

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DAKOCAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI
KELAS XII IPS SMA NEGERI 1 SECANGGANG
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

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

Oleh

RIKA ANDRIANI
NPM. 1502070103



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, 01 Oktober 2019, pada pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Rika Andriani
NPM : 1502070103
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Dakocan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Secanggang Tahun Pelajaran 2019/2020

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

PANITIA PELAKSANA

Ketua,

Sekretaris,

Dr. H. Elfriante Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si
2. Mariati, S.Pd, M.Ak
3. Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si

1.

3.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Rika Andriani
NPM : 1502070103
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Dakocan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Secanggang Tahun Pelajaran 2019/2020

sudah layak disidangkan.

Medan, September 2019

Disetujui oleh :
Dosen Pembimbing



Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si

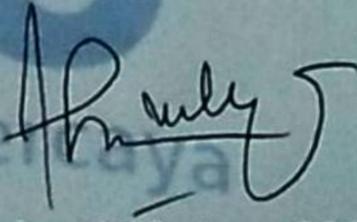
Diketahui oleh :

Dekan,

Ketua Program Studi



Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd



Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si



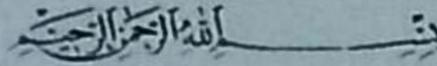
UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Ext. 22, 23, 30
Webside <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN



yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Rika Andriani
NPM : 1502070103
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Penerapan Media Dakocan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Secanggang Tahun Pelajaran 2019/2020

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul diatas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempah (dibuat) oleh orang lain dan juga tergolong **Plagiat**.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Mei 2019

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Rika Andriani

ABSTRAK

Rika Andriani. NPM 1502070103. Penerapan Media Pembelajaran Dakocan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Secanggang. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “ Rendahnya Hasil Belajar siswa kelas XII SMA Negeri 1 Secanggang.” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dengan menerapkan media pembelajaran Dakocan dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi kelas XII SMA NEGERI 1 SECANGGANG.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XII IPS SMA NEGERI 1 SECANGGANG. Subjek penelitian adalah kelas XII IPS-2 yang berjumlah 28 orang dan objek penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran dakocan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan prosedur siklus I dan siklus II untuk melihat hasil belajar siswa. Menggunakan teknik analisa data dengan menggunakan data kuantitatif.

Dari hasil data yang diperoleh hasil belajar siswa yang diperoleh hasil belajar observasi data awal (prasiklus) siswa yang tuntas yaitu 8 orang (28,57%). Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas 18 orang (64,30%). Dan pada siklus II terdapat 28 siswa yang tuntas (100%).

Dari hasil belajar yang diperoleh siswa, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran dakocan dengan materi pokok mencatat transaksi/dokumen ke dalam jurnal umum di kelas XII IPS-2 SMA NEGERI 1 SECANGGANG Tahun pelajaran 2019/2020 dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi. Hal ini berarti penerapan media pembelajaran dakocan dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran akuntansi.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media pembelajaran Dakocan, Penelitian Tindakan Kelas

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah banyak memberi hidayah-nya kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai rencana. 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 penulis yang berjudul : **Penerapan Media Pembelajaran Dakocan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII Akuntansi SMA Negeri 1 Secanggang Tahun Pelajaran 2019/2020.**

Dalam penulisan skripsi, penulis banyak mengalami kesulitan karena terbatasnya pengetahuan, pengalaman, dan buku-buku yang relevan, namun berkat bantuan dan motivasi baik dosen, keluarga tercinta, sahabat seperjuangan dan teman-teman tersayang. Bersama ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya teristimewa kepada ayahanda saya yang tercinta **Ngadiran S.Pd** dan Ibunda saya yang sangat saya sayangi **Turmini** yang telah sabar mengasuh, mendidik, membimbing serta memeberikan dukungan dan selalu mendo'akan anakmu ini disetiap sujudnya. Penulis hanya bisa ucapkan terima kasih yang tiada habisnya karena bagaimanapun jasa orang tua tidak akan pernah ada habisnya dalam member kasih sayangnya kepada anak-anaknya.

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

1. Bapak **Dr. Agussani M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tempat penulis menimba ilmu.
2. Bapak **Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Si** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang S.Pd, M.Si** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran S.E, M.Si** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus dosen pembimbing saya.
5. Bapak **Drs. H. Sulaiman Effendi M.Si** selaku Dosen Pembimbing Skripsi saya yang selalu membimbing, dan memberi arahan sehingga skripsi saya dapat selesai dengan baik.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta Biro Administrasi FKIP UMSU yang telah memberikan pemahaman ilmu untuk diaplikasikan kelampungan kelak.
7. Bapak **Muhammad Yunus S.Pd** selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Secanggang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Secanggang.
8. Ibu **Roslaila** dan bapak **Azmar S.Pd** selaku guru pembimbing di SMA Negeri 1 Secanggang yang telah membantu dan membimbing dalam pengambilan data sekolah.

9. Serta buat adik-adik saya **Elisa Dwi Cahya, Muhammad Rifky Tri Hidayat, dan Ghali Yunan Hidayat**, terima kasih untuk semangat, dukungan serta mendo'akan kakak mu ini.
10. Untuk sahabat saya di kontrakan ampere 2 Nindy Lestari, Nia Kurnia, Nursuciani, Elisa Dwi Cahya yang sudah menjadi teman dalam senang maupun susah dan yang selalu menghibur.
11. Sahabat-sahabat tercinta yang selalu member semangat dan mengingatkan khususnya kelas VIII B pagi.
12. Buat teman-teman saya alumni SMA Negeri 1 Secanggang Siti Fatma Sari, Nuriati, Rini Aulia yang telah memberikan semangat dan mendoakan saya dalam menyelesaikan skripsi.
13. Terima kasih juga untuk teman seperjuangan penulis **Karina Rasmaita Ginting, Fitri Mardiani Harahap, Lusi Aprilliani, Siti Komala Sari** yang telah memberikan dukungannya.

Akhir kata penulis berdo'a semoga Allah SWT membalas budi baik mereka sekalian. Penulis menyadari sepenuh hati, bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca khususnya rekan-rekan mahasiswa, Aamiin.

Medan , September 2019

Rika Andriani

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 Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
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. Pengertian Media Pembelajaran	8
2. Manfaat Media Pembelajaran	9
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
4. Peranan Media Pembelajaran	11

5. Aktivitas Belajar	12
6. Dakocan Sebagai Media Pembelajaran	13
a. Kelemahan Dakocan	14
b. Kelebihan Dakocan.....	15
7. Hasil Belajar	15
8. Hasil Belajar Sebagai Objek Penelitian.....	16
9. Materi Jurnal Umum.....	21
a. Pengertian Jurnal Umum	21
b. Fungsi Jurnal Umum	23
c. Bentuk Jurnal Umum.....	24
d. Contoh Transaksi	27
B. Kerangka Konseptual.....	28
C. Hipotesis	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
1. Lokasi Penelitian.....	30
2. Waktu Penelitian	30
B. Subjek dan Objek Penelitia.....	31
1. Subjek Penelitian	31
2. Objek Penelitian.....	31
C. Definisi Operasional.....	31
D. Jenis dan Prosedur Penelitian.....	32
1. Jenis Penelitian.....	32

2. Prosedur Penelitian	32
E. Instrumen Penelitian	36
1. Tes	36
2. Observasi	38
F. Teknik Analisa Data	39
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 41
A. Deskripsi Data Sekolah.....	41
1. Identitas Sekolah	41
2. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Secanggang	42
3. Visi dan Misi Sekolah	42
B. Analisis Data.....	43
1. Deskripsi Pada Siklus I	45
2. Deskripsi Pada Siklus II.....	52
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	57
D. Keterbatasan Penelitian	59
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 1 Secanggang Kelas XII IPS-1 dan IPS-2	4
Tabel 2.1	Paradigma Penelitian.....	31
Tabel 3.1	Jadwal Kegiatan Penelitian	32
Tabel 3.2	Bentuk Penelitian Tindakan Kelas	35
Tabel 3.3	Langkah-langkah Penelitian Kelas Siklus I	36
Tabel 3.4	Langkah-langkah Penelitian Kelas Siklus II	39
Tabel 3.5	Kisi-kisi Instrumen Siklus I Pada Materi Jurnal Umum	43
Tabel 3.6	Kisi-kisi Instrumen Siklus II Pada Materi Jurnal Umum.....	43
Tabel 3.7	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran.....	44
Tabel 4.1	Tingkat Hasil Belajar Prasiklus.....	45
Tabel 4.2	Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	48
Tabel 4.3	Hasil Belajar Aktivitas Siswa Pada Siklus I.....	49
Tabel 4.4	Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	52
Tabel 4.5	Hasil Belajar Aktivitas Siswa Pada Siklus II	53
Tabel 4.6	Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Paradigma Penelitian.....	29
Gambar 3.1	Bentuk Penelitian Tindakan Kelas	33
Gambar 4.1	Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	48
Gambar 4.2	Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	49
Gambar 4.3	Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	53
Gambar 4.4	Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	54
Gambar 4.5	Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Mohon Izin Observasi

Lampiran 2 Silabus

Lampiran 3 RPP Siklus I

Lampiran 4 RPP Siklus II

Lampiran 5 Soal Siklus I

Lampiran 6 Jawaban Siklus I

Lampiran 7 Soal Siklus I

Lampiran 8 Jawaban Siklus II

Lampiran 9 Tabel Hasil Belajar Post Test Siklus I

Lampiran 10 Tabel Hasil Belajar Post Test Siklus II

Lampiran 11 Observasi Aktivitas Siklus I

Lampiran 12 Observasi Aktivitas Siklus II

K-1

K-2

K-3

Surat Keterangan Seminar

Berita Acara Seminar Proposal

Surat Keterangan Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal

Surat Pernyataan

Surat Permohonan Izin Riset

Surat Balasan Riset

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman yang sudah modern seperti saat ini wajib bagi seseorang untuk membekali diri dengan ilmu pengetahuan dan pendidikan. Untuk memajukan suatu Negara merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara di dunia. Suatu cara yang dapat mendukung kemajuan suatu bangsa tersebut adalah pencapaian dalam pendidikan. Ilmu pengetahuan dan kemampuan diri dalam ketrampilan sangatlah penting di jaman sekarang ini, ilmu pengetahuan dapat didapatkan didalam pendidikan dan pengalaman yang didapat.

