuk anak - anak yang dimainkan oleh 2 (dua) orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak - kotak kecil dan di beberapa kotak di gambarkan sejumlah “ tangga “ atau “ ular “ yang menghubungkan dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga - setiap orang yang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.

Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah

ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir.

Biasanya bila seseorang pemain mendapatkan angka 6 dari mata dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila bukan angka 6 yang didapat, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya (www.id.wikipedia.org).

Menurut (M. Husna A, 2009 : 145) Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “ board game “ atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo dan sebagainya. Papan berupa gambar petak - petak yang terdiri dari 10 butir baris dan 10 kolom dengan nomor 1 - 100, serta bergambar ular dan tangga.

Pengertian tersebut sesuai dengan pengertian ular tangga tersebut dari Rahman (2010) dalam (http://repository.upi.edu/operator/upload/spaud_08035663), bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang ringan dan cukup populer di Indonesia selain permainan papan lain seperti monopoli, ludo, dam dan halma. Pendapat tersebut di dukung oleh pendapat Satya (2012) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif jika di mainkan bersama - sama. Permainan ular tangga ini ringan jika di bawa, mudah di mengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik dan menghibur anak - anak dengan cara yang positif.

Berdasarkan pengertian di atas dapat di simpulkan Ular Tangga adalah salah satu jenis media berbentuk permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Media ini di gunakan untuk mengulang (review) pelajaran yang telah di berikan . Media pembelajaran

dengan menggunakan ular tangga ini terdiri dari 4 bagian yaitu : kertas petak, permainan, kartu pertanyaan, dadu dan macot.

Media Ular tangga ini di modifikasi sehingga menjadi media pembelajaran yang komunikatif dan mudah di mengerti dengan visualisasi eye catching atraktif dan menyenangkan untuk di gunakan sebagai media belajar. Ular Tangga komunikatif di sertai dengan gambar yang menarik dan full colour mutlak di butuhkan dalam desain ulat tangga ini. Dalam sebuah riset psikologi pendidikan disebutkan bahwa anak - anak lebih mudah memahami bahasa visual dibandingkan dengan bahasa verbal. Dengan demikian, sebuah media pembelajaran yang penuh dengan ilustrasi full colour yang komunikatif akan meningkatkan minat siswa untuk belajar dan mengingatkan kembali pelajaran yang telah diberikan. Media Ular Tangga ini dinilai sangat efektif untuk mengulang (review) bab - bab tertentu dalam pelajaran yang di anggap paling sulit untuk di pahami siswa dan kurang efektif apabila di sampaikan secara verbal. Dengan media ular tangga ini guru dapat menghemat waktu untuk menjelaskan secara detail bab tertentu yang perlu dijelaskan kembali secara struktural.

Selain itu, juga dapat dengan mudah memahami apa yang di sampaikan oleh guru melalui media karena siswa tidak merasa terbebani dengan pengulangan untuk tertentu. Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak - anak bermain jauh lebih efektif karena siswa merasa lebih santai. Bagi anak - anak belajar sambil bermain adalah penting.

Untuk media ular tangga kita dapat memodifikasi memodifikasi rupa seperti apa yang kita inginkan. Bahan - bahan yang dapat di jadikan bahan pembuatan media ini yaitu antara lain :

- 1) Kertas manila atau kertas buffalo polos.
- 2) Penggaris.
- 3) Tinta, baik tinta spidol ataupun tinta printer jika kita membuat petak permainan dengan komputer.
- 4) Spidol warna - warni.
- 5) Dadu (bisa beli atau membuatnya sendiri).
- 6) Bidak /maskot digunakan peserta.
- 7) Kartu pertanyaan(kita sesuai dengan materi)

a. Langkah - langkah pengguna :

1. Bagikan siswa ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 5 - 6 orang peserta dengan 1 orang wasit.
2. Sebelum permainan dimulai, jelaskan bahwa mereka akan bermain ular tangga dan tanyakan apakah mereka pernah bermain permainan ular tangga tersebut.
3. Berikan setiap kelompok 1 set mainan ular tangga terdiri dari petak permainan tangga terdiri dari petak permainan, kartu pertanyaan, dadu dan beberapa maskot atau bidak (mintalah mereka agar tidak mencoreti kertas permainan karena bisa digunakan untuk kelas lain).
4. Jelaskan pada mereka, jika mereka berhenti pada gambar tangga akan naik, jika berhenti pada petak pertanyaan maka mereka harus menjawab pertanyaan tersebut.
5. Dalam penentuan pemain pertama, pemain kedua, pemain ketiga dan seterusnya ditentukan lewat undian atau melakukan “ hom pim pah “.
6. Pada gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat melangkahkan bidak atau

maskotnya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.

7. Pemain yang mendapat angka 6 dari pelemparan dapat mendapatkan sekali lagi untuk melemparkan dan melangkahakan bidaknya lagi.
8. Semua pemain memulai dari petak nomor 2.
9. Satu pertanyaan bernilai 10 poin.
10. Bagi pemain yang turun karena berada di petak ekor ular, maka dia akan mendapatkan punishment berupa pengurangan poin (5). Dan pemain yang naik karena di petak tangga, maka dia akan mendapatkan reward berupa bonus poin (5).
11. Pemenang dari permainan adalah pemain yang mendapatkan poin tertinggi dari setiap pertanyaan yang diberikan.
12. Berikanlah senyuman dan pujian kepada murid yang telah bermain dengan baik.

b. Kelebihan media ini sebagai berikut :

1. Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (review) pelajaran yang telah berlalu.
2. Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
3. Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media pembelajaran.
4. Siswa akan menjawab pertanyaan dengan sungguh - sungguh mereka berhenti di kotak pertanyaan.
5. Media ini sangat disenangi oleh murid karena banyak terdapat gambar yang menarik dan full colour.

Menurut Mulyatiningsih (2012) di dalam jurnalnya, salah satu keunggulan dari penggunaan media permainan ular tangga adalah struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar menjadi bervariasi.

c. Kelemahan media ini adalah :

1. Dimungkinkan menimbulkan kejenuhan karena banyaknya pertanyaan yang akan ditemui.
2. Akan menimbulkan kejenuhan pada siswa yang menunggu giliran permainan.
3. Keadaan kurang terkontrol akibat kurangnya pengawasan guru dalam proses permainan
4. Tanpa pengawasan yang insentif dari guru, siswa dapat memperoleh terjebak dalam permainan ular tangganya.
5. Media tidak cocok digunakan untuk kelas dengan jumlah siswa/i yang besar.

2. Pendekatan *Deep dialogue* atau *critical thinking*

Menurut Ngalimun (2016 : 97) “ *deep dialogue* atau *critical thinking* adanya komunikasi dua arah dan prinsip saling memberi yang terbaik, menjalin hubungan kesederajatan dan keberadaban serta empatisitas yang tinggi “.

Menurut GDI (2001) dikutip (Ngalimun 2016 : 99) *deep dialogue/critical thinking* adalah kegiatan berpikir yang dilakukan dengan mengoperasikan potensi intelektual untuk menganalisis, membuat pertimbangan dan mengambil keputusan secara tepat.

Menurut Sri Untari dikutip (Ngalimun 2016 : 101) *deep dialogue/critical thinking* adalah percakapan antara dua orang atau lebih melalui dialog tersebut

yang memiliki pandangan berbeda - beda bertukar ide, informasi dan pengalaman. Global Dialogue Institute (2001) mengidentifikasi ciri - ciri pembelajaran yang menggunakan DD/CT :

1. Peserta didik dan guru nampak aktif.
2. Mengoptimalkan potensi inteligensi peserta didik.
3. Berfokus pada mental, emosional dan spiritual.
4. Menggunakan pendekatan dialogue mendalam dan berpikir kritis.
5. Peserta didik dan guru menjadi pendengar, pembicara dan pemikir yang baik.
6. Dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari.
7. Lebih menekankan pada nilai, sikap dalam kepribadian.

Elemen - elemen dalam menerapkan konstruktivisme meliputi :

1. Menghidupkan pengetahuan artinya pengetahuan sebelumnya harus dijadikan pertimbangan dalam membelajarkan materi baru.
2. Memperoleh pengetahuan dalam arti perolehan tambahan pengetahuan harus dilakukan secara menyeluruh, bukan berupa paket - paket kecil.
3. Memahami pengetahuan ini berarti peserta didik harus menggali, menemukan dan menguji semua pengetahuan baru yang diperoleh.
4. Menggunakan pengetahuan artinya peserta didik memperoleh kesempatan memperluas wawasan, menyaring pengetahuan dengan menggunakan berbagai cara dalam bentuk pemecahan masalah.
5. Refleksi pengetahuan yang diperoleh.

a. *Deep dialogue* atau *Critikal thinking* memiliki berbagai kelebihan sebagai berikut :

1. *Deep dialogue* atau *Critikal thinking* dapat digunakan melatih peserta didik untuk mampu berpikir kritis dan imajinatif, menggunakan logika, menganalisis fakta - fakta dan melahirkan imajinatif atas ide - ide lokal dan tradisional. Sehingga peserta didik dapat membedakan mana yang disebut berpikir baik dan tidak baik, mana yang benar atau tidak benar.
2. *Deep dialogue* atau *Critikal thinking* merupakan pendekatan yang dapat di kolaborasikan dengan berbagai metode yang telah ada dan dipergunakan oleh guru selama ini.
3. *Deep dialogue* atau *Critikal thinking* menekankan pada nilai, sikap, kepribadian, mental, emosional dan spiritual sehingga peserta didik belajar dengan menyenangkan dan bergairah.
4. Melalui pembelajaran berbasis *Deep dialogue* atau *Critikal thinking*, baik guru maupun peserta didik akan dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman, karena dengan *dialogue* mendalam dan berpikir kritis mampu memasuki ranah intelektual, fisik, sosial, mental dan emosional seseorang.
5. Hubungan antara guru dan peserta didik akan terbina secara dialogis kritis, sebab pembelajaran berbasis *DD/CT* membiasakan guru dan peserta didik untuk saling membelajarkan dan belajar.