Saat ini dunia pendidikan semakin berkembang pesat, berbagai cara dan usaha pembaharuan dilakukan agar meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Agar kualitas pendidikan dapat meningkat perlu dilakukan kreativitas atau seperti pengembangan media, sebagai inovasi pembelajaran, agar terpenuhinya sarana dan prasarana dalam pendidikan.

Meningkatkan hasil belajar siswa dan juga motivasi belajar siswa perlu dilakukan suatu gagasan baru seperti penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang lebih menimbulkan kekreatifan dan berinovatif sehingga dapat mempengaruhi siswa untuk lebih interaktif mengikuti proses belajar mengajar yang ada disekolah.

Pendidikan bersifat normatif karena dalam pendidikan itu sendiri mempunyai tugas menumbuh kembangkan sifat dan pribadi manusia sebagai sesuatu yang bernilai luhur, dan hal itu merupakan suatu keharusan. Pada

dasarnya setiap orang pasti pernah mengalami pendidikan, bukan berarti semua orang mengerti makna kata pendidikan, pendidik, dan mendidik.

Dalam pendidikan sekolah tradisional, belajar diartikan dengan upaya seseorang untuk menambah pengetahuan. Sedangkan pendidikan modern menganut pengertian belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri anak berkat pengalaman dan latihan. Perolehan belajarnya tidak hanya sekedar pengetahuan saja melainkan bermacam-macam, antara lain dapat berupa fakta, konsep, nilai atau norma, keterampilan motorik dan lainnya.

Slameto (2003:2) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi di lingkungannya.

Berkaitan dengan usaha yang menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, pemerintah Republik Indonesia telah memberikan perhatian yang cukup besar terhadap dunia pendidikan dengan berusaha keras untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Langkah konkritnya adalah dengan disusunnya UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Bab II pasal 3 dinyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan

Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Mencapai tujuan dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan banyak cara dan berbagai proses. Agar tercapai tujuan pembelajaran dengan maksimal tentu saja yang yang harus dituntut adalah seorang guru untuk mengembangkan metode pembelajarannya. Guru yang mampu mengembangkan kreativitasnya dan mampu mengelola kelas dengan baik dapat menciptakan kondisi menyenangkan ketika pembelajaran.

Media yang dapat menimbulkan ketertarikan perhatian siswa yang mencegah timbulnya rasa bosan, mengantuk hingga suasana kelas menjadi suram. Banyak berbagai pilihan model, metode, dan strategi pembelajaran yang dapat dijadikan pilihan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas. Sekarang ini guru juga banyak berinovasi menciptakan media-media pembelajaran baru, yang perlu diingat adalah dibutuhkan kejelian dan ketelitian guru dalam menerapkan model, metode, media dan strategi pembelajaran tersebut harus sesuai materi yang akan di ajarkan kepada siswa.

Misslearning atau keliru sering terjadi, disebabkan oleh guru kurang kejeliannya atau ketelitiannya dalam memilih media, model, metode, dan strategi pembelajaran dengan materi yang diajarkan. Jika demikian yang terjadi, maka perolehan hasil dari pembelajaran tersebut menjadi kurang maksimal. Akibat kurangnya ketelitian guru dalam menerapkan media, model, metode, dan strategi pembelajaran yang sesuai pada materi yang akan diajarkan.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil ujian harian kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Secanggang, dimana terdapat nilai siswa masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 1 Secanggang XII IPS-2
Tahun pelajaran 2019/2020

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
XII	75	8	36%	Tuntas
IPS-2	< 75	20	64%	Tidak Tuntas

Sumber : Dokumentasi nilai akuntansi kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Secanggang

Berdasarkan keterangan diatas terbukti dari 28 siswa kelas XII IPS-2 terdapat 8 siswa yang dinyatakan tuntas dalam mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nilai diatas 75 dan terdapat 20 siswa yang dinyatakan tidak tuntas dalam mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Dari data tersebut terlihat jelas bahwa hasil belajar siswa di kelas XII IPS-2. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang yang masih monoton dan konvensional. karenanya, perlu diadakan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan adanya kegiatan evaluasi proses pembelajaran dan evaluasi hasil belajar agar siswa tidak bosan selama mengikuti kegiatan proses pembelajaran.

Dilihat dari latar belakang ini, diperlukan sebuah alternatif dengan melakukan inovasi dan pendekatan, melalui penggunaan media ataupun

metode penyampaian sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan. Dalam hal ini perlu dicoba suatu alternatif dalam pembelajaran akuntansi melalui penerapan metode permainan menggunakan media Dadu Kocok yang bernama Dakocan. Pelaksanaannya diharapkan dapat menciptakan ruang yang menyenangkan bagi siswa, dan peningkatan pada hasil belajar terhadap mata pelajaran akuntansi.

Dalam media yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pencatatan akuntansi. Peneliti ingin melihat hasil belajar kelas XII IPS-2 dengan menggunakan media Dakocan. Dakocan sebagai media pembelajaran atau singkatan dari Dadu Kocok Pencatatan Akuntansi.

Dakocan merupakan media permainan hasil dari kreasi inovasi yang diciptakan untuk membantu mempermudah proses pembelajaran dikelas, khususnya pada materi pembuatan jurnal umum dan buku besar perusahaan jasa. Peralatan permainan dakocan antara lain papan permainan yang berisi 4 petak besar pada sudut-sudutnya sebagai tempat perusahaan jasa, dadu, kartu, transaksi, lembar pencatatan, bidak dengan 4 warna yang berbeda, dan tempat pengocok dadu.

Tujuan dari judul ini adalah Dakocan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pencatatan akuntansi perusahaan jasa. Hasil belajar akuntansi merupakan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi yang diperoleh di sekolah yang disajikan dalam bentuk angka pada satu periode. Hasil belajar akuntansi merupakan tolak ukur suatu keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu dilakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Dakocan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Secanggang Tahun Pelajaran 2019/2020".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran ekonomi akuntansi
2. Siswa kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar.
3. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi akuntansi pada pencatatan akuntansi.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini ialah untuk melihat Penerapan Media Dakocan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Secanggang Tahun Pelajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar ekonomi akuntansi siswa dengan penerapan media pembelajaran Dakocan dikelas XII SMA Negeri 1 Secanggang Tahun Pelajaran 2019/2020?
2. Apakah ada peningkatan hasil belajar akuntansi siswa dengan penerapan media pembelajaran Dakocan kelas XII IPS SMA Negeri 1 Secanggang Tahun Pelajaran 2019/2020?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran Dakocan dikelas XII IPS di SMA Negeri 1 Secanggang Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Untuk mendeskripsikan apakah ada peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran Dakocan dikelas XII IPS SMA Negeri 1 Secanggang Tahun Pelajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

Jika tujuan telah tercapai, dapat dipastikan bahwa hasil yang dicapai akan bermanfaat bagi penulis maupun orang lain. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi siswa
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu memotivasi siswa untuk meningkatkan minat siswa pada pembelajaran ekonomi akuntansi.
 - b. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ekonomi akuntansi pada pencatatan akuntansi.
2. Bagi penulis
 - a. Sebagai bahan masukan bagi penulis sebagai calon guru yang kelak akan mengajarkan bidang studi Akuntansi.
 - b. Mengembangkan wawasan berfikir dan pengalaman penulis.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya. Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih S. dalam buku Istarani dan Intan Pulungan (2018:84) media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian media menurut para ahli diatas pada dasarnya mempunyai persamaan dalam mendefinisikan media pembelajaran, yaitu sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima memiliki motivasi untuk belajar yang diharapkan dapat memperoleh hasil belajar lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa bentuk cetak maupun non cetak.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Sudarwan Danim (dalam Istarani 2018:86) mengatakan bahwa secara rinci manfaat media pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Meningkatkan mutu pendidikan dengan jalan mempercepat *rate of learning* membantu guru untuk menggunakan waktu belajar secara lebih baik, menguraikan beban guru untuk menyajikan informasi, aktivitas guru lebih banyak diarahkan untuk meningkatkan anak dalam belajar.
2. Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual dengan jalan memperkecil atau mengurangi beban guru yang tradisional dan kaku, memberi kesempatan kepada anak untuk berkembang menurut kemampuannya, memungkinkan mereka belajar menurut cara yang dikehendaki.
3. Memberikan dasar pengajaran yang lebih ilmiah dengan jalan merencanakan program pengajaran secara logis dan sistematis, mengembangkan kegiatan pengajaran melalui penelitian, baik sebagai pelengkap maupun sebagai terapan.
4. Pengajaran dapat dilakukan secara mantap dikarenakan meningkatkan kemampuan manusia sejalan dengan pemanfaatan media komunikasi, informasi dan data dapat disajikan lebih konkret, rasional.
5. Meningkatkan terwujudnya *immediacy of learning* karena media teknologi dapat menghilangkan atau mengurangi jurang pemisah antara kenyataan di luar kelas dengan kenyataan yang ada di dalam kelas, member pengetahuan langsung.

6. Memberikan panyajian pendidikan lebih luas, terutama melalui media massa, dengan jalan memanfaatkan secara bersama dan lebih peristiwa-peristiwa langka menyajikan informasi yang tidak terlalu menekankan batas ruang dan waktu.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Oleh karena itu, menurut Mulyasa (2007:40) guru harus menyediakan media untuk mengkaji materi standar, memberikan pengalaman yang bervariasi melalui media pembelajaran dan sumber belajar yang berhubungan dengan materi standar (Istarani 2018:88).

Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kebiasaan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

1. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pengajaran, pertama media grafis, seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi yaitu mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dalam bentuk model seperti model kerja, mock up, diorama dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, strips, film, dan lain-lain. Keempat penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

a. Jenis - jenis Media Pembelajaran

Rayandra Asyhar (2012:44) membagi jenis-jenis media pembelajaran menjadi 4 jenis yaitu:

- 1) Media pembelajaran audio adalah media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran.
- 2) Media pembelajaran visual adalah media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan.
- 3) Media pembelajaran audio visual adalah media yang menggunakan indra penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam suatu proses pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran multimedia adalah media yang menggabungkan beberapa media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses pembelajaran.

2. Peranan Media Pembelajaran

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa peranan media dalam proses pengajaran dapat ditempatkan sebagai:

- a. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini, media digunakan sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran.
- b. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa. Sumber belajar bagi siswa artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individual maupun kelompok. Dengan demikian akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan mengajarnya Dimiyanti & Mudjiono.

3. Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Menurut Nanang Hanafiah (2010:23) Belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin dapat berlangsung dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar. Baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Sardiman (2011:100) berpendapat bahwa, Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar, kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi piaget menerangkan dalam buku Sardiman bahwa jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir.

4. Dakocan Sebagai Media Pembelajaran

Dakocan singkatan dari dadu pencatatan akuntansi. Dakocan merupakan media permainan hasil kreasi inovasi yang diciptakan untuk membantu mempermudah proses pembelajaran di kelas, khususnya pada materi pembuatan jurnal umum dan buku besar perusahaan jasa. Peralatan permainan dakocan antara lain papan permainan yang berisi 4 petak besar pada sudut-sudutnya sebagai tempat perusahaan jasa, dadu, kartu transaksi, lembar pencatatan, bidak dengan 4 warna yang berbeda, dan tempat pengocok dadu.

Aturan mainnya adalah tiap kelompok tidak boleh lebih dari 4 pemain :

1. Pemain mendapatkan satu perusahaan jasa yang akan dibuat pencatatan akuntansinya.
2. Untuk menempati perusahaan mana yang menjadi miliknya, pemain harus mengocok dadu terlebih dahulu, dan dan seterusnya sampai yang terakhir.
3. Setelah masing-masing mendapat satu perusahaan sesuai pilihan, selanjutnya dilakukan pengocokan kembali untuk menentukan siapa yang akan memulai bermain beserta dengan urutannya. Urutan permainan disesuaikan dengan urutan besarnya mata dadu yang di dapat.
4. Semua bidak dan kartu transaksi ditempatkan pada masing-masing perusahaan sesuai warna.
5. Jika sudah memulai star dan masuk petak berjalan, pemain akan melangkah sebanyak mata dadu yang muncul.
6. Tiap berhenti pada petak jalan, pemain mengambil kartu transaksi, isi kartu transaksi ini dicatat pada lembar pencatatan.

7. Kartu transaksi yang disediakan untuk tiap pemain adalah 5 lembar.
8. Pemain harus melalui semua petak jalan yang sudah disediakan sesuai alurnya untuk mencapai *finish*.
9. Jika pemain sedang berhenti di jalan dan tiba-tiba ada pemain lain yang berhenti pada posisi yang sama, maka pemain pertama yang posisinya tergantikan harus masuk ke rumah kembali dan mendapat pengurangan permainan 1 kali putaran. Setelah satu kali putaran baru boleh main kembali. Ini bertujuan untuk melatih jiwa kompetisi yang sportif.
10. Penilaian pemain diambil dari jumlah skor benar.
11. Lama permainan dibatasi oleh waktu yaitu 15 menit tiap satu kali main.

a. Kelemahan Dakocan

Pembelajaran dengan permainan Dakocan, memang tidak selalu berjalan mulus, ada beberapa kendala yang dihadapi seperti waktu permainan yang kadang melebihi batas waktu yang ditetapkan sehingga proses pembelajaran yang mempunyai jatah waktu satu kali pertemuan 2 x 45 menit, harus menjorok pada jam pelajaran berikutnya karena siswa masih melakukan permainan. Selain itu, teknik permainan yang hanya berjalan melingkar dari start ke finish dan hanya tersedia 10 kartu transaksi kadang membuat kendala karena ada siswa yang sudah selesai sebelum batas waktu yang ditentukan, dan juga aturan main yang mengharuskan anak masuk start kembali membuat anak sedikit kecewa.

b. Kelebihan Dakocan

Apapun aturan main yang dibuat pada permainan dakocan ini dilakukan demi tujuan yang baik yaitu membuat anak menjadi tertarik dengan pelajaran akuntansi serta melatih anak mempunyai jiwa kompetisi yang sportif.

5. Hasil Belajar

Menurut Bloom hasil belajar adalah mencakup kemampuan kognitif, efektif, psikomotorik. Sedangkan menurut Sudjana (2004:22) hasil adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman kerjanya.

Berdasarkan uraian diatas hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan atau dibuat dijadikan usaha oleh seseorang untuk mendapatkan atau memperoleh hasil yang maksimal, untuk mencapainya dibutuhkan kerja keras, kegigihan, dan pantang menyerah.

Menurut Istarani dan Intan Pulungan (2017:19) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan”.

Rusman (2014) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman atau hasil yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sudjana (2010) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Menurut Purwanto (2011) hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar,

lebih lanjutnya ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan tertentu yang dicapai siswa atau peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar baik kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

6. Hasil belajar sebagai objek penilaian

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

1. Ranah kognitif

a) Tipe hasil belajar: Pengetahuan

Pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Dilihat dari segi proses belajar, istilah-istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya. Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah.

Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hafal menjadi prasarat pemahaman. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi, baik bidang matematika, pengetahuan alam, ilmu sosial, maupun bahasa. Misalnya hafal suatu rumus akan menyebabkan paham bagaimana menggunakan rumus tersebut; hafal kata-kata akan memudahkan membuat kalimat.

Dilihat dari segi bentuknya, tes yang paling banyak dipakai untuk mengungkapkan aspek pengetahuan adalah tipe melengkapi, tipe isian, dan tipe salah benar. Karena lebih mudah orang banyak menggunakan tipe salah benar.

b) Tipe hasil belajar: Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, member contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab untuk memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.

Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari pahaman dalam arti yang sebenarnya. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

c) Tipe hasil belajar: Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.

Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan.

d) Tipe hasil belajar: Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memilahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara kerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistematikanya.

Bila kecakapan analisis telah dapat berkembang pada seseorang, maka ia akan dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatif. Untuk membuat item tes kecakapan analisis perlu mengenal berbagai kecakapan yang termasuk klasifikasi analisis seperti, dapat mengklasifikasikan kata-kata, frase-frase, atau pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan kriteria analitik tertentu.

e) Tipe hasil belajar: Sintesis

Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir pengetahuan hafalan, berpikir pemahaman, berpikir aplikasi, berpikir analisis dapat dipandang sebagai berpikir konvergen yang satutingkat lebih rendah dari pada berpikir divergen. Dalam berpikir konvergen,

pemecahan atau jawabannya akan sudah diketahui berdasarkan yang sudah dikenalnya.

Berpikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadi orang lebih kreatif. Berpikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan. Seseorang yang kreatif sering menemukan atau menciptakan sesuatu. Kreativitas juga beroperasi dengan cara berpikir divergen. Dengan kemampuan sintesis, orang mungkin menemukan hubungan kausal atau urutan tertentu, atau menemukan abstraksinya atau operasionalnya.

f) Tipe hasil belajar: Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materi dan lain-lain. Dilihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu. Dalam tes esai, standar atau kriteria tersebut muncul dalam bentuk frase “menurut pendapat saudara” atau “menurut teori tertentu”.

Frase yang pertama sangat sukar diperbandingkan atau lingkupan variasi kriterianya sangat luas. Frase yang kedua lebih jelasnya standarnya. Untuk mempermudah mengetahui tingkat kemampuan evaluasi seseorang, item tesnya hendaklah menyebutkan kriterianya secara ekspilisit.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

Sekalipun bahan pelajaran berisi ranah kognitif, ranah afektif harus menjadi bagian integral dari bahan tersebut dan harus tampak dalam proses belajar dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Oleh sebab itu, penting dinilai hasil-hasilnya. Ada beberapa jenis kategori ranah kognitif sebagai hasil belajar, kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

- a) *Receiving/attending* yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari yang luar datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, control, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- c) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan

menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

- d) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk kedalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai dan lain-lain.

Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni :

- a) Gerakan refleks (ketampilan pada gerakan yang tidak sadar).
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain.
- d) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan eskpresif dan interpretatif.

7. Materi Jurnal Umum

a. Pengertian Jurnal Umum

Perusahaan Jasa adalah perusahaan dengan aktivitas utama memberikan pelayanan jasa atau menjual jasa. Pada perusahaan jasa, proses produksi dan penjualan jasa berlangsung ketika terjadi kesepakatan antara perusahaan dan konsumen. Terdapat empat karakteristik yang membedakan antara jasa (*service*) dan barang (*goods*), antara lain:

1. Tidak berwujud (*Intangible*). Sifat jasa yang tidak memiliki wujud fisik yang dapat dilihat dan diraba.
2. Tidak dapat dipisahkan (*Inseparability*). Tidak ada pemisahan antara produksi dan penjualan jasa. Produksi dan penjualan jasa terjadi pada waktu yang bersamaan.
3. Berubah-ubah (*Variability*). Jasa memiliki sifat tidak dapat distandarisasi karena sangat bergantung pada selera, waktu, tempat, dan karakteristik konsumen.
4. Tidak dapat disimpan (*Perishability*). Jasa memiliki sifat tidak dapat disimpan untuk dijual kembali pada waktu yang berbeda. Inilah mengapa perusahaan jasa tidak memiliki persediaan jasa.

Jurnal Umum adalah jurnal atau catatan yang digunakan untuk mencatat semua transaksi keuangan yang terjadi dalam suatu periode tertentu. Di sebuah perusahaan, entah itu kecil atau besar seharusnya memiliki jurnal umum ini. Sehingga semua transaksi bisa tercatat dengan baik. Semua bukti transaksi harus tercatat dengan baik di jurnal umum ini.