Sudjana (1997) dikutip (Ngalimun 2016 : 106 - 107) menyatakan proses belajar mengajar dijalankan secara tahap demi tahap sebagaimana proses belajar mengajar pada umumnya.

1. Tahap Pra instruksional

Tahap pra instruksional merupakan tahap awal yang ditempuhi pada saat memulai proses pembelajaran, antara lain melalui kegiatan :

- a) Memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya mengenai bahan pelajaran yang belum dikuasai dari pelajaran yang sudah dibelajarkan.
- b) Mengajukan pertanyaan pada peserta didik mengenai bahan yang telah dibelajarkan.
- c) Mengulang secara singkat semua aspek yang telah dibelajarkan.

2. Tahap instruksional

Tahap instruksional merupakan tahap pemberian atau pelaksanaan kegiatan pembelajaran yakni :

- a) Materi, tugas dan contoh - contoh.
- b) Penggunaan alat bantu untuk memperjelaskan perolehan belajar.
- c) Serta menyimpulkan hasil pembelajaran.

3. Tahap evaluasi

Tahap evaluasi dan tindak lanjut adalah tahap yang diperlukan untuk mengetahui keberhasilan tahap instruksional.

Perencanaan Pembelajaran Berbasis DD/CT dilakukan melalui empat tahap utama yaitu :

1. Mengembangkan komunitas (*community building*). Tahap ini merupakan bagian refleksi diri guru terhadap dunia peserta didiknya. Pandangan dunia guru tentang kemampuan yang dimiliki oleh peserta didiknya menjadi bagian yang berguna dalam menyusun rancangan pembelajaran yang bernuansa dialog mendalam dan berpikir kritis.

2. Analisis isi (*content analysis*). Proses untuk melakukan identifikasi, seleksi dan penetapan materi pembelajaran. Proses ini dapat ditempuh dengan pedoman atau menggunakan rambu - rambu materi yang terdapat dalam kurikulum/diskripsi mata pelajaran, yang antara lain standar minimal, urutan (*sequence*) dalam keluasan (*scope*) materi, kompetensi dasar yang dimiliki, serta keterampilan yang di kembangkan. Disampingkan itu, dalam menganalisis materi guru hendaknya juga menggunakan pendekatan nilai normal yang substansinya meliputi pengenalan moral, pembiasaan moral dan pelakonan moral (Dekdiknas, 2000).
3. Analisis latar cultural (*cultural setting analysis*). Analisis latar yang dikembangkan dari latar kultural dan siklus kehidupan (*life cycle*). Dalam analisis ini mengandung dua konsep, yaitu konsep wilayah atau lingkungan (lokal, regional, nasional dan global) dan konsep manusia beserta aktifitasnya yang mencakup seluruh aspek kehidupan. Selain itu, analisis latar juga mempertimbangkan nilai - nilai kultural yang tumbuh dan berkembang serta dijunjung tinggi oleh suatu masyarakat serta kemungkinan kebermanfaatannya bagi kehidupan peserta didik.
4. Pengorganisasian materi (*content organizing*). Memperhatikan prinsip “ 4 W dan 1 H “ yaitu *what* (apa), *why* (mengapa), *when* (kapan), *whera* (dimana) dan *how* (bagaimana).

Kegiatan ini juga merangsang daya kritis peserta didik dalam menangkap permasalahan, mencari solusi permasalahan dengan caranya sendiri dan bantuan orang lain dan mengambil keputusan yang tepat dan bermanfaat bagi diri dan lingkungannya. Kegiatan refleksi juga merupakan sesuatu yang dapat dipandang

saling instropekpsi baik guru maupun peserta didik, juga ungkapan bebas pandangan, usul terbaiknya demi kebaikan bersama. Refleksi ini memiliki fungsi mendidik pada peserta didik untuk menyukai belajar dari pengalaman yang telah dilaluinya.

Ngalimun (2016 : 109) menyatakan bahwa dengan refleksi terjadi proses penajaman pengalaman yang di peroleh dan memproduksi ketika menyampaikan secara lisan.

Tabel 2.1
Sintask Pembelajaran berbasis DD/CT

Tahap 1 Hening	Guru pengajak berdoa, menyampaikan tujuan, pembelajaran, kompetensi yang akan dicapai.
Tahap 2 Membangun Komunitas	Guru mengajak meminta peserta didik dengan membaca puisi, menyanyi, peragaan, bermain peran, simulasi atau senam otak/brain gym yang relevan dengan materi pokok yang dibelajarkan
Tahap 3 Kegiatan inti dengan strategi penemuan konsep (<i>consept Attainment</i>) dan <i>cooperative learing</i>	Guru mengajukan pertanyaan komplek dan provokatif untuk mendorong peserta didik menemukan konsep yang akan dibelajarkan, membuat definisi (<i>memalui strategi penemuan konsep/ concepn t attainment</i>),selanjutnya mendorong peserta didik untuk menerapkan, mengidentifikasi, menganalisis, memecahkan masalah, mempresentasi hasil kerja kelompoknya melalui strategi <i>cooperative learning</i> .
Tahap4 Refleksi	Guru memberi kesempatan pada peserta didik untuk menyampaikan sikapnya, perasaannya, pengalaman selama mengikuti pembelajaran dan harapannya untuk meningkatkan pembelajaran di masa yang akan datang.
Tahap5 Evaluasi	Guru melakukan evaluasi baik proses maupun hasil belajar peserta didik.

Sumber : Global Dialogue Institute (2001) dikutip (Ngalimun 2016 : 113 - 114)

Penerapan *deep dialogue/critical thinking* dikelas cukup mudah, apabila guru telah memahami kaidah -kaidah sebagai berikut :

1. Perubahan pandangan guru bahwa pemberdayaan peserta didik dalam pembelajaran dengan memberi kesempatan pada peserta didik, untuk mengamati, menganalisis, mendialogkan dan akhirnya mengkonstruksikan pengetahuan dan pengalaman serta keterampilan baru.
2. Untuk mengajarkan topik sebaiknya dilaksanakan dengan kegiatan menggali dan menemukan sendiri.
3. Berdayaan peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat dan bertanya secara terbuka
4. Ciptakan suasana dialog mendalam ‘ antar peserta didik ‘ dan “ peserta didik - guru “ oleh karenanya upayakan untuk selalu belajar dalam kelompok.
5. Pergunakan berbagai media dan sumber belajar untuk memperluas wawasan.
6. Berikan pserta didik kesempatan untuk melakukan refleksi sebelum pelajaran berakhir.
7. Penilaian hendaknya tidak hanya berdasarkan tes.

Uraian di atas dapat dikemukakan bahwa pendekatan *deep dialogue/critical thinking* akan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Keadaan ini tidak terlepas dari gaya mengajar guru yang harus berubah gaya mengajar konvensional yakni yang hanya dengan ceramah bervariasi berubah gaya mengajar konstruksi yang dilakukan dengan menggunakan berbagai metode (multi methods), multi media (multi media).

Surahkmad (1979) dikutip (Ngalimun 2016 : 115) menyatakan motivasi yang sehat perlu ditumbuhkan dalam dunia belajar dan di eksentuasikan dari kebutuhan peserta didik. Ini berarti semakin banyak guru memperhatikan kebutuhan peserta didik dalam belajar semakin besar motivasi peserta didik untuk belajar. Gairah peserta didik untuk aktif menanggapi semua proses pembelajaran, guru perlu bersikap adil dan penuh perhatian secara merata pada semua peserta didik. Memang peserta didik yang selama ini telah aktif semakin aktif, sementara yang pasif mulai muncul kepercayaan dirinya (*self confidence*) dan keberaniannya.

3. Hasil Belajar Akuntansi

3.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang perubahan itu dapat berupa perkembangan pengetahuan, sikap, ketrampilan yang di harapkan mampu memecahkan masalah - masalah atau tuntutan hidupnya. Oleh karen itu orang dikatakn belajar bila di asumsikan dalam diri seseorang tersebut terjadi suatu proses perubahan tingkah laku kegiatan dan usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Sudirman (2010 : 20) mengemukakan bahwa Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah lakupenampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, menulis, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

Menurut Muhibbin Syah (2012: 68) Belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses koqnitif.

Menurut Abdillah (Aunurahman 2012 : 35) berpendapat bahwa Belajar adalah suatu usaha sadar yang di lakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek - aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, secara sengaja disadari dan perubahan tersebut relatif mrnetap serta membawa pengaruh dan manfaat yang positif bagi peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan.

3.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa di pengaruhi dua faktor utama yakni dari dalam diri siswa itu (intern) dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutuama kemampuan yang di milikinya. Faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan pisikis. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah ialah kualitas pengajaran yang tinggi rendah atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan penelitian.

Menurut Purwanto (2011 : 54) mengatakan bahwa “ hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Kemudian Abdurrahman (2013:37) “ hasil be;ajar adalah kemampuan yang di peroleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu

bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Anak berhasil dalam belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan - tujuan pembelajaran atau tujuan - tujuan instruksional.

Menurut Aunurrahman (2012 : 37) bahwa Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Meskipun semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku pada kebanyakan hal merupakan suatu perubahan yang dapat diamati (*observable*).

Sedangkan menurut Dimayati dan Mudjiono (2013 : 3-4) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, Dalam uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, ketrampilan melalui proses dan pembelajaran.

3.3 Hasil Belajar Akuntansi

Hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan pengajaran. Hasil belajar dapat diketahui setelah mengikuti pelajaran, berdasarkan informasi tersebut dapat diketahui seberapa besar penguasaan siswa terhadap materi yang telah diberikan yang dapat dituliskan dengan angka dan nilai.

Sedangkan belajar akuntansi merupakan suatu aktifitas yang dimaksudkan untuk memperdalam siswa dalam bidang akuntansi melalui kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Soemanto (2004 : 45) Menyatakan Akuntansi merupakan proses terdiri dari identifikasi, pengukuran dan pelaporan informasi ekonomi, kemudian di

sajikan dari suatu kesatuan ekonomi kepada pihak - pihak berkepentingan.

Sedangkan menurut Rudianto (2012 : 4) Akuntansi adalah sistem informasi yang menghasilkan informasi kepada pihak - pihak yang berkepentingan mengenai aktivitas ekonomi dan suatu perubahan kondisi. Secara umum akuntansi dapat di artikan sebagai sistem akuntansi yang menyediakan untuk para pemangku kepentingan mengenai aktivitas ekonomi dan kondisi perubahan.

Dengan demikian jika dihubungkan dengan hasil belajar, maka hasil belajar akuntansi adalah kemampuan yang di peroleh siswa baik secara individu maupun kelompok dari proses belajar mengajar akuntansi yang nilai baik berupa angka maupun huruf melalui evaluasi yang di lakukan oleh guru terhadap ujian yang di tempuhnya.

3.4 Penilaian Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2010 : 205) Penilaian mengubah skor menjadi nilai menggunakan skala dan acuan tertentu. Oleh karena itu, proses penilaian hanya dapat dijalankan apabila telah jelas skala yang di gunakan di acuan yang dianutnya.

1. Skala

Skala adalah satuan yang digunakan dalam penelitian objek juga harus dibandingkan dengan unit standar yang disebut nilai skala. Dalam penilaian, skala yang digunakan harus jelas. Nilai diberi makna berdasarkan skala yang digunakan. Dari penilaian yang sama namun skala yang berbeda. Oleh karena itu, memberikan makna kepada nilai harus didasarkan padanya skala yang digunakan. Misalnya nilai 10 merupakan nilai bagus apabila skala yang digunakan 0 - 100,

tetapi merupakan nilai yang tidak bagus apabila skala yang digunakan 1- 100.

2. Acuan

Acuan juga sangat menentukan dalam penilaian. Skor yang sama dapat diubah menjadi nilai yang berbeda dan dapat menimbulkan keputusan penilaian yang berbeda pada penggunaan acuan yang berbeda. Dalam praktik penilaian, terdapat dua macam acuan yang dapat digunakan yaitu penilaian acuan patokan (PAP) penilaian acuan norma (PAN).

PAP adalah penilaian yang mengubah skor menjadi acuan. Menurut Purwanto (2010 : 207) : rumus yang digunakan untuk menghitung nilai adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times \text{Skala}$$

Misalnya pada sebuah test yang terdiri dari 50 butir soal, siswa A dapat menjawab dengan benar sebanyak 35 butir soal. Bila skor tertinggi di kelas adalah 35 dan penilaian didasarkan pada acuan patokan dan skala yang digunakan adalah $(35/50) \times 100 = 70$. Selanjutnya pengambilan keputusan atas nilai tersebut mengacu kepada standar minimal yang diharapkan.

PAN adalah penilaian yang didasarkan pada relative skor siswa diantara kelompoknya. Acuan yang digunakan bukan skor maksimum patokan tetapi posisi siswa diantara kelompok normanya.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times \text{Skala}$$

Misalnya, pada sebuah test yang terdiri dari 50 butir soal, siswa A dapat menjawab dengan benar sebanyak 35 butir soal. Bila penilaian didasarkan pada

acuan norma dan skala yang digunakan adalah 0 - 100, maka nilai A adalah $(35/35) \times 100 = 100$.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan hasil belajar di peroleh setelah adanya proses belajar yang diterapkan

3.5 Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Menurut Rahmayulis aktivitas mencakup aktivitas jasmani dan rohani, Kegiatan jasmani dan rohani yang dapat dilakukan di sekolah menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Paul B.Diedrich meliputi :

1. *Visual activities* (membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan).
2. *Oral activvities* (menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, interview, diskusi dan sebagainya).
3. *Listening activities* (mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, cermah dan sebagainya).
4. *Writing activities* (menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyajikan dan sebagainya).
5. *Drawing activies* (menggambar, membuat grafik, peta dan sebagainya).
6. *Motor activities* (melakukan percobaan, membuat kontruksi, model merepasi, bermain, berkebun, memelihara bintang dan sebagainya).
7. *Mental activities* (menangkap, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan dan sebagainya).
8. *Emotional activities* (menaruh minat, gembira, berani, tenang, gugup, kagum dan sebagainya).

4. Materi Jurnal Khusus

a. Pengertian Jurnal Khusus

Alam, (2014 : 228) Jurnal Khusus adalah jurnal yang dikelompokkan sesuai dengan jenis transaksi, petugas pembukuan mengidentifikasi jenis transaksi yang terjadi, dan mencatat ke dalam jurnal khusus. Misalnya, jika dalam satu bulan perusahaan melakukan pembelian kredit sebanyak 50 kali akun, tergantung pada kebijakan perusahaan dalam mengklasifikasi transaksinya. Untuk semua pembelian yang dilakukan secara kredit, perusahaan menyediakan satu jurnal khusus yang disebut jurnal pembelian.

b. Pengelompokan transaksi pada jurnal khusus

Pengelompokan transaksi yang dicatat dalam jurnal khusus adalah sebagai berikut :

1. Jurnal Pembelian (*Purchase Journal*)

Jurnal pembelian adalah jurnal khusus untuk mencatat pembelian barang dagang dan harta lainnya secara kredit. Bentuk jurnal pembelian dapat dilihat seperti gambar dibawah ini.

Gambar 2.1 Jurnal Pembelian

Tanggal	No. Faktur	Perkiraan yang dikredit	Ref	Debit				Kredit
				Pembelian (Rp)	Serba - Serbi			
					Perkiraan	Ref	Jumlah (Rp)	

2. Jurnal Pengeluaran Kas (*Cash Payment Journal*)

Jurnal pengeluaran kas adalah jurnal khusus untuk mencatat transaksi

pembayaran yang dilakukan oleh perusahaan untuk berbagai tujuan seperti pembayaran utang, pembelian barang dagang secara tunai dan pembayaran operasional lainnya bersifat tunai. Bentuk jurnal pengeluaran kas sebagai berikut :

Gambar 2.2 Jurnal Pengeluaran Kas

Tgl	No. Bukti	Perkiraan yang didebit	Ref	Debit				Kredit	
				Utang Dagang (Rp)	Pembelian (Rp)	Serba-serbi		Kas (Rp)	Pot.pembelian (Rp)
						Perkiraan	Ref		

3. Jurnal Penjualan (*Sales Journal*)

Jurnal penjualan adalah jurnal khusus untuk mencatat transaksi penjualan barang dagang secara kredit. Penjualan tunai tidak dicatat pada jurnal penjualan melainkan pada jurnal penerimaan kas. Bentuk jurnal penjualan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 2.3 Jurnal Penjualan

Tanggal	No. Faktur	Perkiraan di debit	Syarat	Ref	Debit	Kredit
					Piutang dagang	Penjualan

4. Jurnal Penerimaan kas (*Cash Receipt Journal*)

Jurnal Penerimaan kas adalah jurnal khusus untuk mencatat semua transaksi penerimaan uang tunai. Bentuk jurnal penerimaan kas dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 2.4
Jurnal Penerimaan kas

Tgl	No. bukti	Perkiraan yang dikredit	Ref	Debit		Kredit				
				Kas (Rp)	Pot. penjualan (Rp)	Piutang Dagang (Rp)	Penjualan (Rp)	Serba - Serbi		Jumlah (Rp)
								Perkiraan	Ref	

5. Jurnal umum (*General Journal*)

Suatu transaksi yang tidak dapat dimasukkan ke dalam jurnal penerimaan kas, jurnal pengeluaran, akan dicatat dalam jurnal umum. Jurnal umum adalah buku jurnal yang digunakan untuk mencatat semua transaksi yang tidak dapat dicatat dalam keempat jurnal khusus di atas. Transaksi yang dicatat dalam jurnal umum yaitu : retur pembelian kredit, retur penjualan kredit dan lain - lain. Bentuk jurnal umum adalah sebagai berikut :

Gambar 2.5
Jurnal Umum

Tanggal	Keterangan	Ref	Debit	Kredit
(a)	(b)	(c)	(d)	(e)

Sumber : Soemarso, Pengantar Akuntansi

Keterangan :

- a) Diisi dengan bulan dan tahun transaksi.
- b) Diisi dengan tanggal transaksi.
- c) Disini dengan mencatat nama akun retur pembelian/ retur penjualan.
- d) Disini dengan kode akun pada saat catatan jurnal ini dipindahkan ke buku

besar (diposting).

- e) Disini dengan jumlah sesuai dengan transaksi di kolom debit.
- f) Disini dengan jumlah yang sesuai dengan transaksi di kolom kredit.