Tujuan pembuatan jurnal umum di sebuah perusahaan sangatlah penting. Tujuan utamanya untuk melakukan penilaian, pengidentifikasian, dan pencatatan transaksi keuangan, sehingga akan tahu hasil keuangan yang didapatkan pada perusahaan tersebut. Dalam membuat jurnal umum, ada ketentuan tersendiri. Tidak boleh sembarangan. Harus ada tanggal, nomor bukti transaksi, nama akun atau keterangan rekening, referensi, kolom debit dan kolom kredit.

b. Fungsi Jurnal Umum

Dari berbagai penjelasan tentang pengertian jurnal umum perusahaan maka dapat ditetapkan lima fungsi jurnal umum dalam perusahaan yaitu:

a) Fungsi historis

Fungsi historis ialah fungsi yang menunjukkan bahwa setiap transaksi dilakukan secara kronologis, urut dan sesuai dengan tanggal terjadinya transaksi atau pencatatan dilakukan berdasarkan urutan kejadian transaksi dalam perusahaan.

b) Fungsi pencatatan

Fungsi pencatatan yaitu seluruh kegiatan transaksi selalu akan dicatat tanpa terlewat didalam jurnal umum.

c) Fungsi analisis

Fungsi analisis yaitu pencatatan dalam jurnal umum merupakan pencatatan dari hasil analisis debit dan kredit pada sejumlah akun terkait beserta dengan jumlah nominalnya dalam rupiah.

d) Fungsi Instruktif

Fungsi instruktif yaitu perintah dalam melakukan pendebitan dan pengkreditan pada sejumlah akun pada buku besar harus disesuaikan dengan catatan jurnal yang ada.

e) Fungsi informatif

Fungsi informatif yaitu fungsi jurnal umum yang dapat dijadikan sebagai catatan yang menyajikan informasi mengenai catatan bukti transaksi dalam perusahaan.

c. Bentuk Jurnal Umum

Tanggal	Nama akun	Ref	Debet	Kredit
1	2	3	4	5

Keterangan :

- 1) Diisi dengan nomor halaman jurnal secara berurutan.
- 2) Diisi dengan tanggal terjadinya transaksi secara berurutan dengan kronologis terjadinya transaksi.
- 3) Diisi nomor surat bukti transaksi.
- 4) Diisi dengan nama akun yang di debet ditulis terlebih dahulu, baris bawahnya ditulis akun yang di kredit dan ditulis menjorok ke sebelah kanan. Selanjutnya baris bawahnya ditulis penjelasan ringkas transaksi yang bersangkutan.
- 5) Diisi nomor kode akun, tetapi ingat nomor kode akun ini diisi hanya jika akan diposting ke buku besar.
- 6) Dan diisi dengan jumlah rupiah dari akun yang di debet maupun yang di kredit.

Sebelum bukti transaksi keuangan dicatat dalam jurnal, terlebih dahulu dilakukan analisis untuk menentukan pengaruhnya terhadap akun-akun di perusahaan. Pola pencatatan transaksi dalam jurnal diatur dalam sebuah

mekanisme Debet dan Kredit. Pengertian Debet dalam Akuntansi menunjukkan sisi sebelah kiri dan Kredit menunjukkan sebelah kanan. Mekanisme Debet dan Kredit terlihat dalam tabel sebagai berikut :

Akun	Bertambah	Berkurang
Harta	Debet	Kredit
Utang	Kredit	Debet
Modal	Kredit	Debet
Pendapatan	Kredit	Debet
Beban	Debet	Kredit

Contoh Transaksi

1. Apa yang dimaksud dengan jurnal umum?
2. Jelaskan tujuan dari jurnal umum?
3. Sebutkan fungsi dari jurnal umum?
4. Jelaskan prosedur dari jurnal umum?
5. Jelaskan apa yang dimaksud dengan debet dan kredit?

Soal transaksi

Pada tanggal 1 mei 2015, Nyonya indah mendirikan usaha bengkel motor, dengan nama semar. Transaksi yang terjadi selama bulan mei sebagai berikut :

2/5/2015 : Indah menyetorkan uang ke Semar sebesar Rp. 3.000.000 sebagai modal awal dalam bentuk uang tunai.

5/5/2015 : Dibeli dengan tunai peralatan bengkel seharga Rp. 1.000.000,-

11/5/2015 : Dibeli dengan tunai perlengkapan seharga Rp. 500.000,

18/5/2015 : Diterima uang jasa perbaikan motor sebesar Rp. 200.000,

25/5/2015 : Membayar biaya listri, air dan telepon sebesar Rp. 100.000,

28/5/2015 : Dibayar gaji karyawan sebesar Rp. 50.000,-

Jawaban :

1. Jurnal Umum adalah jurnal atau catatan yang digunakan untuk mencatat semua transaksi keuangan yang terjadi dalam suatu periode tertentu.
2. Tujuan utamanya untuk melakukan penilaian, pengidentifikasian, dan pencatatan transaksi keuangan, sehingga akan tahu hasil keuangan yang didapatkan pada perusahaan tersebut
3. Fungsi jurnal umum :
 - Fungsi pencatatan
 - Fungsi analisis
 - Fungsi historis
 - Fungsi instruktif
 - Fungsi informative
4. Prosedur dari jurnal umum:
 - Identifikasi nama perkiraan dan kelompok akun apa yang berkaitan dengan transaksi.
 - Perhatikan saldo normal dan jenis transaksinya, serta identifikasi saldonya apakah menambah atau menurangi.
 - Perhatikan juga nominal transaksi, dan harus teliti dalam penulisannya.
5. Pengertian Debet dalam Akuntansi menunjukkan sisi sebelah kiri dan Kredit menunjukkan sebelah kanan.
6. 2/5/2015 : Indah menyetorkan uang ke Semar sebesar Rp. 3.000.000 sebagai modal awal dalam bentuk uang tunai .

Tanggal	Nama akun	Ref	Debet	Kredit
2/5/2015	Kas modal		Rp 3.000.000	Rp 3.000.000

7. 5/5/2015 : Dibeli dengan tunai peralatan bengkel seharga Rp. 1.000.000,-

Tanggal	Nama akun	Ref	Debet	Kredit
5/5/2015	Peralatan kas		Rp 1.000.000	Rp 1.000.000

8. 11/5/2015 : Dibeli dengan tunai perlengkapan seharga Rp. 500.000,

Tanggal	Nama akun	Ref	Debet	Kredit
11/5/2015	Perlengkapan kas		Rp 500.000	Rp 500.000

9. 18/5/2015 : Diterima uang jasa perbaikan motor sebesar Rp. 200.000,

Tanggal	Nama akun	Ref	Debet	Kredit
18/5/2015	Kas Pendapatan		Rp 500.000	Rp 500.000

10. 25/5/2015 : Membayar biaya listrik, air dan telepon sebesar Rp. 100.000,

Tanggal	Nama akun	Ref	Debet	Kredit
25/5/2015	Beban listrik,air telepon Kas		Rp 100.000	Rp 100.000

11. 28/5/2015 : Dibayar gaji karyawan sebesar Rp. 50.000,-

Tanggal	Nama akun	Ref	Debet	Kredit
28/5/2015	Beban gaji Kas		Rp 50.000	Rp 50.000

B. Kerangka Konseptual

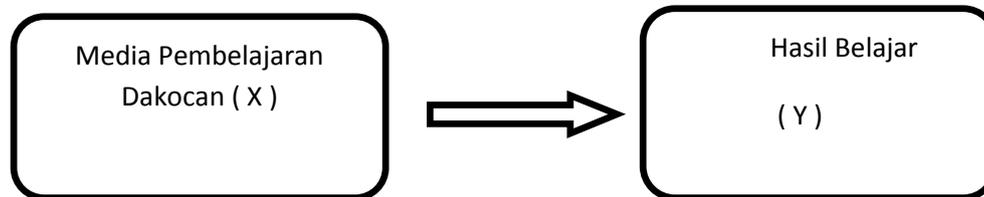
Hasil belajar adalah kemampuan tertentu yang dicapai siswa atau peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar baik kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Media pembelajaran yaitu sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa bentuk cetak maupun non cetak. Media digunakan untuk membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa, media yang juga dapat mempengaruhi dalam pembelajaran.

Dakocan singkatan dari dadu pencatatan akuntansi. Dakocan merupakan media permainan hasil kreasi inovasi yang diciptakan untuk membantu mempermudah proses pembelajaran di kelas, khususnya pada materi pembuatan jurnal umum dan buku besar perusahaan jasa. Peralatan permainan dakocan antara lain papan permainan yang berisi 4 petak besar pada sudut-sudutnya sebagai tempat perusahaan jasa, dadu, kartu transaksi, lembar pencatatan, bidak dengan 4 warna yang berbeda, dan tempat pengocok dadu.

Dakocan adalah salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Selain itu, Dakocan juga dapat melatih jiwa kompetisi yang sportif, penilaian yang diambil dari jumlah skor benar. Tiap peringkat akan diadu lagi dengan pemain pada kelompok lain yang mempunyai peringkat sama sampai kemudian ditemukan satu orang pemain yang menang pada tiap peringkatnya.

Berdasarkan uraian diatas diduga ada pengaruh media pembelajaran Dakocan untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi.



Gambar 2.1
Paradigma Penelitian

A. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara terhadap penelitian. Setelah melihat hasil perbandingan hasil belajar siswa maka Hipotesis yang diajukan penelitian ini adalah "Ada pengaruh media pembelajaran Dakocan untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi kelas XII IPS SMA Negeri 1 Secanggang Tahun Pelajaran 2019/2020".

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah SMA Negeri 1 Secanggang, Jl. Besar Secanggang Kec. Secanggang Kab. Langkat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai Agustus 2019. Untuk lebih jelasnya tentang waktu penelitian, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Rincian Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	Bulan/Minggu																													
	Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September					
Observasi	■																													
Pengajuan Judul		■																												
Penyusunan Proposal			■	■	■	■	■																							
Revisi Proposal							■	■	■																					
Seminar Proposal										■																				
Pengumpulan Data											■	■	■	■	■															
Pengolahan Data															■	■	■	■												
Penyusunan Skripsi																						■	■	■						
Perbaikan Skripsi																										■	■	■		
Sidang Meja Hijau																														■

B. Subjek Dan Objek

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Secanggang yang berjumlah 60 orang.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Secanggang dan Penerapan Media Dakocan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Secanggang 2019/2020.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.
2. Media Dakocan adalah media permainan hasil kreasi inovasi yang diciptakan untuk membantu mempermudah proses pembelajaran di kelas, khususnya pada materi pembuatan jurnal umum dan buku besar perusahaan jasa. Media Dakocan juga merupakan media permainan yang dapat diterapkan pola belajar dengan bermain atau bermain sambil belajar. Media permainan ini menugaskan siswa untuk mencatat transaksi yang dicatat pada lembar pencatatan. Kartu transaksi yang disediakan untuk tiap pemain adalah 5 lembar.
3. Hasil belajar akuntansi adalah hasil evaluasi diakhir pembelajaran yang

dilakukan untuk mengukur kemampuan secara sikap dan perilaku maupun kognitif siswa yang telah diajarkan.

D. Jenis dan Prosedur Penelitian

1. Jenis Penelitian

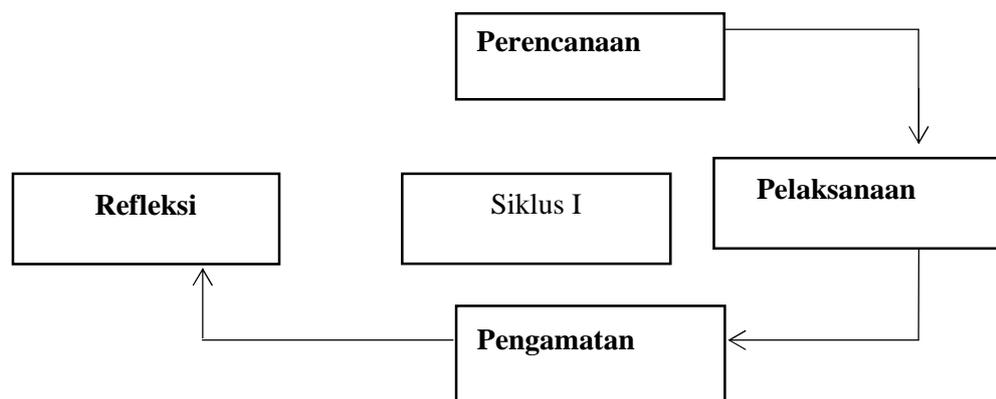
Penelitian ini merupakan tindakan kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar akuntansi siswa.

Menurut Arikunto (2016:129) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan sebuah pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas.

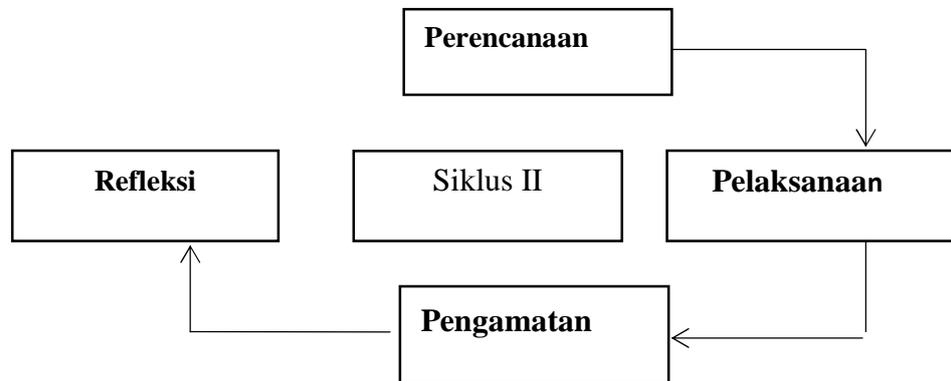
2. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini ditetapkan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi tindakan. Siklus PTK dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

SIKLUS I



SIKLUS II



Gambar 3.1 Bentuk Penelitian Tindakan Kelas
Sumber Arikunto (2016:137)

1. Siklus I

a. Perencanaan

1. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang dibuat berdasarkan silabus yang berlaku.
2. Menyiapkan lembar permainan siswa dan lembar kegiatan siswa.
3. Menyiapkan media permainan Dakocan beserta perangkat permainannya.
4. Menyusun perangkat soal sebagai alat evaluasi dan lembar observasi.

Sebelum melakukan tindakan, guru terlebih dahulu memberikan pretes yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum tindakan dilakukan.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti bersama guru sebagai pelaksana tindakan melaksanakan yang telah direncanakan pada tahap pertama, yaitu menjelaskan materi yang mana sesuai dengan RPP.

c. Pengamatan

Tahap ini, dilakukan selama proses pembelajaran bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan yang

melaksanakan pengamatan adalah rekan dari peneliti. Peneliti dan rekan mengamati setiap tindakan siswa yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Pada tahap ini, guru dan peneliti mengulas tentang hasil observasi selama proses pembelajaran kemudian mendiskusikannya untuk mengambil langkah yang akan dilakukan berikutnya pada siklus II.

Tabel 3.3 Langkah-langkah Penelitian Kelas Siklus I

Perencanaan	Pelaksanaan	Pengamatan	Refleksi
1. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang dibuat berdasarkan silabus yang berlaku 2. Menyiapkan sumber belajar yang diperlukan 3. Menyiapkan lembar kerja siswa. 4. Membuat lembar evaluasi dan observasi.	1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam pembuka. 2. Guru memberikan gambaran materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. 3. Guru memaparkan judul/topic yang akan dijelaskan. 4. Guru memberikan penjelasan tentang pembuatan jurnal umum. 5. Guru memberi contoh untuk materi jurnal umum. 6. Selanjutnya guru melakukan dengan memberikan pretes materi jurnal umum untuk mengetahui pemahaman siswa.	1. Mengamati keaktifan siswa dalam belajar. 2. Menilai hasil tindakan kelas (postes). 3. Menilai keberhasilan belajar siswa.	1. mencatat hasil observasi. 2. mengevaluasi hasil observasi.

	7. Guru menerapkan media dakocan untuk tes awal.		
	8. Guru memberikan salam penutup.		

Siklus II

Siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I. Tahapan yang akan ditempuh pada siklus II direncanakan dan dilaksanakan dengan memperhatikan kembali hasil dari observasi dan hasil tes yang dilakukan pada siklus I. Adapun langkah-langkah siklus II sebagai berikut :

Tabel 3.4 Langkah-Langkah Penelitian Kelas Siklus II

Perencanaan	Pelaksanaan	Pengamatan	Refleksi
<p>1. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang dibuat berdasarkan silabus yang berlaku.</p> <p>2. Menyiapkan media permainan Dakocan beserta perangkat permainannya.</p> <p>3. Menyiapkan lembar permainan siswa dan lembar kegiatan siswa. Sebagai evaluasi akhir siklus.</p>	<p>1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam pembuka.</p> <p>2. Guru mmberikan gambara nmateri sesuai dengan tujuan pembelajaran.</p> <p>3. Guru memaparkan judul/ topic yang akan dijelaskan.</p> <p>4. Guru memberikan penjela san tentang pembuatan jurnal umum yang akan dilakukan menggunakan media permainan Dakocan.</p> <p>5. Guru membagi peserta didik menjadi 7 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa.</p> <p>6. Guru memberi waktu 5 menit kesempatan siswa untuk mencoba berlatih</p>	<p>1. mengamati keaktifan siswa dalam belajar.</p> <p>2. menilai hasil tindakan kelas siklus II.</p> <p>3. Menilai keberhasilan belajar siswa</p>	<p>1. mencatat hasil observasi.</p> <p>2. mengeval uasi hasil observasi.</p> <p>3. memper- siapkan cara untuk meng apresiasi prestasi individu/ kelompok.</p>

	<p>dengan soal yang berbeda.</p> <p>7. Setelah siswa paham, permainan akan dimulai. Dan waktu yang digunakan adalah 15 menit.</p> <p>8. Guru meminta perwakilan dari tiap kelompok untuk menghitung jumlah nilai keseluruhan dari tiap kelompok.</p> <p>10. Selanjutnya kembali diadakan koreksi bersama untuk mengetahui skor tertinggi.</p> <p>15. Guru memberika salam penutup.</p>		
--	--	--	--

E. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian digunakan untuk memperoleh data dan gambaran yang sebenarnya, dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data dengan menggunakan tes instrument sebagai berikut :

1. Tes

Tes hasil belajar yang digunakan adalah tes tertulis yang berbentuk uraian tes (subjectif test) tentang jurnal umum. Tes uraian ini berguna untuk melihat sejauh mana keberhasilan belajar siswa dalam memahami materi yang diajarkan Tes uraian yang diberikan berjumlah 5 soal dengan instrument post test pada siklus I. Kisi-kisi instrument siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 3.4 dan 3.5 berikut :

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Siklus I Pada Materi Jurnal Umum

No	Pokok Bahasan	Aspek Kognitif						Jumlah Soal	Bobot
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
1	Pengertian jurnal umum	1						1	5
2	Prosedur jurnal umum		1					1	10
3	Fungsi jurnal umum		1					1	15
4	Rumusan debet kredit			1				1	20
5	Analisis jurnal umum				1			1	50
	Jumlah	1	2	1	1			5	100

Tabel 3.6
Kisi-kisi Instrumen Siklus II Pada Materi Jurnal Umum

No	Pokok bahasan	Ranah Kognitif						Jumlah Soal	Bobot
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
1	Analisis Jurnal Umum				10			10	100

C1 : Pengetahuan

C2 : Pemahaman

C3 : Penerapan

C4 : Analisis

C5 : Sintesis

C6 : Penilaian

1. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini ditujukan untuk mengetahui kemampuan afektif siswa yang terlihat dari aktivitas siswa dalam kelompok selama proses belajar mengajar. (Karina Rasmaita Ginting sebagai observer)

Adapun format observasi yang dirancang penulis adalah sebagai berikut :

Tabel 3.7
Lembar Observasi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati								Jumlah	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1											
2											
Dst											

Sumber :Sardiman (2011)

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 activitie*, (menyampaikan pendapat/ ide)
- 8) *Emotoinal activities*, (bersemangat dan bergembira)

b. Kriteria Skor

- 1) Kurang baik = 1
- 2) Cukup baik = 2
- 3) baik = 3
- 4) Sangat baik = 4

c. Kriteria penilaian

- 1) 28 – 32 = Sangat Aktif
- 2) 23 – 27 = Aktif

3) 18 – 22 = Cukup Aktif

4) 13 - 17 = Kurang Aktif

5) 8 - 12 = Tidak Aktif

d. Aktivitas belajar siswa dikatakan tuntas apabila siswa mencapai skor 23 yang diperoleh siswa aktif selama proses belajar mengajar berlangsung.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini ada dua jenis data yang dikumpulkan yaitu :

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar yang kemudian dihitung untuk memperoleh ketuntasan belajar siswa. Untuk mengukur tingkat atau persentase penguasaan materi pelajaran secara individual digunakan rumus :

$$DS = \frac{\text{Skor angka yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah maksimum}} \times 100\%$$

(Arikunto 2010:40)

Keterangan :

DS = Daya Serap

Dengan Kriteria :

0% DS < 75% Siswa belum tuntas belajar

75% DS 100% Siswa telah tuntas belajar

Secara individu, siswa dikatakan tuntas belajar apabila hasil belajar telah mencapai nilai 75.