Contoh soal berikut mungkin dapat digunakan untuk memperjelaskan pemanfaat buku jurnal khusus dalam mencatat transaksi perusahaan dagang. PT. Chan Jaya adalah distributor kalkulator yang berlokasi di Medan - Binjai. Transaksi yang dilakukan perusahaan ini dicatat di buku jurnal khusus.

Transaksi yang dilakukan PT.Chan Jaya, sebuah perusahaan distributor kalkulator selama bulan September 2016 adalah sebagai berikut :

3/9/2016 : Menerima pelunasan piutang dari Toko Mifasol sebesar Rp
12.500.000

4/9/2016 : Menjual barang dagang secara tunai ke Toko sebesar Rp 1.000.000

10/9/2016 : Membagikan deviden tunai sebesar Rp9.000.000

11/9/2016 : Membeli barang dagang secara kredit seharga Rp25.000.000 dari
PT.Jaya Makmur

Rp29.000.000

16/9/2016 : Menjual barang dagang secara kredit kepada Toko Siswa seharga
Rp22.000.000

18/9/2016 : Dikembalikan sebagian barang dagang yang telah dibeli dari PT.Roda
Niaga pada tanggal 12 september 2016 Rp 2.500.000

Diminta : catatlah transaksi - transaksi di atas dalam jurnal khusus .

1. Jurnal Penjualan (dalam ribuan rupiah)

Tanggal	No.Faktur	Perkiraan di debit	Syarat	Ref	Kredit	
					Piutang dagang	Penjualan
2016 Sep	16 002	Toko Siswa	2/10,n/30		22.000	22.000

2. Jurnal Penerimaan kas (dalam ribuan rupiah)

Tgl	No. bukti	Perkiraan yang dikredit	Ref	Debit		Kredit					
				Kas (Rp)	Pot.p enjualan (Rp)	Piutang Dagang (Rp)	Penjualan (Rp)	Serba - Serbi			Jumlah (Rp)
								Perkiraan	Ref	Jumlah	
2016 Sep	4 202	Toko ABC		34.000	1.000		35.000				

3. Jurnal Pembelian (dalam ribuan rupiah)

Tanggal	No. Faktur	Perkiraan yang dikredit	Ref	Debit				Kredit
				Pembelian (Rp)	Serba - Serbi			Utang dagang (Rp)
					Perkiraan	Ref	Jumlah (Rp)	
2016	11	234	PT.Jaya Makmur	25.000				25.000
Sep	12	245	PT.Roda Niaga	27.000				27.000

4. Jurnal Pengeluaran Kas (dalam ribuan rupiah)

Tgl	No. Bukti	Perkiraan yang didebit	Ref	Debit					Kredit	
				Utang Dagang (Rp)	Pembelian (Rp)	Serba - serbi			Kas (Rp)	Pot.pembelian (Rp)
						Perkiraan	Ref	Jumlah (Rp)		
2016	10	126	Pembagian Deviden			Deviden		9.000		9.000
Sept										

5. Jurnal Umum (dalam ribuan rupiah)

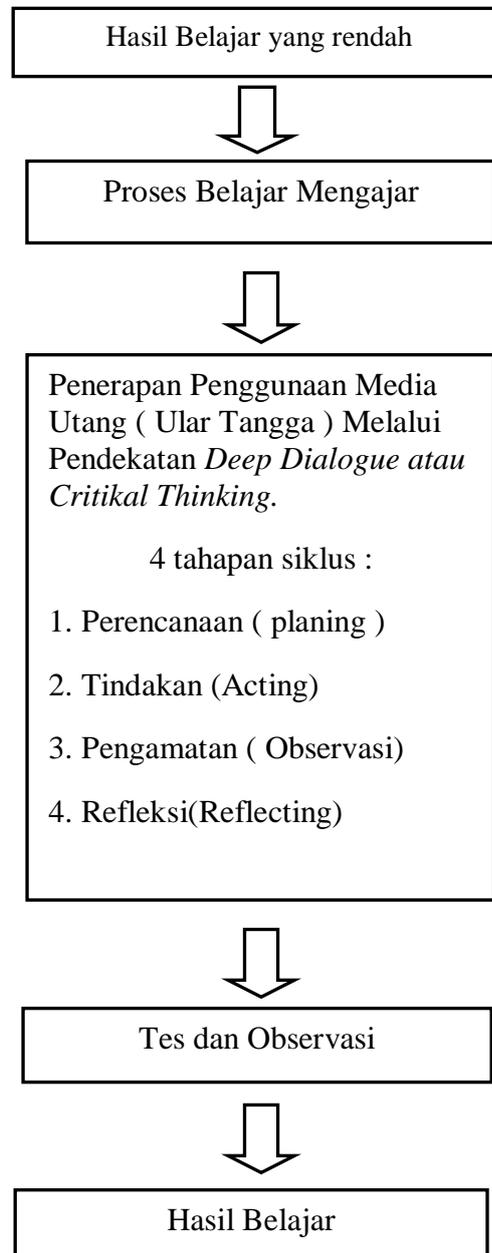
Tanggal	Keterangan	Ref	Debit	Kredit
2016	Utang dagang		2.500	
Sept	Retur pembelian dan potongan harga			2.500

B. Kerangka Konseptual

Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu strategi dalam membenahi hasil belajar siswa. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan dan membangkitkan semangat siswa dan memberikan suasana belajar yang tidak pasif dan siswa tidak bosan dalam belajar. Media pembelajaran berguna sebagai perantara untuk menyampaikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik. Agar peserta didik tidak merasa bosan pada saat kegiatan pembelajaran didalam kelas. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran hendaknya dapat menarik minat belajar siswa. Media utang “ ular tangga “ adalah salah satu media yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini merupakan salah satu jenis media berbentuk permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Media ini di gunakan untuk mengulang (review) pelajaran yang telah di berikan. Penggunaan media utang “ ular tangga”melalui pendekatan *deep dialogue* atau *critical thinking* ini di tuntut untuk berpikir kritis, aktif sertamemiliki kesempatan berpikir.

Konsep dalam penelitian dapat diketahui dengan tidak adanya media pembelajaran membuat rendahnya nilai siswa terhadap pelajaran akuntansi. Agar siswa dapat belajar secara aktif dan optimal maka guru yang berfungsi sebagai motivator sudah seharusnya dapat memilih strategi atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dengan mengutamakan keaktifan siswa. Salah satunya adalah dengan penggunaan media utang “ ular tangga “ melalui pendekatan *deep dialogue* atau *critical thinking*.

Empat tahapan yang lazim dilalui dalam penelitian ini, yaitu (1) Perencanaan (2) Pelaksanaan (3) Pengamatan (4) Refleksi. Adapun media dan penjelasan untuk masing - masing tahap adalah sebagai berikut :



Gambar 2.6 kerangka konseptual

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan permasalahan di atas maka hipotesis yang di gunakan adalah ada peningkatan hasil belajar akuntansi siswa dengan penggunaan media Utang (ulat tangga) melalui pendekatan *deep dialogue* atau *critikal thinking* pada siswa kelas X AK - 1 SMK SAwsta Harapan Stabat tahun pelajaran 2016/2017.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini di lakukan di SMK Swasta Harapan Stabat pelajaran 2016/2017 yang beralamat di Jl. Letjend. S Parman No 5 Stabat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini di rencanakan akan dilaksanakan pada mulai dari bulan Nopember 2016 sampai dengan Maret 2017 di kelas X akuntansi Pada semester genap di SMK Swasta Harapan Stabat yang beralamat di Jl. Letjend. S Parman No 5 Stabat.

Tabel 3.1
Rincian Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Keterangan	Bulan / Minggu																								
		Nopember				desember					januari				februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi Kesekolah				■	■																				
2	Pengajuan Judul					■	■																			
3	Bimbingan Poposal							■	■	■																
4	Seminar Proposal											■														
5	Riset											■	■	■	■											
6	Pengelolaan Data																	■								
7	Penulisan Skripsi																			■	■					
8	Bimbingan dan Revisi Skripsi																				■	■				
9	Pengesahan Skripsi																						■	■		
10	Sidang Meja Hijau																							■	■	■

B. Subjek dan Objek Penelitian

1) Subjek Penelitian

Subjek penelitian dan objek penelitian merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan ketika melakukan suatu penelitian. Subjek penelitian adalah benda, hal atau orang yang tempat variabel penelitian melekat. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X AK - 1 SMK Swasta Harapan Stabat terdiri dari 39 siswa.

Tabel 3.2

Jumlah siswa

No	Kelas	L	P	Populasi
1	X AK-1	1 orang	38 orang	39 orang
	Jumlah	1 orang	38 orang	39 Orang

2) Objek Penelitian

Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media Utang (ular tangga) melalui pendekatan *deep dialogue* atau *critical thinking* dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK-1 SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Pembelajaran 2016/2017.