Dari uraian diatas dapat diketahui siswa yang tuntas dalam pembelajaran dan siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran. Selanjutnya, dapat diketahui ketuntasan secara keseluruhan dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

D = persentase ketuntasan belajar siswa

X = jumlah siswa yang telah tuntas

N = jumlah seluruh siswa

Siswa dinyatakan lulus apabila telah mencapai kriteria ketuntasan kriterian minimal (KKM) 75. Dan pembelajaran secara keseluruhan dinyatakan berhasil bila 70% dari jumlah siswa mencapai nilai 75.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dideskripsikan hal-hal yang berkaitan dengan hasil penelitian. Berdasarkan hasil penelitian serta langkah-langkah pengolahan data, maka diperoleh data sebagai berikut:

A. Deskripsi Data Sekolah

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SMA Negeri 1 Secanggang
Alamat Sekolah	: Jl. Besar Secanggang
Kelurahan	: Secanggang
Kecamatan/kota	: Kec. Secanggang
Kabupaten	: Kab. Langkat
Provinsi	: Sumatera Utara
NPSN	: 10201338
Tahun Berdiri	: 1994
Email Sekolah	: smanegeri1secanggang@gmail.com
Kode Pos	: 20855
Nama Kepala Sekolah	: Muhammad Yunus S.Pd

2. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Secanggang

SMA Negeri 1 Secanggang merupakan salah satu sekolah yang berlokasi di Jl. Besar Secanggang, Kec.Secanggang, Kab.Langkat, Prov.Sumatera Utara, yang dipimpin oleh Bapak Muhammad Yunus, S.Pd sebagai kepala sekolah dan dibantu oleh PKS, para wali kelas, guru BK, guru bidang studi serta pegawai tata usaha. SMA Negeri 1 Secanggang terletak pada daerah yang tenang dan jauh dari keramaian sehingga memungkinkan mendapatkan kondisi belajar yang aman dan nyaman.

SMA Negeri 1 Secanggang memiliki luas tanah/lahan : 38,888 m² dengan fasilitas sebagai berikut:

- 22 ruang belajar
- Laboratorium, dan perpustakaan
- Kantor kepala sekolah, kantor wakil kepala sekolah, ruang guru, ruang BK
- Kantor bagian tata usaha dan administrasi
- Aula, ruang serbaguna, dan musholla.
- Lapangan olahraga, ruang koperasi, kantin, kamar mandi, dan area parkir kendaraan.

3. Visi dan Misi Sekolah

Visi SMA Negeri 1 Secanggang yaitu terwujudnya peserta didik yang beriman, cerdas, terampil, mandiri dan berwawasan lingkungan. Dengan misi:

- 1) menanamkan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengalaman ajaran agama.

- 2) optimalisasi proses pembelajaran dan bimbingan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 3) membina keterampilan dan kemandirian melalui kegiatan pembiasaan pengembangan diri dan bakat yang terencana dan berkesinambungan.
- 4) menciptakan lingkungan sekolah yang sehat, aman, asri dan nyaman sebagai tempat belajar menimba ilmu untuk terwujudnya manusia berakhlak jujur.
- 5) menjalin kerjasama yang harmonis antara warga sekolah dengan masyarakat serta instansi atau lembaga terkait.

Langkah-langkah untuk mencapai misi adalah memanfaatkan sumber daya sekolah, peningkatan disiplin dan etos kerja warga sekolah, peningkatan iklim kerja yang kondusif, peningkatan dan pengembangan kompetensi guru dan staf, peningkatan pelaksana praktek industry serta upaya pembentukan unit produksi sekolah.

SMA Negeri 1 Secanggang memiliki 2 jurusan yaitu Matematika dan ilmu Alam (MIA), dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

4. Analisis Data

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal kelas yang diberi tindakan yaitu kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Secanggang Tahun Pembelajaran 2018/2019. Terlihat pada saat proses pembelajaran 2019/2020.

Penelitian ini dilaksanakan meliputi 2 siklus yang terdiri dari atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Data hasil penelitian ini

diperoleh dari hasil observasi dan pemberian tes yang berisikan butir pertanyaan tentang jurnal umum dengan bentuk soal essay tes yang dilaksanakan oleh penulis dan observer selama proses pembelajaran berlangsung, baik siklus I maupun siklus II.

Sebelum membahas hasil belajar siswa pada tiap siklus tindakan yang dilakukan, langkah pertama yang dilakukan adalah menganalisis hasil nilai siswa sebelum diterapkan media dakocan yang diperoleh dari nilai rata-rata ulangan yang diberikan kepada siswa.

Berikut ini dijelaskan kondisi awal dari nilai siswa sebelum diberikan penerapan media dakocan.

Tabel 4.1
Tingkat Hasil Belajar Prasiklus

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
Kelas XII IPS-2	75	8	28,57 %	Tuntas
	< 75	20	71,43 %	Tidak Tuntas

Berdasarkan keterangan diatas terbukti dari 28 siswa kelas XII IPS-2 terdapat 8 siswa yang dinyatakan tuntas dalam mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nilai diatas 75 dan terdapat 20 siswa yang dinyatakan tidak tuntas dalam mencapai ketuntasan belajar yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kemampuan awal siswa tergolong rendah pada mata pelajaran akuntansi.

Selanjutnya dari hasil pengamatan (observasi) peneliti melihat keaktifan yang sangat rendah pada setiap siswa. Kondisi awal kelas sebelum menerapkan media dakocan peserta didik cenderung pasif dalam belajar. Kurang memiliki keberanian menyampaikan pertanyaan, tidak bertanya apabila ada materi yang kurang jelas, kurang memiliki kemampuan merumuskan gagasan sendiri dan siswa belum terbiasa bersaing dalam menyampaikan pendapat kepada orang lain.

Bila kondisi ini terus terjadi, maka di khawatirkan keadaan tersebut menimbulkan kejenuhan, kebosanan, serta menurunkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa. Akhirnya tujuan pembelajaran yang ditetapkan tidak tercapai. Dilihat dari kondisi awal tersebut maka peneliti merencanakan tindakan penelitian dengan menerapkan media dakocan pada Materi jurnal umum, pengertian, menganalisis transaksi jurnal umum.

1. Deskripsi Pada Siklus I

Berdasarkan data yang didapat sebelum penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa masih rendah. Untuk itu peneliti merancang alternatif untuk pemecahan masalah yang dihadapi siswa.

Adapun hal-hal yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan (*Planning*)

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan model dan media pembelajaran
2. Menyiapkan sumber belajar yang diperlukan

3. Membuat lembar evaluasi dan lembar observasi
4. Mensosialisasikan tindakan yang akan dilakukan kepada guru bidang studi

b. Tindakan (*Action*)

Pada pelaksanaan tindakan ini peneliti sudah mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam mengajar.

Langkah-langkah yang ditempuh pada tahapan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Pendahuluan

- a. Guru memberi salam dan mempersilahkan ketua kelas mengambil alih untuk memulai memimpin doa peserta didik secara bersama
- b. Guru mengecek kehadiran siswa
- c. Guru menanyakan materi yang sebelumnya lalu guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a. Guru menjelaskan materi pokok yang dipelajari, kemudian memberikan kesempatan pada setiap siswa untuk membaca
- b. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya apabila ada materi yang kurang paham

Elaborasi

- a. Guru membagi peserta didik menjadi 7 kelompok yang terdiri dari 4 orang siswa

- b. Guru memberikan penjelasan tentang materi jurnal umum yang akan dilakukan menggunakan media permainan Dakocan.
- c. Guru memberikan waktu 5 menit kesempatan siswa untuk mencoba berlatih dengan soal yang berbeda.
- d. Pemain mendapatkan satu perusahaan jasa yang akan dibuat pencatatan akuntansinya.
- e. Untuk menempati perusahaan mana yang menjadi miliknya, pemain harus mengocok dadu terlebih dahulu, dan dan seterusnya sampai yang terakhir.
- f. Setelah masing-masing mendapat satu perusahaan sesuai pilihan, selanjutnya dilakukan pengocokan kembali untuk menentukan siapa yang akan memulai bermain beserta dengan urutannya. Urutan permainan disesuaikan dengan urutan besarnya mata dadu yang di dapat.
- g. Semua bidak dan kartu transaksi ditempatkan pada masing-masing perusahaan sesuai warna.
- h. Jika sudah memulai star dan masuk petak berjalan, pemain akan melangkah sebanyak mata dadu yang muncul.
- i. Tiap berhenti pada petak jalan, pemain mengambil kartu transaksi, isi kartu transaksi ini dicatat pada lembar pencatatan.
- j. Kartu transaksi yang disediakan untuk tiap pemain adalah 5 lembar.
- k. Pemain harus melalui semua petak jalan yang sudah disediakan sesuai alurnya untuk mencapai *finish*.

1. Jika pemain sedang berhenti di jalan dan tiba-tiba ada pemain lain yang berhenti pada posisi yang sama, maka pemain pertama yang posisinya tergantung harus masuk ke rumah kembali dan mendapat pengurangan permainan 1 kali putaran.

Konfirmasi

- a. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mencocokkan jawabannya. Demikian seterusnya sampai soal terakhir
- b. Guru mengumpulkan semua kertas jawaban untuk diperiksa bagaimana hasil yang di dapat
- c. Jawaban yang paling banyak benar dianggap berhasil

Kegiatan Penutup

- a. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran
- b. Guru menyuruh siswa untuk mempelajari materi selanjutnya

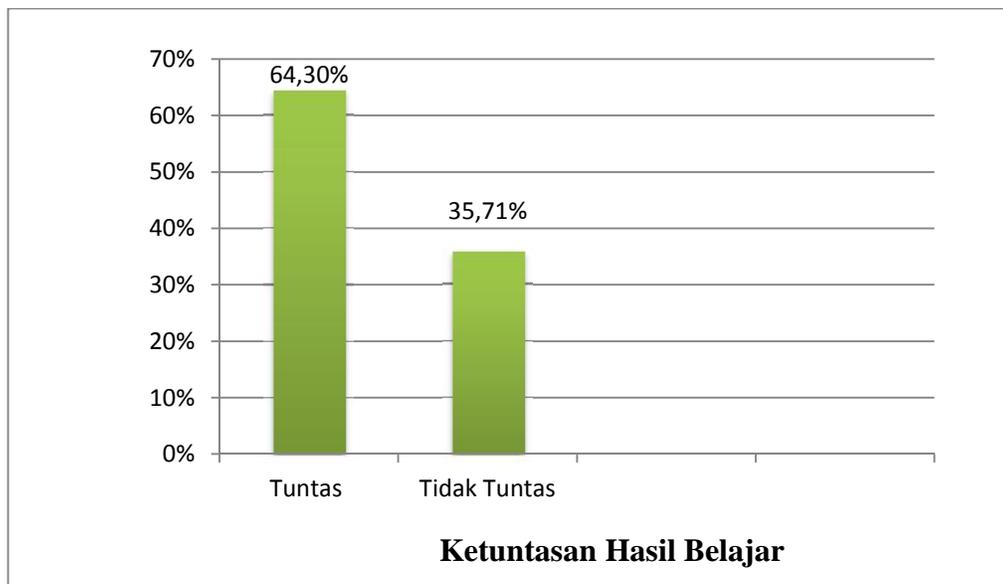
Adapun hasil belajar siswa kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Secanggang adalah:

Tabel 4.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	98-100			-
2	95-97	4	14,29 %	Tuntas
3	92-94	1	3,58 %	Tuntas
4	89-91			-
5	86-88			-
6	83-85			-
7	80-82	6	21,43%	Tuntas
8	77-79	2	7,14%	Tuntas
9	74-76	5	17,86%	Tuntas
10	71-73			-
11	68-70	5	17,86%	Tidak tuntas
12	65-67	3	10,71 %	Tidak tuntas
13	62-64			-
14	59-61	2	7,14 %	Tidak tuntas
Jumlah		28	100 %	

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa pencapaian hasil belajar yang diperoleh siswa dimana 18 siswa mencapai ketuntasan, dimana KKM yang telah ditetapkan adalah 75. Dapat dilihat 5 orang siswa mendapatkan nilai 90 dengan persentase 17,87%, nilai 80 berjumlah 6 orang siswa dengan persentase 21,43%, nilai 75 sebanyak 7 orang siswa dengan persentase 25%, nilai dibawah 75 sebanyak 10 orang siswa dengan persentase 35,71%. Ketidak tuntas pada siswa yang mendapat nilai dibawah KKM mungkin saja oleh sebab keadaan diluar kelas yang kurang kondusif atau faktor yang lainnya.

Berikut adalah grafik yang menggambarkan presentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I.



Gambar 4.1 Hasil Belajar Siswa Siklus I

c. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan afektif siswa yang dilihat dari aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan penerapan media pembelajaran dakocan yang telah diterapkan selama proses pembelajaran.

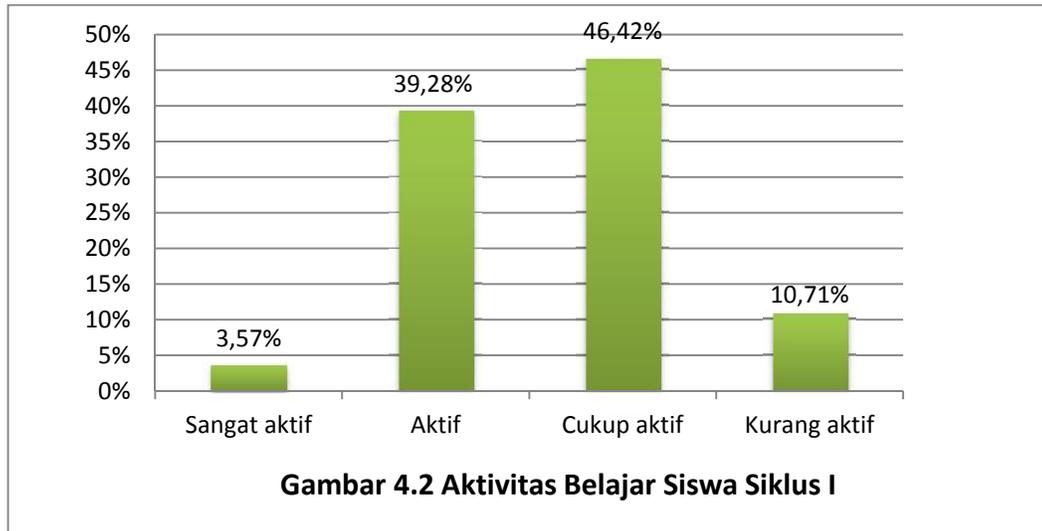
Observasi yang dilakukan pada siklus I adalah

- a. Mengamati kegiatan belajar mengajar
- b. Menilai keberhasilan belajar siswa
- c. Menilai hasil tindakan kelas

Tabel 4.3 Hasil Aktivitas Siswa Pada Siklus I

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Aktif	1	3,57 %
2	Aktif	11	39,28 %
3	Cukup Aktif	13	46,42 %
4	Kurang Aktif	3	10,71 %
5	Tidak Aktif	-	-

Selanjutnya untuk lebih jelas lagi hasil diatas akan ditunjukkan dalam bentuk grafik berikut ini :



Berdasarkan data observasi aktivitas siswa pada siklus I ini terdapat 3 siswa (10,71 %) yaitu siswa dengan kriteria kurang aktif, 13 siswa (46,42 %) yaitu siswa dengan kriteria cukup aktif, 11 siswa (39,28 %) yaitu siswa dengan kriteria aktif dan 1 siswa (3,57 %) yaitu siswa dengan kriteria sangat aktif. Ini menunjukkan bahwa aktivitas belum selesai dengan yang diharapkan sehingga akan dilanjutkan pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran *dakocan*.

d. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan hasil perolehan dari nilai belajar siswa dan lembar observasi yang telah dibuat tersebut dapat diketahui bahwa antara nilai ulangan siswa dan post test terjadi peningkatan yang mulanya 8 siswa (28,57 %) dan pada saat post test I jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat menjadi 18 siswa (64,30 %). Walaupun hasil yang dicapai belum sepenuhnya memuaskan atau sudah cukup maksimal karena masih ada 10 siswa lagi yang belum mencapai kriteria ketuntasan maksimal, sehingga perlu untuk melanjutkan ke pelaksanaan siklus II.

2. Deskripsi Pada Siklus II

a. Perencanaan (*Planning*)

Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan model pembelajaran.

1. Menyiapkan media dakocan beserta perangkat permainannya
2. Membuat kartu soal dan kartu jawaban
3. Mengumpul soal-soal sebagai alat mengumpulkan data dan sebagai evaluasi akhir siklus

b. Tindakan (*Action*)

Pada pelaksanaan kali ini peneliti telah mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam mengajar.

Langkah-langkah dalam melaksanakan siklus II telah disiapkan sebagai berikut:

1) Pendahuluan

- a. Guru memberi salam dan mempersilahkan ketua kelas mengambil alih memimpin peserta didik untuk mulai doa bersama
- b. Guru mengecek kehadiran siswanya
- c. Guru menanyakan materi yang sebelumnya lalu menyampaikan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a. Guru membagi peserta didik menjadi 7 kelompok yang terdiri dari 4 orang siswa

- b. Guru memberikan penjelasan tentang materi jurnal umum yang akan dilakukan menggunakan media permainan Dakocan.
- c. Guru memberikan waktu 5 menit kesempatan siswa untuk mencoba berlatih dengan soal yang berbeda.

Elaborasi

- a. Guru membagi peserta didik menjadi 7 kelompok yang terdiri dari 4 orang siswa
- b. Guru memberikan penjelasan tentang materi jurnal umum yang akan dilakukan menggunakan media permainan Dakocan.
- c. Guru memberikan waktu 5 menit kesempatan siswa untuk mencoba berlatih dengan soal yang berbeda.
- d. Pemain mendapatkan satu perusahaan jasa yang akan dibuat pencatatan akuntansinya.
- e. Untuk menempati perusahaan mana yang menjadi miliknya, pemain harus mengocok dadu terlebih dahulu, dan dan seterusnya sampai yang terakhir.
- f. Setelah masing-masing mendapat satu perusahaan sesuai pilihan, selanjutnya dilakukan pengocokan kembali untuk menentukan siapa yang akan memulai bermain beserta dengan urutannya. Urutan permainan disesuaikan dengan urutan besarnya mata dadu yang di dapat.
- g. Semua bidak dan kartu transaksi ditempatkan pada masing-masing perusahaan sesuai warna.
- h. Jika sudah memulai star dan masuk petak berjalan, pemain akan melangkah sebanyak mata dadu yang muncul.

- i. Tiap berhenti pada petak jalan, pemain mengambil kartu transaksi, isi kartu transaksi ini dicatat pada lembar pencatatan.
- j. Kartu transaksi yang disediakan untuk tiap pemain adalah 10 lembar.
- k. Pemain harus melalui semua petak jalan yang sudah disediakan sesuai alurnya untuk mencapai *finish*.
- l. Jika pemain sedang berhenti di jalan dan tiba-tiba ada pemain lain yang berhenti pada posisi yang sama, maka pemain pertama yang posisinya tergantung harus masuk ke rumah kembali dan mendapat pengurangan permainan 1 kali putaran.

Konfirmasi

- a. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mencocokkan jawabannya. Demikian seterusnya sampai soal terakhir
- b. Guru mengumpulkan semua kertas jawaban untuk diperiksa bagaimana hasil yang di dapat
- c. Jawaban yang paling banyak benarnya dianggap berhasil

Kegiatan Penutup

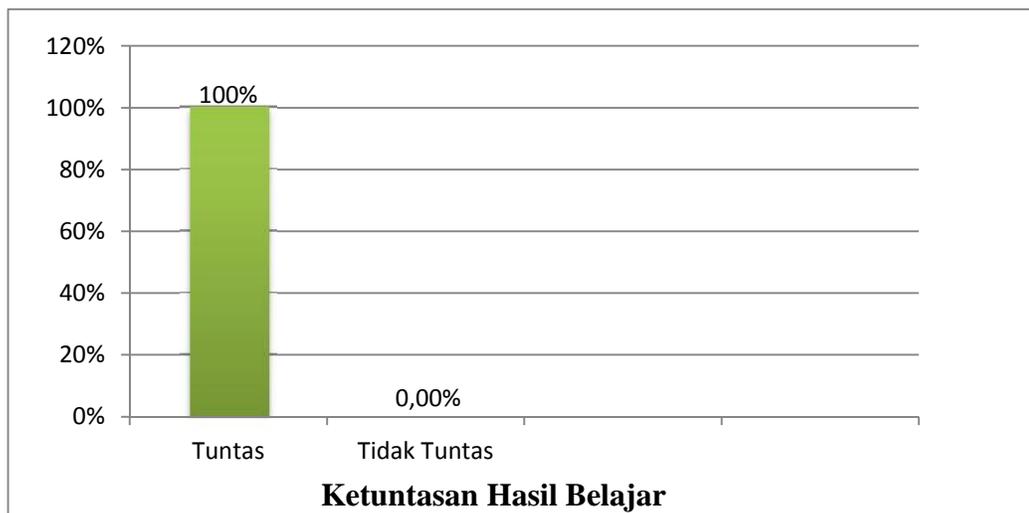
- a. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran
- b. Guru menyarankan siswa mempelajari materi selanjutnya

Adapun data hasil belajar siswa kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Secanggang adalah :

Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	90-100	9	32,14 %	Tuntas
2	81-89	7	25 %	Tuntas
3	70-80	12	42,85 %	Tuntas
4	60-69	-	-	-
Jumlah		28	100 %	

Berikut adalah grafik yang menggambarkan persentas atas ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II.