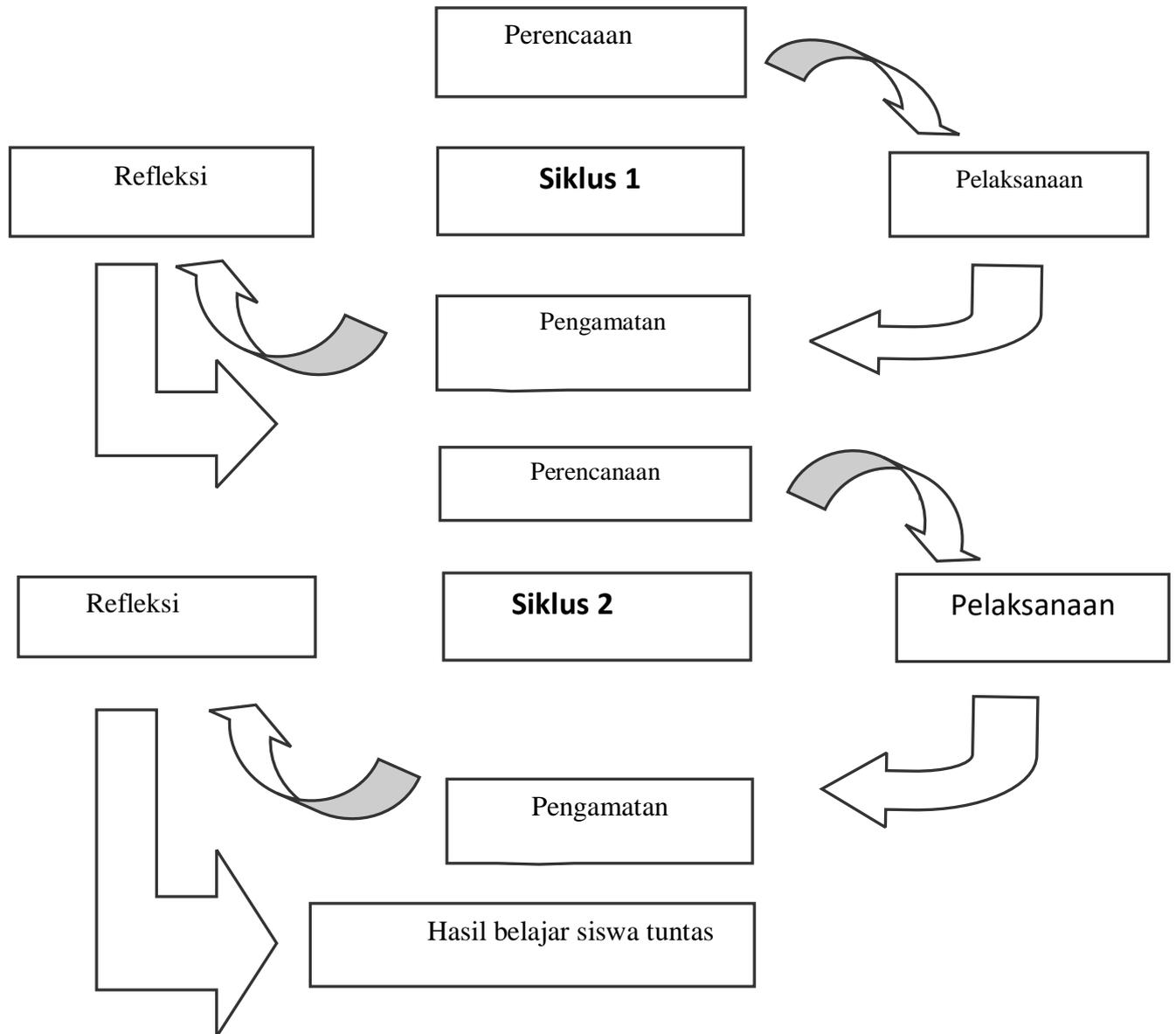
C. Definisi Operasional

- 1) Media Pembelajaran Utang (ular tangga) adalah salah satu jenis media berbentuk permainan tradisional yang menduina. Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Media ini di gunakan untuk mengulang (review) pelajaran yang telah diberikan. Media pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga ini terdiri dari 4 bagian yaitu : kertas petak permainan, kartu pertanyaan, dadu dan maskot.
- 2) Pendekatan *deep dialogur atau kritikal thinking* adalah pendekatan pembelajaran yang bertujuan kepada keaktifan siswa dalam poses pembelajaran. Pendekatan *deep dialogue atau kritikal thinking* terdiri dari empat face atau tahap utama yaitu : mengembangkan komunitas (*community building*), Analisis Isi, Analisis Latar Curtural, Pengorganisasian Materi.
- 3) Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar dengan media utang (ular tangga) melalui pendekatan *deep dialogue atau kritikal thinking* sesuai dengan tujuan pendidikan.

D. Prosedur Penelitian

Adapun jenis penelitian ini siklus semi penelitian tindakan kelas (classroom actoin Reasearch). Pada dasarnya merupakan upaya peningkatkan kualitas pendidikan khusunya dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus yaitu siklus I dan II tahapannya terdiri dari 4 tahapan sebagai

berikut : (1) Perencanaan Tindakan , (2) Pelaksanan Tindakan, (3) Pengamatan,
(4) Refleksi.



(Sumber : Arikunto Suharsmi)

Gambar 3.1
Model Penelitian Tindakan kelas

Prosedur penelitian meliputi kegiatan pelaksanaan penelitian dengan menggunakan 2 (dua) silus yang dari beberapa tahap yaitu :

a. Siklus I

1. Tahap Perencanaan Tindakan

Perencanaan adalah persiapan untuk melakukan pelaksanaan PTK. Pada tahap ini guru bersama dengan penelitian melakukan hal - hal sebagai berikut :

- a) Menganalisis kebutuhan untuk menentukan masalah - masalah dan solusi yang tepat untuk menentukan kompetensi siswa.
- b) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang di laksanakan dengan silabus yang berlaku.
- c) Menggunakan media utang (ular tangga) dengan cara membuat, membeli, dan memodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajarn yang telah di tentukan.
- d) Menyiapkan fasilitas dan saran pendukung yang diperlukan di kelas seperti buku yang relecan, menyiapkan kertas petak permainan, kartu pertanyaan, dadu dan maskot.
- e) Merencanakan lembar observasi untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar dengan menggunakan media utang (ular tangga) yang di laksanakan melalui pendekatan *dialogue/critikal thinking*.
- f) Membuat lembar evaluasi dalam bentuk subyektif tes jenis essay test.

Sebelum tindakan di lakukan guru terlebih dahulu memberikan pretest. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum tindakan di berikan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan di ajukan di dalam kelas dengan melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan silabus dan RPP yang telah disediakan . Pada tahap ini penelitian langsung memainkan perannya dalam koordinir dan membimbing siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung dengan penggunaan media utang (ular tangga) melalui pendekatan DC/CT.

- a) Guru membagikan kelompok yang terdiri dari 5- 6 orang.
- b) Guru memberi motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c) Guru menjelaskan bahwa pada pembahasan jurnal umum digunakan media utang (ular tangga).
- d) Setiap kelompok mendalami materi secara bersama yang di siapkan untuk games.
- e) Games terdiri dari pertanyaan - pertanyaan yang telah dibuat pada petak pertanyaan yang berada pada petak ular tangga.
- f) Setiap siswa yang menjawab pertanyaan sesuai pada petak pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor 10 point.
- g) Skor siswa di kumpulkan untuk melihat kelompok yang tertinggi.
- h) Guru mengumumkan kelompok yang memperoleh point tertinggi hingga terendah. Bagi kelompok yang memperoleh point tertinggi akan mendapatkan hadiah.

3. Pengamatan Tindakan (Observasi)

Pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, karena observasi di lakukan pada saat tindakan sedang dilaksanakan. Pada langkah ini, guru sebagai peneliti melakukan observasi terhadap setiap aktivitas siswa yang

terjadi selama pembelajaran berlangsung, sedangkan yang menjadi observasi peneliti adalah guru bidang studi akuntansi.

4. Refleksi

Pada tahap ini hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi yang di kumpulkan kemudian di analisis. Dari hasil analisis tersebut akan dilihat apakah telah memenuhi KKM yang telah di terapkan. Jika belum memenuhi atau masih adanya kekurangan - kekurangan yang terjadi pada siklus I sebelumnya akan di perbaiki pada silus selanjutnya.

Tahap refleksi ini adalah sebagai berikut :

- a) Merangkum hasil observasi atau hasil observasi yang telah di amati.
- b) Menganalisis hasil observasi siswa dari segi pemahaman materi, penghayatan dan pegamatan.
- c) Mengevaluasi hasil pembelajaran.

Hasil refleksi kemudian di gunakan sebagai dasar terhadap perencanaan pada siklus II.

b. Siklus II

Bila keberhasilan perbaikan yang di diharapkan pada siklus I belum tercapai, maka tindakan masih perlu dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II di adakan perencanaan kembali dengan mengacu pada hasil refleksi pada siklus I. Siklus ke II ini merupakan satu kesatuan dari kegiatan dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi serta refleksi seperti yang dilakukan pada siklus I.

E. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen merupakan langkah yang sangat penting dalam prosedur penelitian. Untuk memperoleh data dan gambaran yang sebenarnya mengenai

topik dalam penelitian ini. Maka penulis memakai test dan observasi yang di gunakan untuk mengukur pencapaian setelah mempelajari sesuatu.

1. Test

Test adalah suatu cara untuk menganalisis penelitian yang berbentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Test yang di gunakan dalam penelitian ini adalah test hasil belajar siswa kelas X SMK Swasta Harapan Stabat pada kompetensi Mencatat transaksi kedalam jurnal khusus. Pengumpulan data di ambil melalui test akhir (*post Test*). Dalam uji coba instrumen bentuk test yang diberikan ialah subjektif. Adapun lay out tertulis dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 3.3
Kisi - kisi Instrumen Test siklus I

No	Sub Pokok halaman	Aspek kognitif				Skor
		C1	C2	C3	Jumlah soal	
1	Menjelaskan definisi jurnal khusus	1			1	50
2	Pengelompokan jurnal khusus			1	1	50
	Jumlah	1	1	2	4	100

Tabel 3.4
Kisi - kisi Instrumen Test siklus II

No	Sub Pokok halaman	Aspek kognitif				Skor
		C1	C2	C3	Jumlah soal	
1	Mencatat kedalam jurnal khusus			1 (11transaksi)	1	100
	Jumlah			1	1	100

2. Observasi

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan dan perubahan yang terjadi pada saat diberikan tindakan.

Tabel 3.6
Observasi aktifitas siswa

No	Nama siswa	Aspek yang dinilai								Jumlah	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1											
2											
3											
4											
5											
dst											

(Sumber : Rahmayulis, 2002 : 35)

Keterangan :

a. Aspek yang di lihat

1. *Visual activities* (membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan).
2. *Oral activities* (menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, interview, diskusi dan sebagainya).
3. *Listening activities* (mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, ceramah dan sebagainya).
4. *Writing activities* (menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyajikan dan sebagainya).
5. *Drawing activities* (menggambar, membuat grafik, peta dan sebagainya).

6. *Motor activities* (melakukan percobaan, membuat kontruksi, model merepasi, bermain, berkebun, memelihara bintang dan sebagainya).
7. *Mental activities* (menangkap, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan dan sebagainya).
8. *Emotional activities* (menaruh minat, gembira, berani, tenang, gugup, kagum dan sebagainya).

b. Kriteria Skor :

1 = Tidak pernah melakukan

2 = Dilakukan namun jarang

3 = sering dilakukan

4 = Sangat sering dilakukan

3. Kriteria Penilaian

28 - 32 : Sangat Aktif (SA)

23 - 27 : Aktif (A)

18 - 22 : Cukup Aktif (CA)

13 - 17 : Kurang Aktif (KA)

8 - 12 : Tidak Aktif (TA)

F. Teknik Analisis Data

Sesuai dengantujuan pembelajaran yang pada dasarnya ingin mengetahui pencapaian hasil belajar siswa. Sehingga analisis data yang dipakai adalah anlisis deskriptif. Data yang di peroleh ditulis dalam bentuk uraian atau laporan terperinci. Data yang telah dikoreksi kemudian ditabukasi kedalam tabel untuk dapat dianalisis. Tahapan yang di lakukan sebagai berikut :

1. Mencari tingkat ketuntasan hasil belajar dengan rumus :

$$Ds = \frac{\text{Sekor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Dimana :

DS : Daya Serap

Dengan kriteria :

0 % DS \leq 75 % : siswa belum tuntas belajar

0 % DS \geq 75 % : siswa yang telah tuntas belajar

2. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa digunakan lembar observasi. Untuk mengukur keefektivitas siswa, digunakan rumus :

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

(Sumber : Sudjana, 2009 : 133)

Dimana :

F : Angka Presentasi

X : Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N : Jumlah Responden siswa

3. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan rumus sebagai berikut :

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

(Sumber : Sudijono,2011,128)

Dimana :

D = prestasi kelas yang telah divapai daya serap ≥ 75

X = jumlah siswa yang telah mencapai daya serap ≥ 75

N = jumlah siswa sampel penelitian

Berdasarkan krtieria ketuntasan belajar siswa. Jika di kelas tersebut telah terdapat siswa yang telah mencapai daya serap 75 % maka ketuntasan secara keseluruhan telah terpenuhi.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya SMK Swasta Harapan Stabat

Sekolah SMK Swasta Harapan Stabat merupakan salah satu yayasan perguruan harapan dibangun pada tahun 1984, dan dibuka sebagai sekolah pada bulan Juli Tahun pertama ini hanya ada SMP saja yang terdiri atas 2 kelas. Kepala sekolahnya yaitu Bapak Legimen. Lalu SMEA (Sekolah Menengah Ekonomi Atas) didirikan pada tahun kedua tepatnya pada tahun 1985. Pada saat itu yang menjabat kepala sekolah yaitu Bapak Muslim. Siswa terbanyak pada tahun 1998 sampai 1999. Dan tahun 2000.

SMK TI atau lebih dikenal STM (Sekolah Teknik Mesin) hadir pada tahun 1996 yang langsung dikepalai oleh Bapak Ketua Yayasan yaitu Drs.Sunering Dayli setiap tahun ada perkembangan siswanya. Baru tahun 2007 SMK TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) menyusul. Pada saat ini siswa terbanyak terdapat pada jurusan TKJ. Memang SMK TKJ baru dibuka tapi peminatnya cukup banyak.

Adapun profil sekolah SMK Swasta Harapan Stabat adalah sebagai berikut :

- a. Nama sekolah : SMK Swasta Harapan Stabat
- b. NSS : 324070708013
- c. NDS : 10259354
- d. Nama Yayasan : Yayasan Perguruan Harapan

- e. Nama ketua Yayasan : Drs.Sunering Dayli
- f. Akte Notaris : Stella Rumngangun
- g. Tahun Berdiri : 1985(BM), 1996(TI), 2007(TIK)
- h. Izin Operasional : 421.5/1902.II/2016
- i. Nomor : 2
- j. Tanggal : 08 Juni 2016
- k. Bidang Program keahlian
 - 1. Bidang keahlian : Manajemen
 - Program keahlian : Akuntansi dan Adm.Perkantoran
 - 2. Bidang keahlian : Teknik Industri
 - Program keahlian : Audio video dan Elektronik Komunikasi Mekanik Otomotif
- l. Kepala Sekolah
 - Nama : H.M.T.Wahyu Amami KJd, M.Pd
 - NIP : -
 - SK yang mengangkat :
 - Nomor Sk : 56/105.8/PR/1996
 - Tanggal Sk : 1996-06-
 - TMT :
- m. Status Sekolah : TERAKREDITASI
- n. Kode Pos : 20814
- o. Telpon/Fax : 081375531400
- p. Email : harapanschool@yahoo.com

2. VISI, MISI DAN NILAI - NILAI

- a. Visi** : Terwujudnya SMK HARAPAN STABAT sebagai Lembaga Pendidikan yang handal dalam menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) untuk menghadapi era otonomi daerah dan era global.
- b. Misi** : Menghasilkan tenaga kerja trampil tingkat menengah yang berbudi pekerti luhur, berimtaq, cakap dan profesional sesuai dengan bidang keahlian, sehingga mampu berkompetensi di lapangan kerja, baik di dalam negeri maupun di luar negeri.
- c. Komitmen Untuk Mencapai Misi** : Menyelenggarakan KBM bermutu, baik di sekolah maupun di industri, terciptanya wawasan wiyata mandala di sekolah, sehingga suasana belajar tumbuh kondusi, aman dan nyaman bagi seluruh warga sekolah.
- d. Nilai - Nilai** :
1. kebersamaan, telah terpatri dibenak warga SMK Swasra Harapan Stabat bahwa bekerja bersama - sama jauh lebih baik dari bekerja sendiri - sendiri.
 2. Empathy, warga SMK Swasta Harapan Stabat memahami dan ikut merasakan masalah yang dihadapi oleh setiap warga SMK Swasta Harapan Stabat.
 3. Assist, kesediaan selalu memberi bantuan secara ikhlas kepada siapapun.
 4. Maturity, kematangan dalam mengatasi masalah maupun tantangan yang dihadapi secara bersama - sama.
 5. Willingnes, kesediaan bekerjasama berdasarkan persahabatan dan kooperatif.
 6. Respect, saling menghormati serta menghargai sesama orang lain.

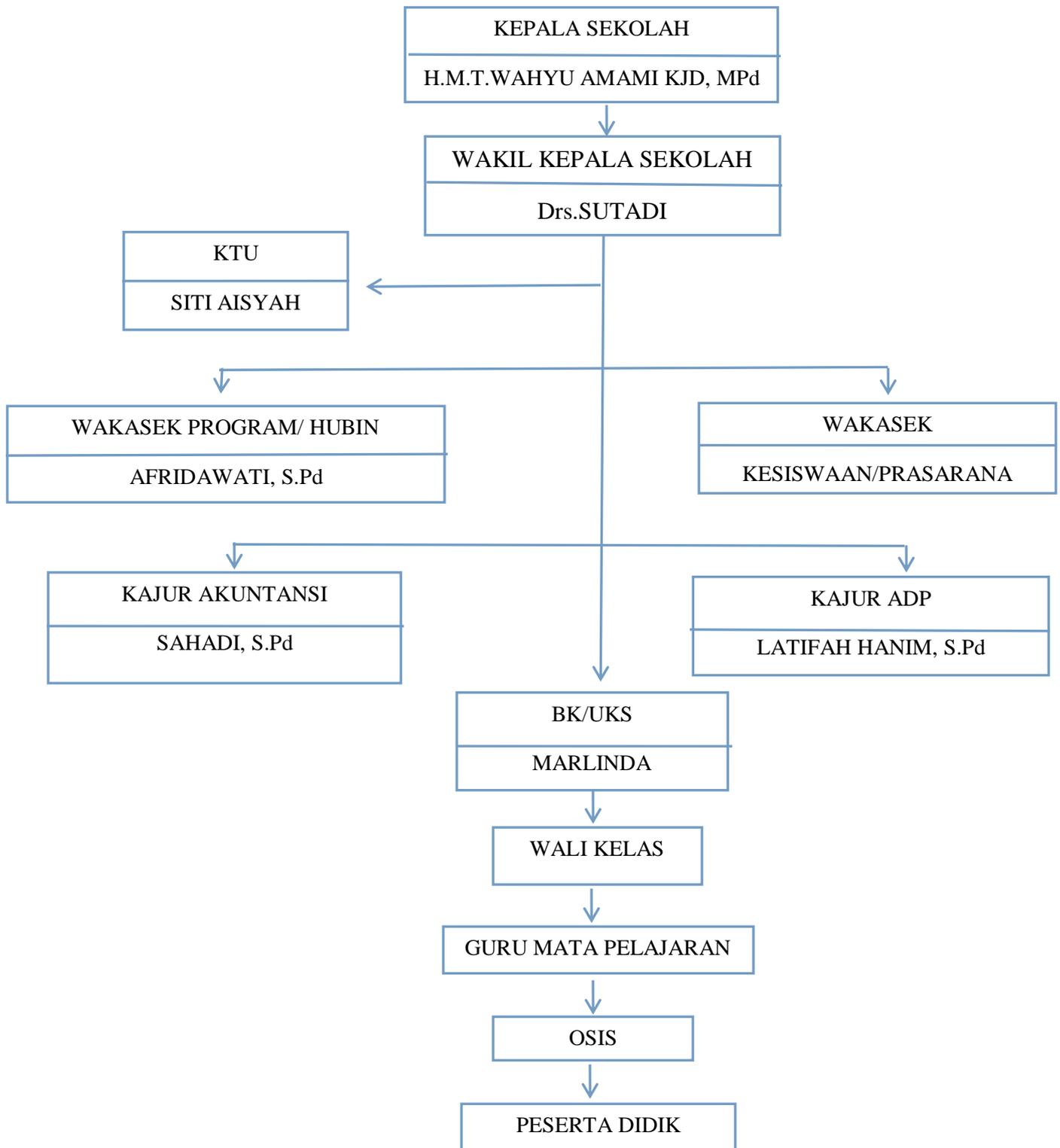
7. Organizational, perilaku secara organisasi yakni berinteraksi satu sama yang lainnya dalam memecahkan masalah atau kritis.
8. Kindness, berperilaku sopan santun, rendah memberikan kesejukan dalam setiap kesempatan.
9. Integriras, menanamkan rasahormat kepada orang lain.
10. Inovatif, menjaga dan melanjutkan tradisi inovatif.
11. Advanted, keunggulan, keyakinan untuk menjadi yang terbaik.