**Gambar 4.3 Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Dari tabel dan diagram diatas, dari 28 siswa yang ada di kelas XII IPS-2 terdapat 28 siswa (100%) yang telah mencapai nilai tuntas dan mencapai nilai ketuntasan KKM yaitu 75.

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

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

Dari rumus tersebut, maka ketuntasan klasikal pada siklus II adalah:

$$D = \frac{28}{28} \times 100\%$$

$$D = 100 \%$$

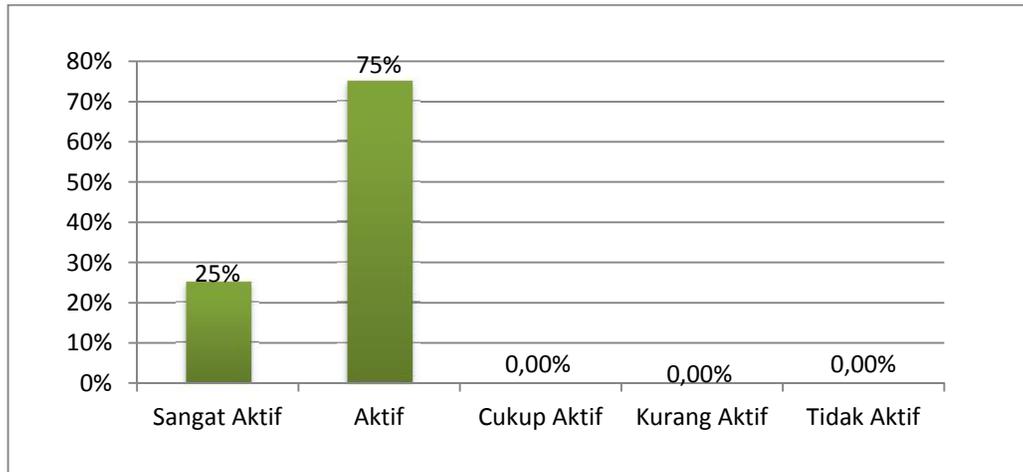
c. Pengamatan (Observasi)

Sama seperti siklus I, pada siklus II pengamatan proses belajar mengajar juga dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, aktivitas siswa terlihat meningkat. Siswa lebih terbuka dalam mengemukakan masalah yang dihadapi dan kurang paham selama kegiatan berlangsung.

Tabel 4.5 Hasil Aktivitas Siswa Pada Siklus II

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Aktif	7	25 %
2	Aktif	21	75 %
3	Cukup Aktif	-	-
4	Kurang Aktif	-	-
5	Tidak Aktif	-	-

Selanjutnya untuk lebih jelas hasil diatas akan dituangkan dalam bentuk grafik dibawah ini :



Gambar 4.4 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Pada siklus II, peningkatan dapat di lihat dari data hasil observasi aktivitas siswa yang menunjukkan 7 siswa (25 %) yaitu siswa untuk kriteria sangat aktif, dan 21 siswa (75 %) yaitu siswa dengan kriteria aktif.

Dari data yang tertera diatas maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yaitu penerapan media pembelajaran dakocan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Refleksi (*Reflection*)

Setelah melakukan pembelajaran pada siklus II dan diadakan refleksi dan evaluasi, diperoleh hasil belajar siswa dengan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 64,30 % dengan jumlah siswa yang tuntas belajar pada siklus II sebesar 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa siklus II sudah mencapai kriteria ketuntasan 70 %. Demikian juga aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar semakin meningkat dimana 7 siswa (25 %) siswa dengan kriteria sangat aktif, dan 21 siswa (75 %)

siswa dengan kriteria aktif. Hal ini menandakan tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya.

Dengan peningkatan ini menunjukkan bahwa menerapkan media pembelajaran dakocan dalam pembelajaran ekonomi akuntansi pada pokok bahasan jurnal umum di kelas XII IPS-2 SMA Negeeri 1 Secanggih Tahun Pembelajaran 2019/2020. Berikut ini hasil penelitian ketuntasan hasil belajar siswa dari kondisi awal penelitian siklus II.

5. Pembahasan Hasil Penelitian

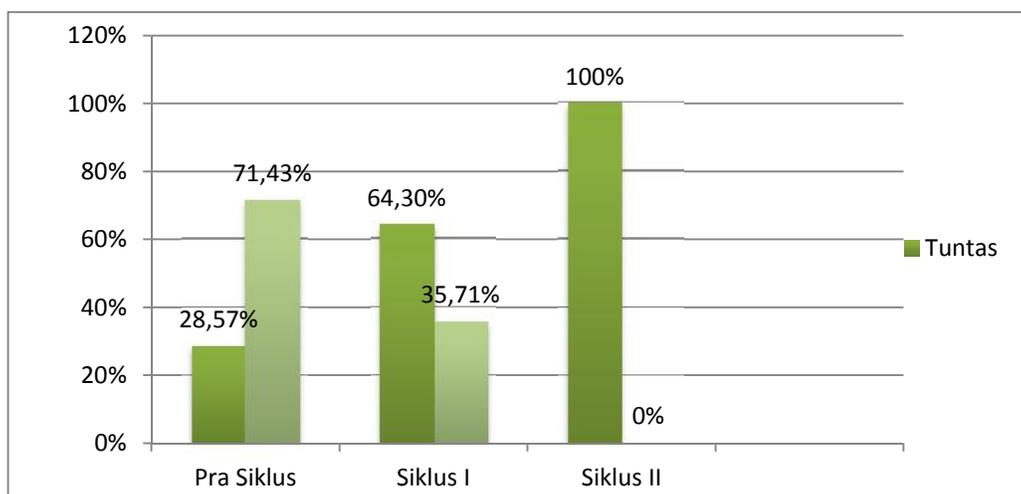
Pada kegiatan awal penelitian diberikan siklus I untuk mengetahui sampai dimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Jika hasil belajar siswa berada dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 maka siswa dinyatakan belum tuntas belajar, apabila 70 % dari jumlah siswa belum mencapai nilai 75 maka ketuntasan belum terpenuhi, sehingga dilanjutkan pada siklus ke II atau siklus selanjutnya hingga mencapai 70 %.

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa antara siklus I dan siklus II terjadi peningkatan. Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas jumlah siswa yang tuntas yaitu 8 siswa (28,57 %). Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas 18 siswa (64,30 %). Dan pada siklus II terdapat 28 siswa yang tuntas (100 %). Hal ini menunjukkan sudah menjadi kriteria ke tuntasan secara klasikal yaitu 70 %, hal ini juga menandakan tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya.

Tabel 4.6 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Jenis Tes	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
Pra Siklus	8	28,57	20	71,43
Siklus I	18	64,30	10	35,71
Siklus II	28	100	0	0

Berikut adalah grafik yang menggambarkan presentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dari pra siklus sampai dengan siklus II



Gambar 4.5 Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Peningkatan ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran Dakocan mampu memahami materi dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Akuntansi kelas XII IPS SMA Negeri 1 Secanggang Tahun Pembelajaran 2019/2020.

6. Keterbatasan Penelitian

Penulis menyadari keterbatasan bahwa dalam penelitian ini tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan. Di antara kekurangan dan kelemahannya adalah kurangnya waktu karena pembelajaran dengan diskusi kelompok memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga proses pembelajaran tidak dapat berjalan sesuai dengan rencana yang ada di RPP. Dalam penelitian ini siswa masih cenderung ragu-ragu dan kurang serius dalam menyelesaikan jawaban test yang diberikan. Selain itu, butir-butir soal yang telah dibuat dan disusun dalam instrument penelitian kemungkinan belum dapat mewakili dengan baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan media pembelajaran dakocan dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS ekonomi akuntansi siswa SMA Negeri 1 Secanggang tahun pelajaran 2019/2020.
2. Berdasarkan hasil awal yang diperoleh, kemampuan awal siswa masih tergolong rendah. Persentase awal yang dapat dilihat dari prasiklus hanya 36% sedangkan setelah pelaksanaan media pembelajaran dakocan diperoleh peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat di lihat pada siklus I hasil belajar yang diperoleh 18 orang siswa atau 64,30% mendapat kriteria tuntas. Sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan yaitu hasil belajar siswa yang diperoleh sebanyak 28 siswa atau 100% yang mendapat kriteria tuntas. Jadi peningkatan dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 34,70%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan telah dideskripsikan sebelumnya, maka disarankan hal berikut ini :

Bagi peneliti selanjutnya ada baiknya melakukan penelitian disekolah yang berbeda dan sebaiknya memberikan perbaikan kepada siswa yang belum mencapai standar ketuntasan dalam belajar maupun penelitian yang telah selesai dengan memberikan beberapa arahan kepada siswa, dan waktu yang digunakan

dalam menerapkan media pembelajaran dakocan lebih lama dan sumber belajar ang digunakan lebih luas dan lebih baik, dengan tutjuan agar dapat dijadikan suatu studi perbandingan bagi guru dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran akuntansi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Hanafiah, Nanang. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Istarani & Intan Pulungan. 2018. *Ensiklopedia Pendidikan*. Medan: Medan Persada
- Marpaung, Rizkika Sari. (2018) *Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran Scramble dengan Talking Stick Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK-BM SWASTA BUDISATRYA Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018*.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta Prestasi Pustakarya.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesional guru* Edisi kedua. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santoso, Jarot Tri Boswo. 2012. *Pengantar Akuntansi*. Kediri: Jenggala Pustaka.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Cetakan kelima belas. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Triawati, Agusnila (2013). *Dakocan Sebagai Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Pencatatan Akuntansi Perusahaan Jasa Bagi Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bobotsari*. Vol. IX, No. 2, Desember 2014, Hal. 159-169.