Struktur Organisasi

Organisasi dapat di artikan sebagai suatu lembaga atau kelompok fungsional yang terdiri dari sekelompok orang yang bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Struktur organisasi ini sendiri menunjukkan kerangka dan susunan perwujudan pola tetap antara fungsi, bagian ataupun posisi, maupun orang yang mewujudkan kedudukan, tugas dan wewenang serta tanggung jawab yang berada dalam suatu organisasi perusahaan.

Struktur organisasi adalah gambaran fungsi serta tanggung jawab semua bagian yang terlibat dalam melakukan aktivitas atau kegiatan sekolah dalam rangka mencapai tujuan yang telah diterapkan sekolah tersebut. Sekolah dapat disebut sebagai wadah kerja sama mencapai tujuan tertentu didalam pelaksanaannya akan berhubungan dengan pembagian tugas yang menyangkut kepada pembagian wewenang dan tanggung jawab.

Adapun gambar organisasi disekolah SMK Swasta Harapan Stabat berikut :



GAMBAR 4.1

STRUKTUR ORGANISASI SMK SWASTA HARAPAN STABAT

B. Deskripsi Penggunaan Media Ular Tangga Melalui Pendekatan *Deep*

Dialogue atau Kritikal Thinking

1. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di SMK Swasta Harapan Stabat tahun pelajaran 2016/2017, penelitian terlebih dahulu dilakukan observasi atau pengamatan dan perenungan yang dilaksanakan di kelas X SMK Swasta Harapan Stabat. Sekolah ini terdiri dari 38 lokal belajar, 1 ruang kepala sekolah, 7 ruang praktek, 2 ruang tata usaha, 1 ruang guru, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang ketua jurusan, 1 ruang musholla, jalan. Letjend s Parman No 5 ini memperoleh akreditasi kualifikasi A

Kegiatan awal yang dilakukan guru ketika memasuki kelas adalah mengajak siswa untuk berdoa terlebih dahulu sebelum membuka pelajaran. Kemudian mengabsen untuk mengetahui siswa yang tidak hadir, dilanjutkan dengan apersepsi. Sebelum memulai pelajaran guru menjelaskan pembelajaran yang ingin dicapai.

Proses pembelajaran kelas X di sekolah ini awalnya berjalan monoton, yakni guru yang mengajar terlalu sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Hal ini menimbulkan para peserta didik dalam menerima materi pembelajaran tidak semangat dan kurang aktif dan terlihat asik berbicara dengan teman sebangkunya, sehingga menyelesaikan kurangnya pemahaman siswa terhadap pelajaran akuntansi.

Bertolak dari kondisi awal tersebut maka peneliti merencanakan tindakan penelitian dengan pengguna media ular tangga (UTANG) sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan jurnal khusus.

2. DESKRIPSI PADA SIKLUS I

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan adalah persiapan untuk melakukan pelaksanaan PTK. Pada tahap ini guru bersama dengan penelitian melakukan hal - hal sebagai berikut :

- 1) Menganalisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat untuk menentukan kompetensi siswa.
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang di lakukan dengan silabus yang berlaku.
- 3) Menggunakan media Utang (Ular Tangga) dengan cara membuat, membeli dan memodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah di tentukan.
- 4) Menyiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang di perlukan di kelas, seperti buku yang relevan, menyiapkan kertas petak permainan, kartu pertanyaan, dadu dan maskot.
- 5) Merancang langkah - langkah penggunaan Ular Tangga sebagai media pembelajaran.
- 6) Menyusun instrumen penilaian berupa perangkat pembelajaran penyusunan tes tertulis penyusunan lembar observasi siswa.

Langkah - langkah pengguna media ular tangga (UTANG) :

1. Bagikan siswa ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 5 - 6 orang peserta dengan 1 orang wasit.
2. Sebelum permainan dimulai, jelaskan bahwa mereka akan bermain ular tangga dan tanyakan apakah mereka pernah bermain permainan ular tangga tersebut.
3. Berikan setiap kelompok 1 set mainan ular tangga terdiri dari petak

permainan tangga terdiri dari petak permainan, kartu pertanyaan, dadu dan beberapa maskot atau bidak (mintalah mereka agar tidak mencoreti kertas permainan karena bisa digunakan untuk kelas lain).

4. Jelaskan pada mereka, jika mereka berhenti pada gambar tangga akan naik, jika berhenti pada petak pertanyaan maka mereka harus menjawab pertanyaan tersebut.
5. Dalam penentuan pemain pertama, pemain kedua, pemain ketiga dan seterusnya ditentukan lewat undian atau melakukan “ hom pim pah “.
6. Pada gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat melangkahan bidak atau maskotnya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
7. Pemain yang mendapat angka 6 dari pelemparan dapat mendapatkan sekali lagi untuk melemparkan dan melangkahan bidaknya lagi.
8. Semua pemain memulai dari petak nomor 2.
9. Satu pertanyaan bernilai 10 poin.
10. Bagi pemain yang turun karena berada di petak ekor ular, maka dia akan mendapatkan punishment berupa pengurangan poin (5). Dan pemain yang naik karena di petak tangga, maka dia akan mendapatkan reward berupa bonus poin (5).
11. Pemenang dari permainan adalah pemain yang mendapatkan poin tertinggi dari setiap pertanyaan yang diberikan.
12. Berikanlah senyuman dan pujian kepada murid yang telah bermain dengan baik.

2. Pelaksanaan Tindakan

Dengan penggunaan media Utang (Ular Tangga) melalui pendekatan *deep dialogue* atau *critical thinking*. Pada siklus I pertemuan satu yang diajarkan adalah pokok bahasan jurnal Khusus perusahaan dagang, dimana dalam pembelajaran peneliti menerapkan (mengimplementasikan) media yang telah dibuat sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dalam kegiatan pembelajaran siswa dibentuk dalam beberapa kelompok yang heterogen terdiri dari 5-6 orang setiap anggota kelompoknya, sebelum peneliti menjelaskan materi, peneliti terlebih dahulu menjelaskan langkah-langkah penggunaan media Utang (Ular Tangga). Dalam permainan ular tangga ini terdapat petak-petak pertanyaan dan petak gambar, yang artinya petak pertanyaan berarti peneliti akan memberikan pertanyaan dan pada petak gambar siswa akan membuat sebuah transaksi. Dalam memulai permainan setiap kelompok harus mencabut nomor, setiap dimulai dari awal petak START. Jika anggota kelompok bisa menjawab petak pertanyaan dan gambar akan memperoleh 10 point, jika tidak bisa menjawab akan dilempar ke anggota kelompok lain, begitu selanjutnya hingga ada salah satu kelompok yang mencapai petak FINISH. Selanjutnya peneliti menjelaskan materi jurnal khusus secara jelas dan menanyakan siswa yang belum mengerti dengan penjelasan peneliti, setelah seluruh siswa paham, siswa (kelompok) diberi waktu 10 menit untuk memahami materi, setelah waktu habis dimulailah permainan seperti langkah-langkah yang telah dijelaskan oleh peneliti. Peneliti memberikan pertanyaan sesuai dengan berhentinya petak pertanyaan atau petak gambar, peneliti menyimpulkan materi yang telah diajarkan. Untuk pertemuan kedua akan dilakukan test untuk siklus I.

3. Observasi Tindakan (Pengamatan)

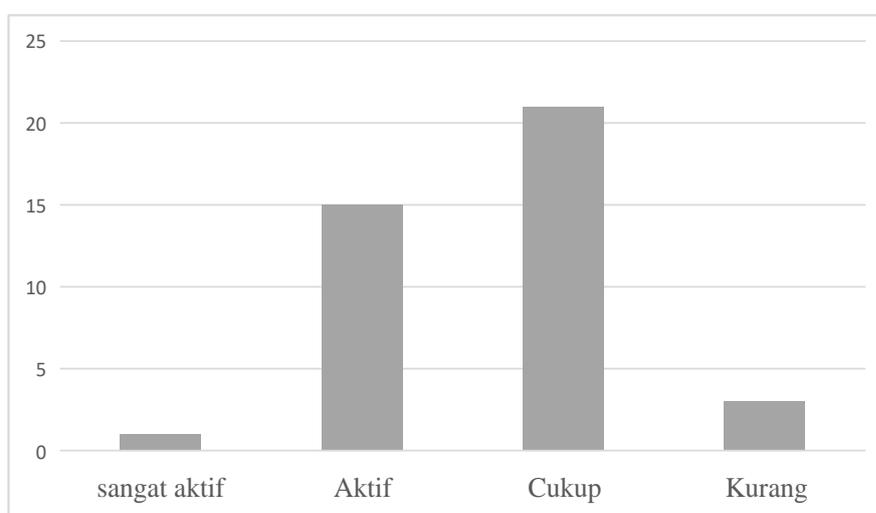
Pengamatan yang dilakukan adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan siswa setelah melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media Utang (Ular Tangga). Pengamatan ini dilakukan oleh IBU Dra. Yusmalinda sebagai guru bidang studi akuntansi. Guru bidang studi akuntansi berada di ruangan saat peneliti di lakukan tindakan. Berikut tabel observasi aktivitas yang dilakukan guru saat pembelajaran siklus I.

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus I

No	Kategori	Frekuensi	Presentasi (%)
1	Sangat Aktif	1	2,56
2	Aktif	15	53,85
3	Cukup Aktif	21	38,46
4	Kurang Aktif	3	7,69
	Jumlah	39	100

Selanjutnya agar lebih jelas hasil diatas dituangkan dalam bentuk grafik

berikut ini :



Gambar 4.2 Keaktifan Belajar Siswa

Dari perhitungan persentase aktivitas siswa di atas menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I terdapat 1 siswa (2,56%) sangat aktif, 15 siswa (53,85%) yang aktif, 21 siswa (38,46%) yang cukup aktif, 3 siswa (7,69%) yang kurang aktif. Oleh karena itu untuk siklus selanjutnya, peneliti akan merancang pembelajaran untuk membuat siswa lebih aktif dalam KBM sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa nantinya.

4. Refleksi

Diakhir pertemuan setelah penggunaan Media Utang(Ular Tangga) dan pemberian tindakan, siswa diberi test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Berdasarkan dari hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel lampiran serta persentase ketuntasan belajar siswa yang telah tuntas belajar dan belum tuntas belajar sebagai berikut :

Tabel 4.2

Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	100	9	23,08%
2	95	12	30,77%
3	90	1	2,56%
4	85	4	10,26%
5	80	5	12,82%
6	75	2	5,13%
7	70	3	7,69%
8	65	-	-
9	60	3	7,69%
	Jumlah	39	100%

Dari tabel diatas dilihat bahwa terdapat peningkatan pencapaian hasil belajar yang diperoleh siswa dimana 33 orang siswa yang mencapai nilai ketuntasan dimana KKM yang telah ditetapkan adalah 75. Dapat dilihat 9 orang siswa mendapat nilai 100 dengan persentase 23,08%, nilai 95 berjumlah 12 orang siswa dengan persentase 30,77%, nilai 90 berjumlah 1 orang siswa dengan persentase 2,56%, nilai 85 berjumlah 4 oorang siswa dengan persentase 10,26%, nilai 80 berjumlah 5 orang siswa dengan persentase 12,82%, nilai 75 berjumlah 2 orang siswa dengan persentase 5,13%, nilai 70 berjumlah 3 orang siswa dengan persentase 7,69%, nilai 65 tidak siswa, nilai 60 berjumlah 3 orang siswa dengan persentase 7,69%.

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pada hasil test siklus I hasil belajar mengalami peningkatan meskipun masih terdapat beberapa siswa yang mendapat nilai rendah. Berikut adalah tabel perolehan ketuntasan belajar siswa kelas X AK-1 pada siklus I.

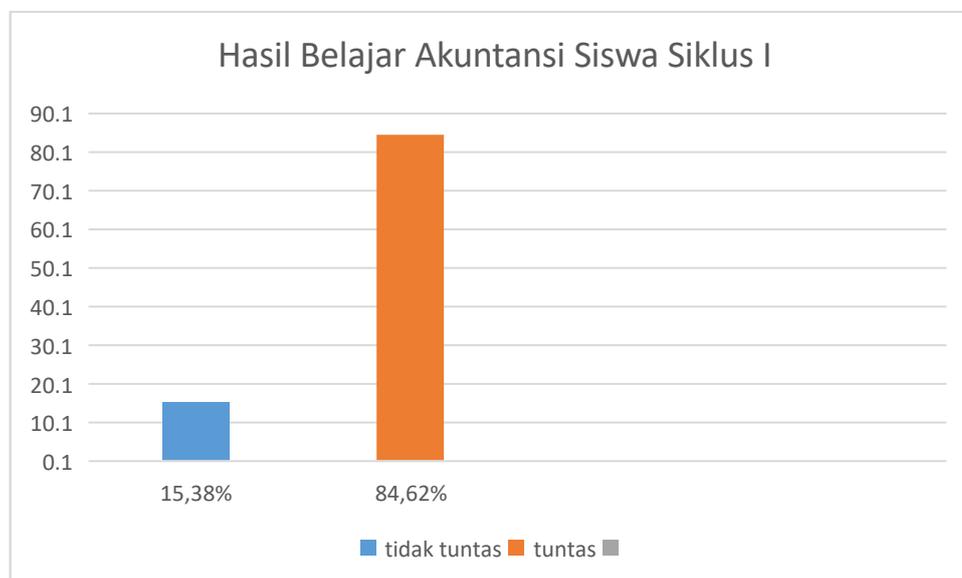
Tabel 4.3

Ketuntasan Siswa Kelas X Akt - 1 Pada Siklus I

No	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	33	84,62%	Tuntas
2	6	15,38%	Tidak tuntas
Jumlah	39	100%	

Dari tabel diatas, dari 39 orang siswa yang ada dikelas tersebut terdapat 33 orang siswa(84,62%) yang telah mencapai nilai tuntas dan terdapat 6 orang siswa

(15,38%) yang tidak mencapai nilai ketuntasan KKM yaitu 75. Adapun diagram ketuntasan hasil belajar siswa sebagai berikut :



Gambar 4.3

Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Dari tabel dan diagram diatas diketahui ketuntasan belajar siswa mencapai (84,62%) atau 33 orang siswa yang telah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal siswa sudah tuntas belajar karena siswa yang memperoleh nilai $\geq 75\%$ hanya 84,62%. Dimana KKM yang ditetapkan adalah 75%.

Data hasil 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 75. Untuk mengukur ketuntasan siswa dalam belajar digunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times \text{Skala}$$

Misalnya untuk menghitung ketuntasan siswa pada siklus I adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times \text{Skala}$$

Jadi daya serap yang diperoleh siswa adalah 70. Untuk seluruh siswa dihitung berdasarkan rumus diatas.

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

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

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

$$\begin{aligned} D &= \frac{33}{39} \times 100 \% \\ &= 84,62\% \end{aligned}$$

Pada siklus I sudah mencapai ketuntasan keseluruhan sebesar 84,62% siswa yang tuntas belajar, sedangkan kelas dinyatakan mencapai ketuntasan apabila $\geq 75\%$ dari jumlah keseluruhan siswa mencapai nilai 80. Selanjutnya tidak perlu lagi pelaksanaan siklus II ke tahap berikutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari pembahasan pada penelitian ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Upaya Penggunaan media utang (ular tangga) melalui Pendekatan *Deep Dialogue* atau *Critical Thinking* aktivitas belajar dan hasil belajar akuntansi dalam menyelesaikan jurnal khusus.
2. Upaya Penggunaan media utang (ular tangga) melalui Pendekatan *Deep Dialogue* atau *Critical Thinking* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat aktivitas belajar siswa pada siklus I yang aktif sebanyak 53,85 %. Siklus II meningkatkan yang aktif menjadi 74,36 % dan yang sangat aktif menjadi 23,08 %.

B. Saran

Dari kesimpulan dan hasil penelitian. Maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Kepada guru khususnya guru bidang study akuntansi diharapkan dapat menjadikan media utang (ular tangga) melalui Pendekatan *Deep Dialogue* atau *Critical Thinkingsalah* salah satu alternatif pendekatan untuk mata pelajaran akuntansi khususnya pada pokok bahasan jurnal khusus dan juga berbagai pokok bahasan yang cocok diterapkan pendekatan pembelajaran agar mampu meningkatkan pemahaman, motivasi belajar, aktivitas dan hasil belajar siswa.

2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin memeliti judul penelitian yang sama hendaknya memperhatikan alokasi waktu yang digunakan pada saat pembagian kelompok didalam kelas dan sebaiknya kelompok sudah dibentuk terlebih dahulu yang sudah didiskusikan oleh guru sebelum melakukan pendekatan pembelajaran. Agar memperoleh hasil yang lebih baik diharapkan melakukan penelitian pada sekolah yang berbeda dengan objek penelitian yang berbeda pula sehingga dapat mengetahui sejauh mana pendekatan ini dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa.