

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN PERMAINAN LUDO
AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR
AKUNTANSI SISWA KELAS X AK 2 SMK NEGERI 1 GODEAN
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh:
SUSAN MARDIANA
11403421029**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN PERMAINAN LUDO
AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS X AK 2 SMK NEGERI 1 GODEAN
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh:
SUSAN MARDIANA
11403421029**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN PERMAINAN LUDO
AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR
AKUNTANSI SISWA KELAS X AK 2 SMK NEGERI 1 GODEAN
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Oleh:

SUSAN MARDIANA

11403241029

Telah disetujui dan disahkan

Pada tanggal 2 April 2015

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Moh. Djazari, M.Pd.

NIP. 19551215 197903 1 003

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul :

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN PERMAINAN LUDO
AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR
AKUNTANSI SISWA KELAS X AK 2 SMK NEGERI 1 GODEAN
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

yang disusun oleh:
SUSAN MARDIANA
11403241029

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 April 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda tangan	Tanggal
Dhyah Setyorini, M.Si.	Ketua Penguji		27 - 4 - 2015
Moh. Djazari, M.Pd.	Sekretaris Penguji		27 - 4 - 2015
Amanita Novi Yushita, M.Si.	Penguji Utama		27 - 4 - 2015

Yogyakarta, 27 April 2015

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Sugiharsono, M.Si

NIP. 19550328 198303 1 0028

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Susan Mardiana

NIM : 11403241029

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) DENGAN PERMAINAN *LUDO* AKUNTANSI
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR
AKUNTANSI SISWA KELAS X AK 2 SMK NEGERI
1 GODEAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 04 Maret 2015

Penulis,



Susan Mardiana

NIM. 11403241029

MOTTO

"Dan orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal-amal yang saleh, Kami tidak memikulkan kewajiban kepada diri seseorang melainkan sekedar kesanggupannya, mereka itulah penghuni-penghuni surga; mereka kekal di dalamnya." (QS. al-A'raaf: 42)

"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan." (QS. Al Insyrah: 5)

"Where there is a will, there is a way"

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

Ibu dan Bapakku yang senantiasa mengiringi langkahku dengan segala daya dan doa.

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN PERMAINAN LUDO
AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR
AKUNTANSI SISWA KELAS X AK 2 SMK NEGERI 1 GODEAN
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

**Oleh:
SUSAN MARDIANA
11403241029**

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015 melalui penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, dokumentasi, angket, dan catatan lapangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi Aktivitas Belajar Akuntansi, angket Aktivitas Belajar Akuntansi, dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Analisis ini dilakukan dengan cara mengolah skor Aktivitas Belajar Akuntansi, menghitung persentase rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Penelitian Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi meliputi lima komponen utama yaitu tahap presentasi di kelas, kelompok heterogen, *game*, *tournament*, dan rekognisi kelompok. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus dua pertemuan.

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan di setiap indikator Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan persentase rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi sebesar 19,29%, berasal dari persentase rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I 69,35% menjadi 88,64% pada siklus II.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), Permainan *Ludo* Akuntansi, Aktivitas Belajar Akuntansi

**THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING METHOD
TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) WITH ACCOUNTING LUDO
GAME TO IMPROVE ACCOUNTING LEARNING ACTIVITY CLASS
STUDENT OF X AK 2 SMK NEGERI 1 GODEAN
ACADEMIC YEAR 2014/2015**

**BY:
SUSAN MARDIANA
11403241029**

ABSTRACT

This Classroom Action Research aimed to improve Accounting Learning Activity Class Student of X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Academic Year 2014/2015 through the implementation of Cooperative Learning Method Type Teams Games Tournament (TGT) with Accounting Ludo Game.

The methods of collecting data used in this research are participative observation, documentation, questionnaire, and field note. The including instruments used in this research are observation sheet of Accounting Learning Activity, Accounting Learning Activity questionnaire, and field note. Method of analyzing data used in this research is quantitative descriptive data analysis with percentage. Analyzing data is done by processing Accounting Learning Activity score, counting the average percentage of Accounting Learning Activity, data presenting, and making conclusion. Cooperative Learning Method Type Teams Games Tournament (TGT) with Accounting Ludo Game research including five prime components are step of presentation in class, heterogeneous team, game, tournament, and recognition team. This research is done by two cycle and every cycle consist of two meeting.

Based on the research result, it is concluded that The Implementation of Cooperative Learning Method Type Teams Games Tournament (TGT) with Accounting Ludo Game could improve Accounting Learning Activity Class Student of X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Academic Year 2014/2015. This matter is proven by there were increasing in every indicators of Accounting Learning Activity from first cycle to second cycle. The increasing average percentage of Accounting Learning Activity in the amount of 19,29%, originated from average percentage of Accounting Learning Activity in first cycle 69,35% became 88,64% in second cycle.

Keyword: Cooperative Learning Method Type Teams Games Tournament (TGT), Accounting Ludo Game, Accounting Learning Activity

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu penulis haturkan kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015”. terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis banyak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Sugiharsono, M.Si., Dekan FE UNY yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
2. Prof. Sukirno, Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY.
3. Moh. Djazari, M.Pd., Dosen pembimbing yang selalu sabar dalam membimbing peneliti.
4. Amanita Novi Yushita, M.Si., Narasumber yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Dhyah Setyorini, M.Si., Ketua penguji yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
6. Andian Ari Istiningrum, M.Com., Pembimbing Akademik.
7. Seluruh dosen dan karyawan Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY yang telah membantu selama kuliah dan penelitian berlangsung.

8. Drs. Agus Waluyo, M.Eng., Kepala SMK Negeri 1 Godean yang telah memberikan izin penelitian di SMK Negeri 1 Godean
9. Titi Fadmawati S.Pd. dan Ruliasih, S.Pd, Guru Akuntansi SMK Negeri 1 Godean yang telah membantu dan bersedia bekerjasama dengan peneliti dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X AK 2.
10. Seluruh siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean atas kerjasama yang diberikan selama peneliti melakukan penelitian.
11. Teman-teman Pendidikan Akuntansi 2011 A yang telah bersama-sama belajar dan berjuang bersama selama 8 semester ini.
12. Keluarga besar mahasiswa Pendidikan Akuntansi 2011
13. Semua pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga amal baik mereka dicatat sebagai amalan oleh Allah Subhanahu wa Ta'ala. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini memiliki kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 04 Maret 2015

Penulis,



Susan Mardiana

NIM.11403241029

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR JUDUL	i
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	 8
A. Kajian Teori	8
1. Kajian Aktivitas Belajar Akuntansi	8
a. Pengertian Aktivitas Belajar Akuntansi	8
b. Jenis-jenis Aktivitas Belajar Akuntansi	9
c. Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi.....	11
d. Faktor-faktor yang Memengaruhi Aktivitas Belajar Akuntansi	12
e. Tolok Ukur Aktivitas Belajar Akuntansi	15
f. Pengertian Jurnal Umum.....	16
g. Pengertian Buku Besar	16
2. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi ...	17
a. Pengertian Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	17
b. Komponen Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	18
c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	21
d. Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi	22
e. Pelaksanaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi	25
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Berpikir	29
D. Hipotesis Tindakan.....	32

	Halaman
BAB III. METODE PENELITIAN.....	33
A. Desain Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
C. Subjek dan Objek Penelitian	34
D. Definisi Operasional.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Rancangan Penelitian	42
H. Teknik Analisis Data	45
I. Kriteria Keberhasilan Tindakan	46
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Obesrvasi Awal.....	48
1. Kondisi Umum dan Lokasi SMK Negeri 1 Godean	48
2. Kondisi Umum Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean	50
3. Pra Penelitian Tindakan Kelas	50
B. Hasil Penelitian	52
1. Laporan Siklus I.....	52
2. Laporan Siklus II.....	60
3. Data Hasil Angket Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean	66
C. Pembahasan Hasil Penelitian	67
D. Keterbatasan Penelitian	79
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Pedoman Observasi dan Angket Aktivitas Belajar Akuntansi	10
2. Kisi-kisi Angket Aktivitas Belajar Akuntansi	41
3. Alternatif Jawaban Angket.....	41
4. Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus I	58
5. Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus II.....	65
6. Perhitungan Persentase Angket Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa SMK Negeri 1 Godean tahun Pelajaran 2014/2015	67
7. Perbandingan Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi Berdasarkan Observasi pada Siklus I dan Siklus II	69
8. Perbandingan Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi Berdasarkan Angket pada Siklus I dan Siklus II.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema Kerangka Berpikir.....	31
2. Model Penelitian Tindakan Kelas	33
3. Grafik Peningkatan setiap Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi berdasarkan Observasi Siklus I dan Siklus II	70
4. Grafik Persentase Rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi berdasarkan Observasi pada Siklus I dan Siklus II.....	70
5. Grafik Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi berdasarkan Angket pada Siklus I dan Siklus II	73
6. Papan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi	95
7. Guru Mempresentasikan Materi Pembelajaran.....	189
8. Siswa Melakukan Kegiatan Belajar Kelompok	189
9. Siswa Melakukan Turnamen dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi	190
10. Siswa Mendapatkan <i>Reward</i>	190

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. INSTRUMEN PENELITIAN	86
1. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa	87
2. Kriteria Pemberian Skor Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi	88
3. Lembar Angket Aktivitas Belajar Akuntansi	91
4. Catatan Lapangan	93
II. PERMAINAN <i>LUDO</i> AKUNTANSI	94
1. Papan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi	95
2. Peraturan Turnamen dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi	96
III. LAPORAN SIKLUS I	98
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	99
2. <i>Handout</i> Materi Pembelajaran Dokumen Transaksi Dicatat dalam Jurnal	107
3. Daftar Nama Belajar Kelompok Siklus I	114
4. Soal Belajar Kelompok Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi Siklus I	115
5. Kunci Jawaban Belajar Kelompok Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi Siklus I	118
6. Kelompok Turnamen Siklus I	121
7. Kartu Soal Turnamen Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi Siklus I	122
8. Kunci Jawaban Kartu Soal Turnamen Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi Siklus I	124
9. Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015 Siklus I ..	126
10. Hasil Angket Aktivitas Belajar Akuntansi Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015 Siklus I ..	128
11. Catatan Lapangan Siklus I	130
12. Pertanyaan Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015 Siklus I	134
13. Jawaban untuk Pertanyaan Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015 Siklus I	136
IV. LAPORAN SIKLUS II	139
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	140
2. <i>Handout</i> Materi Pembelajaran <i>Posting</i> dari Jurnal ke Buku Besar	149

3. Daftar Nama Belajar Kelompok Siklus II	154
4. Soal Belajar Kelompok Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi Siklus II.....	155
5. Kunci Jawaban Belajar Kelompok Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi Siklus II	158
6. Kelompok Turnamen Siklus II.....	165
7. Kartu Soal Turnamen Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi Siklus II.....	166
8. Kunci Jawaban Kartu Soal Turnamen Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi Siklus II	169
9. Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015 Siklus II	172
10. Hasil Angket Aktivitas Belajar Akuntansi Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015 Siklus II	174
11. Catatan Lapangan Siklus II	176
12. Pertanyaan Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015 Siklus II.....	178
13. Jawaban untuk Pertanyaan Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015 Siklus II.....	182
14. Perpindahan Kelompok Turnamen Siklus I ke Siklus II.....	187
V. DOKUMENTASI DAN PERIZINAN	188
1. Guru Mempresentasikan Materi Pembelajaran	189
2. Siswa Melakukan Kegiatan Belajar Kelompok	189
3. Siswa Melakukan Turnamen dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi	190
4. Siswa Mendapatkan <i>Reward</i>	190
5. Surat Permohonan Izin Penelitian UNY	191
6. Surat Izin Penelitian BAPEDA	192
7. Surat Pernyataan telah Melakukan Penelitian di SMK Negeri 1 Godean.....	193

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Terdapat lima komponen penting dalam pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, guru, siswa, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi. Kelima komponen ini harus saling berhubungan satu dengan yang lainnya agar tercipta proses pembelajaran yang aktif di kelas, tetapi jika salah satu komponen tidak berjalan dengan optimal maka proses pembelajaran di kelas akan menjadi kurang efektif. Dari lima komponen pembelajaran terdapat dua komponen yang terpenting yaitu guru dan siswa. Dalam pembelajaran guru harus menentukan metode pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran berjalan optimal. Setelah menentukan metode pembelajaran yang tepat maka dapat mendorong Aktivitas Belajar Akuntansi siswa di kelas.

Aktivitas Belajar Akuntansi adalah serangkaian kegiatan yang akan menimbulkan perubahan tingkah laku siswa selama mengikuti pembelajaran akuntansi. Aktivitas Belajar Akuntansi terdiri dari beberapa jenis, diantaranya adalah aktivitas mendengarkan, visual, menulis, bertanya, dan mengungkapkan pendapat yang berhubungan dengan pembelajaran akuntansi. Dalam pembelajaran akuntansi tentu Aktivitas Belajar Akuntansi sangat diperlukan untuk menunjang terciptanya pembelajaran akuntansi yang aktif di dalam kelas. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya siswa yang ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran

akuntansi. Agar tercipta Aktivitas Belajar Akuntansi maka guru harus mampu menempatkan siswa sebagai subjek belajar dan bukan objek belajar serta dapat memilih metode pembelajaran yang tepat. Dengan menempatkan siswa sebagai subjek belajar maka siswa dapat turut serta aktif dalam proses pembelajaran dan tidak terlalu bergantung hanya pada guru.

Guru juga harus mengetahui faktor-faktor yang dapat memengaruhi Aktivitas Belajar Akuntansi. Faktor-faktor yang dapat memengaruhi Aktivitas Belajar Akuntansi dapat berasal dari guru, sarana belajar, dan lingkungan belajar. Ketika guru telah mengetahui faktor-faktor yang dapat memengaruhi Aktivitas Belajar Akuntansi siswa maka guru dapat lebih mengoptimalkan pembelajaran akuntansi agar dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. Dalam Aktivitas Belajar Akuntansi diperlukan juga adanya tolok ukur untuk menilai apakah telah terjadi peningkatan atau belum. Tolok ukur tersebut dapat berupa telah adanya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran akuntansi. Partisipasi ini dapat berupa aktivitas mendengarkan penjelasan guru, bertanya, menjawab pertanyaan, mencatat materi, dan bekerja sama saat diskusi kelompok dalam pembelajaran akuntansi.

Berdasarkan observasi pada tanggal 26 November 2014 di kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean terdapat beberapa permasalahan yang berhubungan dengan Aktivitas Belajar Akuntansi. Permasalahan-permasalahan tersebut diantaranya adalah masih terdapat siswa yang

belum aktif. Dari 32 siswa hanya ada 10 (31,25%) siswa yang aktif menjawab dan bertanya kepada guru, sisanya ada yang berbicara dengan temannya dan ada yang melamun. Selain itu sebanyak 16 (50%) siswa tidak mencatat materi yang dijelaskan guru. Penggunaan metode pembelajaran ceramah dan guru yang hanya fokus ada di depan kelas juga menurunkan adanya Aktivitas Belajar Akuntansi. Pembelajaran akuntansi dapat dikatakan aktif jika lebih dari 75% siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran akuntansi (E. Mulyasa, 2006: 256). Dari permasalahan-permasalahan di atas maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran akuntansi di kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean belum termasuk aktif. Permasalahan lain yaitu siswa diharuskan untuk memahami dengan baik materi Jurnal Umum dan Buku Besar karena merupakan materi awal yang menjadi dasar agar dapat menyelesaikan soal-soal akuntansi yang diberikan oleh guru. Jika salah dalam memahami materi Jurnal Umum dan Buku Besar maka siswa kedepannya akan kesulitan untuk memahami materi selanjutnya. Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang tepat agar materi tersebut dapat dipahami dengan baik dan benar.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas maka diperlukan solusi yang tepat agar siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran akuntansi sehingga dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa. Solusi untuk permasalahan di atas adalah dengan penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi. Menurut Slavin (2014: 166-167) *Teams Games*

Tournament (TGT) merupakan metode pembelajaran kooperatif dengan langkah kerja presentasi di kelas, pembentukan kelompok, memainkan permainan serta melaksanakan turnamen, dan rekognisi kelompok.

Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi dipilih karena dalam metode ini seluruh siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran akuntansi dan penambahan Permainan *Ludo* Akuntansi akan menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran akuntansi. Guru akan membentuk kelompok berdasarkan kemampuan akademik yang heterogen dalam metode pembelajaran kooperatif ini, selanjutnya siswa akan belajar bersama dalam kelompok untuk menyelesaikan lembar kerja dari guru. Hal ini akan dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi karena setiap siswa akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk memainkan Permainan *Ludo* Akuntansi dalam turnamen. Permainan *Ludo* Akuntansi adalah permainan *Ludo* yang telah dimodifikasi dengan memasukkan unsur pelajaran akuntansi ke dalam permainan ini. Dalam turnamen setiap siswa akan memainkan *Ludo* Akuntansi. Cara memainkan *Ludo* Akuntansi adalah dengan menggerakkan pion untuk secepat mungkin mencapai *home* dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan. Siswa akan berusaha untuk menjadi yang tercepat dan terbaik agar mendapatkan poin bagi kelompok mereka, hal ini juga akan meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terungkap masalah-masalah dalam pembelajaran, antara lain :

1. Penerapan metode ceramah masih mendominasi dalam pembelajaran akuntansi.
2. Guru lebih fokus berada di depan kelas ketika proses pembelajaran berlangsung.
3. Sebanyak 22 (68,75%) siswa dari 32 siswa kurang aktif dalam bertanya dan menanggapi guru.
4. Sebanyak 16 (50%) siswa dari 32 siswa tidak mencatat materi yang dijelaskan guru.
5. Guru belum menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Aktivitas Belajar Akuntansi yang akan diukur adalah Aktivitas Belajar Akuntansi yang muncul saat siswa mempelajari materi Jurnal Umum dan Buku Besar.
2. Metode pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu untuk mengetahui peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015 dengan Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam dunia pendidikan berupa gambaran mengenai sebuah teori yang menyatakan bahwa peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dapat

dilakukan menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi.

2. Manfaat praktis

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut :

a. Bagi siswa:

- 1) Agar siswa dapat lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran akuntansi.
- 2) Siswa dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi dengan menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi.

b. Bagi peneliti:

- 1) Dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini peneliti memiliki pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman tentang Penelitian Tindakan Kelas.
- 2) Peneliti mampu mendeteksi permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran, sekaligus mencari alternatif pemecahan masalah yang tepat.
- 3) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai langkah awal untuk penelitian selanjutnya.

c. Bagi Guru:

- 1) Sebagai masukan bagi guru SMK dalam mengajarkan akuntansi.
- 2) Sebagai acuan untuk melakukan kegiatan yang sejenis

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kajian Aktivitas Belajar Akuntansi

a. Pengertian Aktivitas Belajar Akuntansi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 31) Aktivitas adalah keaktifan atau kegiatan. Menurut Sardiman A.M. (2012: 100) Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Menurut Jamil (2013: 15):

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak dapat diamati secara langsung sebagai pengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan.

American Accounting Association (AAA) (dalam Hendi Somantri, 2007: 19) mendefinisikan Akuntansi adalah proses identifikasi, pengukuran, dan komunikasi informasi ekonomi untuk memungkinkan pembuatan pertimbangan-pertimbangan dan keputusan-keputusan oleh para pemakai informasi tersebut. Menurut Suwardjono (2006: 10):

Akuntansi dapat didefinisikan sebagai proses pengidentifikasian, pengesahan, pengukuran, pengakuan, pengklasifikasian, penggabungan, peringkasan, dan penyajian data keuangan berdasarkan yang terjadi dari kejadian-kejadian, transaksi-transaksi atau kegiatan operasi suatu unit organisasi dengan cara tertentu untuk menghasilkan informasi yang relevan bagi pihak yang berkepentingan.

Menurut Hendi Somantri (2007: 19) Akuntansi dapat diartikan sebagai suatu proses yang meliputi pencatatan, penggolongan,

pengikhtisaran, dan pelaporan transaksi keuangan perusahaan yang terjadi dalam suatu periode tertentu.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa Aktivitas Belajar Akuntansi adalah kegiatan yang bersifat fisik atau mental yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang pada akhirnya dapat menunjang keberhasilan belajar akuntansi.

b. Jenis-jenis Aktivitas Belajar Akuntansi

Paul B. Diedrich (dalam Sardiman A.M., 2012: 101) menyebutkan jenis-jenis aktivitas dalam belajar dapat digolongkan sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun beternak.
- 7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Aktivitas Belajar Akuntansi dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran akuntansi berlangsung. Aktivitas belajar ini dapat berupa aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis,

menggambar, gerak, mental, dan emosional. Hal terpenting dari Aktivitas Belajar Akuntansi adalah harus adanya interaksi multi arah agar suasana pembelajaran akuntansi di kelas dapat lebih aktif.

Jenis-jenis Aktivitas Belajar Akuntansi berdasarkan teori Paul B. Diedrich akan dijadikan pedoman dalam menyusun indikator-indikator untuk keperluan pedoman observasi dan kisi-kisi angket. Indikator-indikator tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Pedoman Observasi dan Angket Aktivitas Belajar Akuntansi

No	Jenis Aktivitas Belajar	Indikator		Sumber
1	Aktivitas Visual	a	Memperhatikan penjelasan guru saat presentasi tentang materi pembelajaran akuntansi	Siswa
		b	Membaca materi pembelajaran akuntansi	Siswa
2	Aktivitas Lisan	c	Bertanya mengenai materi pembelajaran akuntansi kepada guru ketika proses pembelajaran	Siswa
		d	Berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok	Siswa
3	Aktivitas Mendengarkan	e	Mendengarkan penjelasan teman saat turnamen	Siswa
4	Aktivitas Menulis	f	Mencatat materi pembelajaran akuntansi saat proses pembelajaran	Siswa
		g	Mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar kelompok	Siswa
5	Aktivitas Mental	h	Memecahkan soal saat turnamen	Siswa
6	Aktivitas Emosional	i	Percaya diri dalam menyampaikan jawaban saat turnamen	Siswa

c. Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi

Menurut Moh. Uzer Usman (2013: 26-27) cara lain untuk memperbaiki dan meningkatkan keterlibatan atau aktivitas siswa dalam belajar adalah sebagai berikut:

Cara memperbaiki keterlibatan kelas

- 1) Abdikanlah waktu yang lebih banyak untuk kegiatan-kegiatan belajar mengajar.
- 2) Tingkatkan partisipasi siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan menuntut respon yang aktif dari siswa. Gunakan berbagai teknik mengajar, motivasi, serta penguatan (*reinforcement*).
- 3) Masa transisi antara berbagai kegiatan dalam mengajar hendaknya dilakukan secara cepat dan luwes.
- 4) Berikanlah pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai.
- 5) Usahakan agar pengajaran dapat lebih menarik minat siswa. Untuk itu guru harus mengetahui minat siswa dan mengaitkannya dengan bahan dan prosedur pengajaran.

Cara meningkatkan keterlibatan siswa

- 1) Kenalilah dan bantulah siswa yang kurang terlibat. Selidiki apa yang menyebabkannya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan partisipasi siswa tersebut.

- 2) Siapkanlah siswa secara tepat. Persyaratan awal apa yang diperlukan siswa untuk mempelajari tugas belajar yang baru.
- 3) Sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berperan secara aktif dalam kegiatan belajar.

Jika dihubungkan dengan upaya meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi maka upaya yang dapat dilakukan adalah dengan membentuk kelompok siswa yang heterogen agar siswa saling bekerja sama mempersiapkan diri untuk turnamen. Dalam turnamen guru akan membagi siswa dalam kelompok yang homogen dan ketika turnamen berlangsung setiap siswa akan berusaha menjadi pemenang agar kelompoknya mendapatkan poin tertinggi. Dengan adanya turnamen ini Aktivitas Belajar Akuntansi tentu dapat lebih meningkat.

d. Faktor-faktor yang Memengaruhi Aktivitas Belajar Akuntansi

Aktivitas Belajar Akuntansi dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor guru, sarana belajar, dan lingkungan belajar. Menurut Wina Sanjaya (2013: 143-146) terdapat 3 faktor yang memengaruhi aktivitas belajar siswa, yaitu:

1) Guru

Ada beberapa hal yang memengaruhi Aktivitas Belajar Akuntansi dipandang dari sudut guru, yaitu kemampuan guru, sikap profesionalitas guru, latar belakang pendidikan guru, dan pengalaman mengajar.

a) Kemampuan guru

Guru yang memiliki kemampuan yang tinggi akan bersikap kreatif dan inovatif yang selamanya akan mencoba menerapkan berbagai penemuan baru yang dianggap lebih baik untuk membelajarkan siswa. Kemampuan dalam proses pembelajaran berhubungan erat dengan cara guru mengimplementasikan perencanaan pembelajaran, yang mencakup kemampuan menerapkan keterampilan dasar mengajar dan keterampilan mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang dianggap mutakhir.

b) Sikap profesionalitas guru

Guru yang profesional selamanya akan berusaha untuk mencapai hasil yang optimal. Ia tidak akan merasa puas dengan hasil yang telah dicapai. Oleh karenanya ia akan selalu belajar untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dan meningkatkan kemampuan dan keterampilannya.

c) Latar belakang pendidikan guru dan pengalaman mengajar

Dengan latar belakang pendidikan yang tinggi, memungkinkan guru memiliki pandangan dan wawasan yang luas terhadap variabel-variabel pembelajaran seperti pemahaman tentang psikologi anak, pemahaman terhadap unsur lingkungan dan gaya belajar siswa, pemahaman tentang berbagai model, dan metode pembelajaran. Guru yang telah memiliki jam terbang mengajar yang tinggi memungkinkan

ia lebih mengenal berbagai hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

2) Sarana Belajar

Ketersediaan sarana belajar meliputi ruang kelas dan *setting* tempat duduk siswa, media, dan sumber belajar.

a) Ruang kelas

Ruang kelas yang terlalu sempit misalnya, akan memengaruhi kenyamanan siswa dalam belajar. Demikian juga dengan penataan kelas. Kelas yang tidak ditata dengan rapi, tanpa ada gambar yang menyegarkan, ventilasi yang kurang memadai, dan sebagainya akan membuat siswa cepat lelah dan tidak bergairah dalam belajar.

b) Media dan sumber belajar

Siswa memungkinkan untuk belajar dari berbagai sumber informasi secara mandiri, baik dari media grafis seperti buku, majalah, surat kabar, buletin, dan lain-lain; atau dari media elektronik seperti radio, televisi, *film slide*, video, komputer, atau mungkin dari internet.

3) Lingkungan Belajar

Ada dua hal yang termasuk ke dalam faktor lingkungan belajar, yaitu lingkungan fisik dan lingkungan psikologis. Lingkungan fisik meliputi keadaan dan kondisi sekolah, sedangkan lingkungan psikologis adalah iklim sosial yang ada di lingkungan sekolah itu.

Faktor yang memengaruhi aktivitas belajar secara umum dari Wina Sanjaya dapat juga memengaruhi Aktivitas Belajar Akuntansi. Jika antara

faktor guru, sarana belajar, dan lingkungan belajar dapat saling mendukung maka Aktivitas Belajar Akuntansi dapat meningkat. Meningkatnya Aktivitas Belajar Akuntansi dapat terlihat dari semakin banyaknya siswa yang ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran akuntansi. Partisipasi tersebut dapat berupa bertanya tentang materi akuntansi kepada guru atau teman, menjawab pertanyaan dari guru, dan memperhatikan penjelasan guru dengan seksama.

e. Tolok Ukur Aktivitas Belajar Akuntansi

Mc. Keachi (dalam Daryanto dan Mulyo Rahardjo, 2012: 4) mengemukakan tujuh dimensi dalam mengukur kadar aktivitas siswa dalam belajar yaitu:

- 1) Partisipasi siswa dalam menentukan tujuan kegiatan belajar mengajar.
- 2) Penekanan pada aspek afektif dalam pengajaran.
- 3) Partisipasi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, terutama yang berbentuk interaksi antar siswa.
- 4) Penerimaan guru terhadap perbuatan dan sumbangan siswa yang kurang relevan atau salah.
- 5) Keeratan hubungan kelas sebagai kelompok.
- 6) Kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk mengambil keputusan yang penting dalam kegiatan di sekolah.
- 7) Jumlah waktu yang digunakan untuk menangani masalah pribadi siswa, baik yang berhubungan ataupun tidak berhubungan dengan pelajaran.

Tolok ukur ini akan membantu guru dalam melihat adanya peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi. Hal yang paling mudah diamati adalah telah adanya partisipasi siswa dalam pembelajaran akuntansi.

f. Pengertian Jurnal Umum

Menurut Sony Warsono, Arif Darmawan, dan M. Arsyadi Ridha (2009: 79) Jurnal Umum adalah jenis buku yang menampung semua jenis transaksi yang terjadi dalam suatu perusahaan pada satu periode akuntansi. Menurut Al Harjono Jusup (2011: 126) Jurnal adalah alat untuk mencatat transaksi sesuai dengan urutan tanggal transaksi dan menunjukkan akun yang harus di debet dan di kredit disertai dengan jumlah transaksinya dalam mata uang. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan Jurnal Umum adalah alat yang digunakan untuk mencatat transaksi secara kronologis atau menurut urutan tanggal ke dalam kelompok debet dan kredit beserta dengan jumlah mata uangnya dalam suatu perusahaan pada satu periode akuntansi.

g. Pengertian Buku Besar

Menurut Sony Warsono, Arif Darmawan, dan M. Arsyadi Ridha (2009: 88) Buku Besar adalah media pencatatan yang berisi akun-akun sejenis, di mana setiap akun memuat semua perubahan yang terjadi di akun tersebut. Menurut Hery (2011: 30) Buku Besar adalah rincian akumulasi saldo akun terkait dari setiap mutasi debet dan mutasi kredit yang ditimbulkan dari transaksi yang telah terjadi dalam suatu periode akuntansi. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Buku Besar adalah media pencatatan yang digunakan

untuk mencatat dan mengelompokkan mutasi debit dan mutasi kredit pada suatu transaksi yang sejenis dalam suatu periode akuntansi.

2. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi

a. Pengertian Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, semua siswa akan mencoba menjadikan kelompoknya menjadi juara sehingga akan ada banyak Aktivitas Belajar Akuntansi dalam metode pembelajaran kooperatif ini. Menurut Miftahul Huda (2013: 197) dalam *Teams Games Tournament* (TGT), siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Aktivitas Belajar Akuntansi dengan permainan yang dirancang dalam Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Menurut Slavin (2014: 163) dalam metode ini menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil kelompok mereka dengan anggota kelompok lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

b. Komponen Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (2014: 166-167) ada 5 komponen utama dalam *Teams Games Tournament* (TGT) yang secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Presentasi di Kelas

Presentasi kelas digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Presentasi kelas juga dimanfaatkan guru untuk menyampaikan teknik pembelajaran yang akan digunakan, sehingga siswa dapat melaksanakan setiap kegiatan dalam langkah-langkah *Teams Games Tournament* (TGT) dengan baik.

Perbedaan presentasi kelas dengan pengajaran biasa yaitu guru dalam presentasi kelas harus benar-benar fokus pada unit *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu menjelaskan secara rinci mengenai mengenai tata cara *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan cara ini, siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena sangat membantu mereka dalam mengerjakan lembar kegiatan dan saat melaksanakan turnamen.

2) *Team* (Kelompok)

Kelompok dalam *Teams Games Tournament* (TGT) dibentuk berdasarkan keragaman kemampuan akademik siswa, yaitu

kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Fungsi utama dari kelompok ini yaitu memastikan bahwa semua anggota kelompok benar-benar belajar dan mempersiapkan anggotanya untuk dapat menjawab soal dengan baik pada saat turnamen. Setelah guru menyampaikan materi pelajaran, siswa berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan.

Pembelajaran dalam kelompok mencakup pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap pemahaman apabila anggota kelompok ada yang membuat kesalahan. Hal terpenting pada pembelajaran yang menerapkan *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu anggota kelompok harus melakukan yang terbaik untuk kelompok dan setiap anggota tim harus saling membantu untuk keberhasilan kelompok. Hal terbaik yang dapat dilakukan adalah dengan saling berdiskusi bersama dan membantu antar anggota dalam memahami pembelajaran sehingga pada akhirnya dapat menyumbangkan poin bagi kelompok saat harus melakukan turnamen.

3) *Game* (Permainan)

Game atau permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja kelompok. Setiap siswa mewakili masing-masing kelompok untuk bermain *game*

di atas meja turnamen. Permainan yang akan dimainkan saat turnamen adalah Permainan *Ludo* Akuntansi.

4) *Tournament* (Turnamen)

Turnamen merupakan sebuah kegiatan berlangsungnya *game*, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan kelompok telah berdiskusi membahas lembar kegiatan. Guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Siswa yang memiliki kemampuan akademik yang relatif sama duduk dalam meja turnamen yang sama untuk melakukan turnamen. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan siswa berkontribusi secara maksimal terhadap skor kelompok.

Pada pelaksanaan turnamen dengan Permainan *Ludo* Akuntansi, setiap siswa berusaha mendapatkan poin tertinggi di setiap meja turnamen. Poin yang mereka peroleh kemudian digabungkan dengan anggota lainnya yang berada pada meja turnamen yang berbeda untuk dijumlahkan menjadi skor kelompok. Penentuan kelompok yang menjadi pemenang dalam turnamen didasarkan pada banyaknya poin yang mereka peroleh.

5) Rekognisi Kelompok

Kelompok akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan lain apabila poin mereka mencapai kriteria tertentu. Penghargaan kelompok sangat penting untuk memberikan pengertian kepada siswa bahwa keberhasilan kelompok merupakan keberhasilan semua anggota kelompok, bukan semata-mata keberhasilan individu. Hal ini

akan memotivasi siswa untuk membantu teman satu kelompok dalam belajar demi keberhasilan kelompoknya.

Dari komponen dan pelaksanaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi dapat dilihat bahwa metode ini dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. Dengan pembentukan kelompok siswa akan dapat saling membantu untuk memahami dan mengerjakan lembar kegiatan yang diberikan guru. Setelah semuanya memahami maka siswa akan siap untuk melakukan turnamen. Dalam turnamen ini siswa akan memainkan Permainan *Ludo* Akuntansi berusaha mendapatkan poin tertinggi yang selanjutnya akan dikumpulkan dengan anggota kelompok lainnya agar kelompoknya dapat menjadi pemenang.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Tukiran Tanireja, Efi Miftah, dan Sri Harmianto (2012: 72-73) kelebihan dan kekurangan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan:

- a) Dalam pembelajaran kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengungkapkan pendapatnya;
- b) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi;
- c) Perilaku saling mengganggu antar siswa menjadi berkurang;
- d) Motivasi belajar siswa bertambah;

- e) Kepekaan dan toleransi antar siswa akan meningkat;
- f) Kebebasan mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada pada diri siswa serta meningkatkan kerjasama dengan siswa lain sehingga interaksi belajar mengajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

2) Kekurangan:

- a) Tidak semua siswa menyumbangkan pendapat dalam kegiatan belajar mengajar;
- b) Kekurangan waktu untuk proses belajar;
- c) Dimungkinkan terjadinya kegaduhan apabila guru tidak mampu mengelola kelas.

Semua metode pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, tak terkecuali Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam hal ini diperlukan guru yang dapat mengelola kelas dengan baik agar dapat meminimalisir kekurangan yang ada. Jika guru dapat memaksimalkan kelebihan metode ini tentu akan tercipta Aktivitas Belajar Akuntansi yang optimal.

d. Permainan *Ludo* Akuntansi

Menurut Arief S. Sadiman dkk. (2011: 75) Permainan (*game*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:

- 1) Adanya pemain (pemain-pemain);
- 2) Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi;
- 3) Adanya aturan-aturan main, dan
- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai. (Arief S.Sadiman dkk., 2011: 76)

Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- 5) Permainan bersifat luwes.
- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. (Arief S. Sadiman dkk., 2011: 78-80)

Ludo is a simple game in which players move counters round a board according to throws of dice (Oxford Online Dictionary). Ludo adalah permainan sederhana di mana para pemain bergerak dengan cara melawan arah jarum jam di sebuah papan sesuai dengan jumlah lemparan dadu. Dalam penelitian ini *Ludo* yang digunakan telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan yang ada. *Ludo* yang digunakan disebut *Ludo Akuntansi* karena telah dikombinasikan dengan unsur-unsur akuntansi.

Permainan *Ludo Akuntansi* dimainkan oleh empat orang menggunakan pion-pion yang sudah disediakan pada saat turnamen. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mencapai *home* yang sesuai dengan warna pion, yaitu tujuan akhir dari permainan. Untuk mencapai *home* pemain harus melewati kotak-kotak bernomor 1 sampai 12 yang sesuai dengan warna pion yang sesuai pada papan *Ludo Akuntansi*. Cara untuk melewati kotak-kotak bernomor tersebut adalah dengan menjawab kartu soal yang telah disediakan. Di sudut kanan atas kartu soal telah diberi nomor 2, 3 dan 4. Nomor-nomor ini berfungsi untuk menggantikan dadu.

Setelah pemain memilih kartu kemudian ia menyerahkan kartu soal itu untuk dibacakan oleh pemain dengan giliran berikutnya. Pemain harus mengerjakan soal yang tertera pada kartu dan jika benar menjawab maka pemain diperbolehkan melangkah maju di kotak-kotak bernomor sesuai dengan nomor yang tertera pada sudut kanan atas kartu soal. Jika pemain salah menjawab maka pemain tidak diperbolehkan melangkah maju dan kartu soal akan diperebutkan oleh para pemain selain pengambil dan pembaca kartu soal.

Setelah melangkah maju pemain juga akan mendapatkan poin sebesar 20. Pemain yang tercepat mencapai *home* maka akan mendapatkan poin ekstra sebesar 10. Pada akhirnya poin yang didapatkan oleh setiap pemain akan dijumlahkan berdasarkan kelompoknya masing-masing. Tiga kelompok dengan nilai tertinggi akan mendapatkan *reward*.

e. Pelaksanaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo Akuntansi*

Pelaksanaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo Akuntansi* hampir sama dengan pelaksanaan TGT pada umumnya yaitu dimulai dengan presentasi di kelas, belajar dalam kelompok, mengadakan turnamen, dan rekognisi kelompok. Perbedaannya ada pada saat turnamen, dalam turnamen akan digunakan Permainan *Ludo Akuntansi* sebagai media pembelajarannya. Langkah-langkah turnamen dalam TGT menggunakan Permainan *Ludo Akuntansi* sebagai berikut:

- 1) Para siswa dengan kemampuan akademik yang homogen dari setiap kelompok berkumpul di meja turnamen yang telah disediakan Permainan *Ludo Akuntansi* di atasnya.
- 2) Guru membacakan aturan dari Permainan *Ludo Akuntansi*.
- 3) Para siswa memulai permainan dengan menentukan urutan bermain terlebih dahulu kemudian meletakkan pion pada papan *Ludo Akuntansi* sesuai dengan warna yang dipilih.
- 4) Siswa memilih kartu soal dan memberikan kartu soal yang telah dipilih kepada siswa dengan urutan berikutnya untuk dibacakan soal yang tertera pada kartu soal.
- 5) Siswa menjawab soal pada lembar jawab yang telah disediakan. Untuk mengetahui jawaban benar atau salah, siswa yang menjawab harus

mengonfirmasi jawabannya kepada pembaca soal dengan cara melihat kunci jawaban yang telah ditempel di belakang kartu soal.

- 6) Jika siswa menjawab benar maka ia diperbolehkan melangkah maju pada papan *Ludo* Akuntansi sesuai dengan nomor yang tertera pada sudut kanan atas kartu soal, selain itu siswa juga mendapatkan poin sebesar 20.
- 7) Jika siswa menjawab salah maka ia tidak diperbolehkan melangkah maju pada papan *Ludo* Akuntansi dan pertanyaan tersebut menjadi pertanyaan rebutan bagi pemain selain pengambil dan pembaca kartu soal.
- 8) Setelah ada siswa yang berhasil mencapai *home* atau waktu yang ditentukan telah habis maka turnamen dianggap berakhir.
- 9) Siswa diminta kembali ke kelompok heterogen dan melakukan rekapitulasi poin yang didapatkan dari turnamen.

Penerapan TGT dalam penelitian ini sedikit berbeda pada teori yang ada. Perbedaan ada pada saat pertanyaan gagal dijawab maka pertanyaan tersebut menjadi rebutan dan bukan dijawab oleh penantang berikutnya. Perbedaan lainnya ada pada penggunaan Permainan *Ludo* Akuntansi saat berlangsungnya turnamen dan sistem penskoran soal. Hal ini dilakukan untuk lebih dapat memunculkan Aktivitas Belajar Akuntansi dan pada akhirnya dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Siti Mudrikah (2009) dengan judul "Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi pada Kompetensi Dasar Pembukuan Jurnal Penyesuaian Kelas X AK 3 SMK Ma' Arif NU 1 Cilongok Tahun Ajaran 2012/2013". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Ular Tangga dapat meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi siswa. Hal ini ditunjukkan dalam hal Aktivitas Belajar Akuntansi siswa yaitu dengan peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi sebesar 24,22% dari 55,47% pada siklus I menjadi 79,69% pada siklus II. Dalam hal Hasil Belajar Akuntansi juga mengalami peningkatan yaitu sebesar 34,38% dari siklus I sebesar 43,75% menjadi 78,13% pada siklus II.

Penelitian ini memiliki kesamaan dalam menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan perbedaannya terdapat pada tujuan penelitian yang hendak dicapai, penelitian ini hendak meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Akuntansi, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti hanya untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi, selain itu subjek, tempat penelitian, dan penggunaan permainan ular tangga juga berbeda.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Nursanti (2014) dengan judul "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Kristen 2 Klaten Tahun Ajaran 2013/2014". Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X Akuntansi tahun ajaran 2013/2014 sebesar 14,29% yaitu dari 67,48% di siklus I menjadi 81,77% di siklus II.

Persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) serta tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi. Perbedaannya terdapat pada waktu, tempat, subjek penelitian, dan media yang digunakan untuk turnamen serta penerapan pada mata pelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Amin Sholikhah (2013) yang berjudul "Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri Tahun Ajaran 2013/2014". Hasil penelitian ini dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi sebesar 12,96% yaitu dari 69,63% di siklus I menjadi 82,59% di siklus II.

Persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* serta tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi. Perbedaannya terdapat pada waktu, tempat, subjek penelitian, media yang digunakan untuk turnamen serta penerapan pada mata pelajaran.

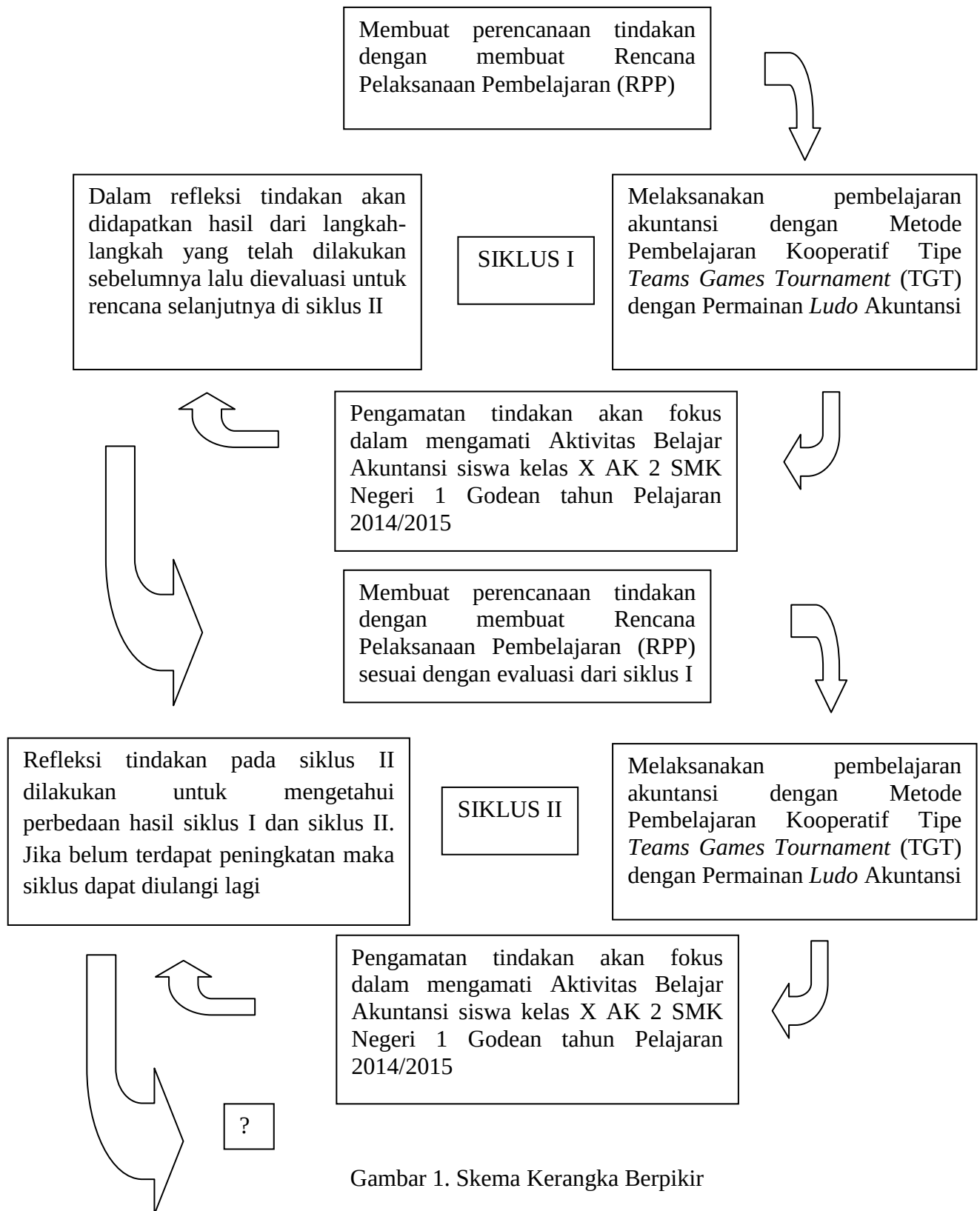
C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran Akuntansi di kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean masih menggunakan metode pembelajaran berupa ceramah. Hal ini menyebabkan Aktivitas Belajar Akuntansi para siswa terbilang relatif rendah. Hanya beberapa siswa saja yang aktif bertanya, menjawab, serta memperhatikan guru, sisanya ada yang berbicara dengan temannya dan ada pula yang melamun.

Penerapan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi adalah Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi. Dengan metode pembelajaran kooperatif ini pembelajaran akan berpusat pada siswa sehingga Aktivitas Belajar Akuntansi dapat meningkat.

Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi akan melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran. Siswa akan belajar bersama dalam kelompok kecil untuk memahami materi pelajaran dan mempersiapkan diri untuk

menghadapi turnamen. Dalam turnamen, Permainan *Ludo* Akuntansi akan digunakan sebagai media pembelajarannya. Dengan memasukkan permainan ke dalam proses pembelajaran tentu akan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan Aktivitas Belajar Akuntansi dapat ditingkatkan. Hal ini karena seluruh siswa akan berusaha menjadikan kelompoknya menjadi pemenang sehingga siswa akan berusaha secara maksimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi dapat digunakan untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean tahun pelajaran 2014/2015.



Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean tahun pelajaran 2014/2015.

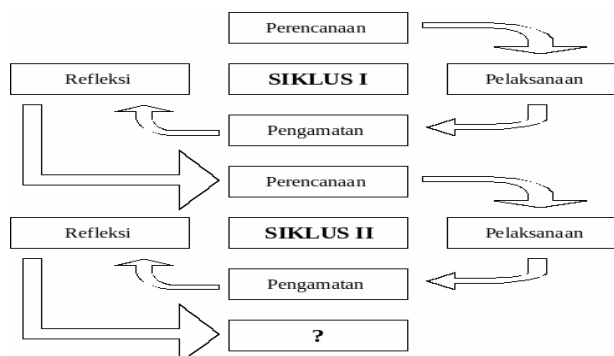
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) kolaboratif. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus. Menurut Suharsimi Arikunto (2008: 3) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Menurut Kemmis dan Mc Tagart (1998) dalam Kunandar (2012: 70-75), Penelitian Tindakan Kelas dilakukan melalui proses yang dinamis dan komplementari yang terdiri dari empat momentum esensial, yaitu penyusunan rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah proses pembelajaran yang dilakukan guru melalui penyusunan rencana, tindakan, observasi, dan refleksi yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dalam kelas.



Gambar 2. Model Penelitian Tindakan Kelas (Suharsimi Arikunto, 2008: 16)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean yang berjumlah 32 siswa, yang beralamat di Kowanan, Sidoagung, Godean, Sleman, Yogyakarta, 55564 Telp./Fax. (0274) 978274.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Tahap persiapan dimulai pada bulan November 2014, kemudian tahap pelaksanaan penelitian dan pelaporan yaitu pada bulan Januari sampai dengan bulan Maret 2015.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 32 siswa. Objek penelitian ini adalah Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean tahun pelajaran 2014/2015 melalui penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi.

D. Definisi Operasional

1. Aktivitas Belajar Akuntansi

Aktivitas Belajar Akuntansi adalah kegiatan yang bersifat fisik atau mental yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang pada akhirnya dapat menunjang keberhasilan belajar akuntansi.

2. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi

Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa dan mengandung unsur Permainan *Ludo* Akuntansi yang dapat saling menguatkan sesama anggota kelompok. Aktivitas Belajar Akuntansi dengan Permainan *Ludo* Akuntansi yang dirancang dalam Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar secara berkelompok untuk lebih memahami pembelajaran akuntansi. Dalam kelompok, siswa akan saling membantu memahami dan mengerjakan lembar kerja dari guru sebagai bekal untuk melaksanakan turnamen.

Permainan *Ludo* Akuntansi adalah permainan yang menggunakan papan *Ludo* yang telah dimodifikasi dengan memasukkan unsur-unsur akuntansi di dalamnya. Permainan ini digunakan dalam tahap turnamen. Hal ini dilakukan agar semakin menambah Aktivitas Belajar Akuntansi yang dilakukan para siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Partisipatif/ Pengamatan

Observasi partisipatif yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari subjek yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian (Sugiyono, 2012: 310). Kegiatan observasi ini dilakukan untuk

mengamati Aktivitas Belajar Akuntansi siswa pada saat pelaksanaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi. Aktivitas Belajar Akuntansi ini akan dicatat pada lembar observasi untuk setiap siklus. Kegiatan pengamatan akan dilakukan peneliti dan rekan sejawat yang berperan sebagai *observer* saat pelaksanaan proses pembelajaran. Terdapat sembilan indikator Aktivitas Belajar Akuntansi yang akan diamati.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2012: 329). Dalam penelitian ini, dokumen yang digunakan adalah foto-foto dari proses pembelajaran akuntansi yang menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi.

3. Angket

Angket terdiri dari sejumlah pertanyaan tertulis yang disampaikan kepada siswa-siswa untuk mendapatkan jawaban yang tertulis (Oemar Hamalik, 2011: 108). Angket dalam penelitian ini adalah angket tentang Aktivitas Belajar Akuntansi. Angket ini berbentuk angket tertutup dan siswa hanya tinggal memberikan tanda *check list* yang sesuai dengan pilihan mereka.

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan menurut Kunandar (2012: 197-198) adalah catatan yang dibuat oleh peneliti atau rekan peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi terhadap subjek atau objek penelitian tindakan kelas. Berbagai hasil pengamatan tentang aspek pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa dan beberapa aspek lainnya dapat dicatat sebagai catatan lapangan dan akan digunakan sebagai sumber data penelitian tindakan kelas. Catatan lapangan juga digunakan untuk membantu dalam proses refleksi.

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar observasi

Penelitian ini menggunakan lembar observasi yang berisi tentang indikator-indikator Aktivitas Belajar Akuntansi siswa selama proses pembelajaran yang menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi. Pedoman penskoran Aktivitas Belajar Akuntansi dalam pembelajaran akuntansi menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi:

- a. Memperhatikan penjelasan guru saat presentasi tentang materi pembelajaran akuntansi

Skor 2: Siswa selalu memperhatikan penjelasan guru

Skor 1: Siswa kadang-kadang memperhatikan penjelasan guru
(berbicara dengan teman diluar materi pembelajaran)

Skor 0: Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru

b. Membaca materi pembelajaran akuntansi

Skor 2: Siswa membaca materi pembelajaran akuntansi tanpa disuruh guru

Skor 1: Siswa membaca materi pembelajaran akuntansi ketika disuruh guru

Skor 0: Siswa tidak pernah membaca materi pembelajaran akuntansi

c. Bertanya mengenai materi pembelajaran akuntansi kepada guru ketika proses pembelajaran

Skor 2: Siswa bertanya mengenai materi pembelajaran akuntansi kepada guru lebih dari 1 kali

Skor 1: Siswa bertanya mengenai materi pembelajaran akuntansi kepada guru 1 kali

Skor 0: Siswa tidak pernah bertanya mengenai materi pembelajaran akuntansi kepada guru

d. Berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok

Skor 2: Siswa selalu berdiskusi dengan teman sekelompok saat belajar kelompok

Skor 1: Siswa kadang-kadang berdiskusi dengan teman sekelompok saat belajar kelompok

Skor 0: Siswa tidak pernah berdiskusi dengan teman sekelompok saat belajar kelompok

e. Mendengarkan penjelasan teman saat turnamen

Skor 2: Siswa selalu mendengarkan pendapat teman saat turnamen

Skor 1: Siswa kadang-kadang mendengarkan pendapat teman saat turnamen

Skor 0: Siswa tidak pernah mendengarkan pendapat teman saat turnamen

f. Mencatat materi pembelajaran akuntansi saat proses pembelajaran

Skor 2: Siswa selalu mencatat materi pembelajaran akuntansi tanpa harus disuruh guru

Skor 1: Siswa mencatat materi pembelajaran akuntansi dan harus disuruh guru

Skor 0: Siswa tidak pernah mencatat materi pembelajaran akuntansi

g. Mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar kelompok

Skor 2: Siswa selalu mengerjakan soal belajar kelompok yang diberikan guru

Skor 1: Siswa kadang-kadang mengerjakan soal belajar kelompok yang diberikan guru

Skor 0: Siswa tidak pernah mengerjakan soal belajar kelompok yang diberikan guru

h. Memecahkan soal saat turnamen

Skor 2: Siswa memberikan jawaban benar dari setiap soal yang ada saat turnamen

Skor 1: Siswa memberikan jawaban benar setengah dari keseluruhan soal yang ada saat turnamen

Skor 0: Siswa salah dalam memberikan jawaban dari setiap soal yang ada saat turnamen

i. Percaya diri dalam menyampaikan jawaban saat turnamen

Skor 2: Siswa lancar dalam mengemukakan jawaban saat turnamen

Skor 1: Siswa kurang lancar dalam mengemukakan jawaban saat turnamen

Skor 0: Siswa tidak lancar dalam mengemukakan jawaban saat turnamen

2. Angket

Penyusunan angket ini mengacu pada indikator-indikator yang telah dibuat. Angket ini menggunakan skala Likert dengan alternatif jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Kisi-kisi yang digunakan sebagai dasar dalam penyusunan angket adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Aktivitas Belajar Akuntansi

No	Indikator	No. Angket
a	Memperhatikan penjelasan guru saat presentasi tentang materi pembelajaran akuntansi	1, 8*
b	Membaca materi pembelajaran akuntansi	2, 7*
c	Bertanya mengenai materi pembelajaran akuntansi kepada guru ketika proses pembelajaran	4, 10*
d	Berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok	3, 6*
e	Mendengarkan penjelasan teman saat turnamen	5*, 9
f	Mencatat materi pembelajaran akuntansi saat proses pembelajaran	12*, 16, 20
g	Mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar kelompok	14, 18*
h	Memecahkan soal saat turnamen	13*, 17, 19
i	Percaya diri dalam menyampaikan jawaban saat turnamen	11, 15*

Kisi-kisi Angket Aktivitas Belajar Akuntansi merujuk pada teori Paul B.

Diedrich (Sardiman A.M., 2012: 101)

*) Pernyataan negatif

Tabel 3. Alternatif Jawaban Angket

Alternatif Jawaban	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat tidak setuju	1	4

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan menurut Kunandar (2012: 197-198) adalah catatan yang dibuat oleh peneliti atau rekan peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi terhadap subjek atau objek penelitian tindakan kelas. Berbagai hasil pengamatan tentang aspek pembelajaran di kelas, suasana

kelas, pengelolaan kelas, interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa dan beberapa aspek lainnya dapat dicatat sebagai catatan lapangan dan akan digunakan sebagai sumber data penelitian tindakan kelas. Catatan lapangan juga digunakan untuk membantu dalam proses refleksi.

G. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas terdapat beberapa komponen pokok, diantaranya perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Berikut ini terdapat penjelasan keempat komponen penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan.

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi. RPP ini akan digunakan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran. Dalam pembuatan RPP ini peneliti terlebih dahulu mengonsultasikannya dengan guru mata pelajaran akuntansi.
- 2) Membuat Permainan *Ludo* Akuntansi
- 3) Membuat kartu soal bernomor yang berisi tentang pertanyaan yang akan dipakai dalam turnamen.

- 4) Membagi siswa menjadi 8 kelompok heterogen dengan anggota 4 siswa tiap kelompok orang berdasarkan nilai ujian akhir semester gasal.
- 5) Menyusun lembar observasi Aktivitas Belajar Akuntansi siswa.
- 6) Membuat format catatan lapangan yang digunakan untuk mencatat peristiwa-peristiwa penting dalam pembelajaran menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi.
- 7) Membuat angket Aktivitas Belajar Akuntansi
- 8) Berkonsultasi dengan guru mata pelajaran akuntansi mengenai segala kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan peneliti dan rekan sejawat menjadi *observer*, sedangkan untuk proses pembelajaran akan dilaksanakan oleh guru dengan RPP yang telah dibuat.

c. Pengamatan Tindakan

Pengamatan tindakan dalam penelitian ini dilakukan menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan yang telah dibuat sebelumnya. Pengamatan tindakan ini akan fokus dalam mengamati Aktivitas Belajar Akuntansi siswa dengan dibantu rekan sejawat dalam pengamatannya.

d. Refleksi Tindakan

Dalam refleksi tindakan akan didapatkan hasil dari langkah-langkah yang telah dilakukan sebelumnya yang ada pada lembar observasi dan catatan lapangan. Dari hasil-hasil tersebut dapat diketahui masalah-masalah yang ada, setelah itu dilakukan evaluasi terhadap masalah-masalah tersebut dengan bantuan guru mata pelajaran akuntansi. Setelah dilakukan evaluasi peneliti dapat menyusun rencana-rencana perbaikan pada siklus II agar tercapai hasil yang optimal.

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan pada siklus II hampir sama dengan siklus I, hanya saja dilakukan perbaikan sesuai dengan refleksi tindakan yang telah dilakukan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II sama dengan siklus I. Guru mengajar dengan menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi yang merupakan kelanjutan dari siklus I.

c. Pengamatan Tindakan

Pengamatan tindakan pada siklus II sama dengan pengamatan tindakan pada siklus I.

d. Refleksi Tindakan

Refleksi tindakan pada siklus II dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil siklus I dan siklus II. Apakah terjadi peningkatan hasil dari siklus I ke siklus II, jika belum terdapat peningkatan maka siklus dapat diulangi lagi.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase digunakan untuk menganalisis data observasi Aktivitas Belajar Akuntansi dan data angket.

1. Analisis Data Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi

a. Mengolah skor Aktivitas Belajar Akuntansi

- 1) Membuat indikator penskoran untuk Aktivitas Belajar Akuntansi.
- 2) Menghitung dan menjumlahkan skor Aktivitas Belajar Akuntansi siswa untuk setiap indikator.
- 3) Menghitung persentase Aktivitas Belajar Akuntansi pada setiap indikator yang diamati dengan rumus berikut:

$$\% = \frac{\text{Skor tiap Aktivitas Belajar Akuntansi siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2012:137)

b. Menghitung persentase rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi dengan cara membagi persentase total Aktivitas Belajar Akuntansi dengan jumlah indikator yang digunakan.

c. Menyajikan data

Setelah data Aktivitas Belajar Akuntansi diolah, data ditampilkan secara sederhana dan disajikan ke dalam bentuk tabel dan grafik.

d. Menarik kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan pada awal penelitian. Dalam penelitian ini, setelah data disajikan dalam bentuk tabel dan grafik, dilakukan pemaknaan data ke dalam pernyataan.

2. Analisis Angket Aktivitas Belajar Akuntansi

Hasil angket Aktivitas Belajar Akuntansi akan dianalisis dengan menggunakan persentase hasil dari keseluruhan jawaban. Persentase hasil angket dapat dihitung dengan rumus yang sama saat menghitung persentase data observasi Aktivitas Belajar Akuntansi.

I. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Menurut E. Mulyasa (2006: 256) pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas jika seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam pembelajaran. Melalui penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi indikator keberhasilan tindakan yaitu apabila Aktivitas Belajar Akuntansi siswa

mencapai nilai $> 75\%$ dari kelas dan terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Observasi Awal

1. Kondisi Umum dan Lokasi SMK Negeri 1 Godean

SMK Negeri 1 Godean didirikan pada tanggal 9 Agustus 1965 di Kowanan, Sidoagung, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. SMK Negeri 1 Godean adalah SMK dengan bidang keahlian bisnis dan manajemen dengan empat kompetensi keahlian yaitu Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, dan Multimedia. SMK Negeri 1 Godean memiliki visi dan misi sebagai berikut:

VISI

Menghasilkan tamatan yang kompeten dengan program keahliannya, siap kerja dan siap mengembangkan diri, serta berbudi pekerti luhur.

MISI

1. Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan
2. Meningkatkan mutu penyelenggaraan pendidikan dan latihan
3. Mengembangkan kerjasama dengan Dunia Usaha/ Dunia Industri/
Dunia Kerja
4. Mengembangkan nilai-nilai moral dan estetika
5. Mengembangkan sikap kompetitif

Guru SMK Negeri 1 Godean berjumlah 29 orang dengan rincian 9 guru dari kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran, 8 guru dari kompetensi keahlian Akuntansi, 5 guru dari kompetensi keahlian Multimedia, dan 7

guru dari kompetensi keahlian Pemasaran. Fasilitas-fasilitas yang ada di SMK Negeri 1 Godean terdiri dari:

1. Ruang Kelas
2. Ruang Kepala Sekolah
3. Ruang Guru
4. Ruang BK
5. Ruang TU
6. Ruang UKS
7. Ruang Perpustakaan
8. Lab. Komputer
9. Lab. Bahasa
10. Lab. Komputer Akuntansi
11. Lab. Administrasi Perkantoran
12. Lab. Simulasi Rapat
13. Lab. Resepsionis
14. Lab Mengetik Manual dan Elektronik
15. Lab. Pemasaran
16. Lab. Multimedia
17. Masjid
18. Kantin Halal
19. *Hotspot Area*
20. *Business Center* (SMeGO Mart)
21. Kamar Kecil Siswa

22. Kamar Kecil Guru

Fasilitas-fasilitas di atas pada umumnya masih dalam kondisi baik.

2. Kondisi Umum Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean

Kondisi umum kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean terdiri dari 32 siswa dengan rincian 31 siswa perempuan dan 1 siswa laki-laki. Kelas X AK 2 terletak di gedung barat dekat dengan mushola. Sarana dan prasarana penunjang di ruang kelas X AK 2 antara lain 16 meja dengan masing-masing 2 kursi untuk siswa, 1 meja dan 1 kursi untuk guru, 1 *whiteboard*, 1 papan tulis, spidol, penghapus, lambang garuda, gambar presiden dan wakil presiden, jam dinding, struktur organisasi.

Format meja belajar siswa saat belajar kelompok dan turnamen dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi sedikit berbeda, yaitu satu meja dikelilingi 4 orang siswa. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah mengamati Aktivitas Belajar Akuntansi yang terjadi dan dapat lebih memperlancar kerjasama siswa dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas bersama.

3. Pra Penelitian Tindakan Kelas

a. Observasi Awal

Tahap penelitian diawali dengan observasi awal pada tanggal 26 November 2014 di kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean. Observasi awal dilakukan untuk mengetahui keadaan awal pembelajaran sebelum tindakan sekaligus mengutarakan maksud dan tujuan dari penelitian

yang akan dilaksanakan. Dari observasi awal ditemukan berbagai permasalahan yang ada di kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean. Dari 32 siswa hanya ada 10 (31,25%) siswa yang aktif menjawab dan bertanya kepada guru, sisanya ada yang berbicara dengan temannya dan ada yang melamun. Selain itu sebanyak 16 (50%) siswa tidak mencatat materi yang dijelaskan guru. Penggunaan metode pembelajaran ceramah dan guru yang hanya fokus ada di depan kelas juga menurunkan adanya Aktivitas Belajar Akuntansi.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas dapat dianalisis bahwa siswa masih kurang berpartisipasi dalam pembelajaran akuntansi sehingga Aktivitas Belajar Akuntansi masih rendah yaitu kurang dari 75%.

b. Penyusunan Perencanaan

Suatu penelitian akan berjalan dengan efektif jika telah dilakukan perencanaan yang baik terlebih dahulu. Perencanaan yang baik akan menjadi pedoman dalam pelaksanaan penelitian dan dapat menunjang keberhasilan penelitian.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi diterapkan pada Materi Jurnal Umum dan Buku Besar. Pelaksanaan dua siklus bersifat fleksibel, yaitu apabila setelah siklus II Aktivitas Belajar Akuntansi siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan minimal (>75%), maka penelitian dapat diakhiri, namun apabila setelah

siklus II Aktivitas Belajar Akuntansi siswa belum mencapai kriteria indikator keberhasilan minimal, maka penelitian dapat dilanjutkan ke siklus III sampai mencapai kriteria keberhasilan minimal.

B. Hasil Penelitian

1. Laporan Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan persiapan dan perencanaan pembelajaran akuntansi yang menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi. Perencanaan yang telah dibuat kemudian akan dikonsultasikan kepada guru dan disepakati bahwa di siklus I materi yang akan dipelajari adalah Jurnal Umum. Persiapan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi
- 2) Membuat Permainan *Ludo* Akuntansi
- 3) Membuat kartu soal bernomor yang berisi tentang pertanyaan yang akan dipakai dalam turnamen.
- 4) Membagi siswa menjadi 8 kelompok heterogen dengan anggota 4 siswa tiap kelompok orang berdasarkan nilai ujian akhir semester gasal.
- 5) Menyusun lembar observasi Aktivitas Belajar Akuntansi siswa.

- 6) Membuat format catatan lapangan yang digunakan untuk mencatat peristiwa-peristiwa penting dalam pembelajaran menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi.
- 7) Membuat angket Aktivitas Belajar Akuntansi
- 8) Menyiapkan *reward*

b. Pelaksanaan

Tindakan siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan (@ 2 x 45 menit).

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa 20 Januari 2015 pukul 13.00-14.30 WIB. Pada pertemuan kali ini materi yang dipelajari adalah Jurnal Umum. Peneliti dibantu oleh seorang teman untuk menjadi *observer* dalam mengamati Aktivitas Belajar Akuntansi. Penjelasan dari pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

a) Pendahuluan (15 menit)

Guru membuka pembelajaran dengan berdoa dan kemudian melakukan presensi. Guru mempersilahkan peneliti dan rekan (*observer*) peneliti untuk memperkenalkan diri, kemudian peneliti menjelaskan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Permainan *Ludo* Akuntansi yang akan diterapkan dalam pembelajaran akuntansi. Hal yang

selanjutnya dilakukan peneliti adalah membagikan *number tag* sesuai dengan nomor absen kepada seluruh siswa agar peneliti dan *observer* dapat melakukan pengamatan dengan baik. Setelah selesai membagikan *number tag* peneliti menyerahkan kembali pembelajaran kepada guru.

b) Inti (60 menit)

Pada tahap inti, guru menjelaskan mengenai materi Jurnal Umum. Dalam proses pembelajaran guru sering melemparkan pertanyaan kepada siswa dan ada beberapa siswa yang menjawabnya. Di setiap akhir penjelasan guru akan menanyakan kepada siswa apakah ada materi yang belum dipahami atau ada yang ingin mengajukan pertanyaan, namun hanya beberapa siswa yang mengajukan pertanyaan. Setelah presentasi mengenai materi Jurnal Umum selesai maka dilanjutkan dengan mengerjakan soal dalam tahap belajar kelompok.

Belajar kelompok diawali dengan mengelompokkan siswa dalam kelompok yang heterogen. Guru kemudian menyuruh siswa untuk berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah dibuat peneliti. Jumlah siswa di kelas adalah 32 siswa dan peneliti telah membagi ke dalam 8 kelompok, sehingga dalam setiap kelompok akan ada 4 orang siswa.

Pada saat belajar kelompok siswa mengerjakan soal yang diberikan guru secara bersama-sama. Setelah selesai

mengerjakan soal maka lembar jawab akan dikumpulkan kembali kepada guru.

c) Penutup (15 menit)

Pada tahap penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru juga memberikan informasi bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan turnamen dengan Permainan *Ludo* Akuntansi dan menyuruh siswa untuk mempersiapkan diri dengan baik. Pembelajaran diakhiri dengan berdoa bersama.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa 27 Januari 2015 pukul 13.00-14.30 WIB. Pada pertemuan kali ini materi yang dipelajari masih sama seperti pada saat pertemuan pertama yaitu Jurnal Umum. Perbedaannya pada pertemuan kedua akan dilaksanakan turnamen dengan Permainan *Ludo* Akuntansi. Penjelasan dari pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

a) Pendahuluan (15 menit)

Guru membuka pembelajaran dengan berdoa dan kemudian melakukan presensi. Guru mempersilahkan peneliti untuk menjelaskan peraturan turnamen dengan Permainan *Ludo* Akuntansi. Peneliti dan guru kemudian memberikan *number tag* sesuai dengan nomor absen siswa.

b) Inti (60 menit)

Pada tahap inti guru membagi siswa ke dalam 8 meja turnamen. Meja turnamen tersebut telah disesuaikan dengan kemampuan akademik siswa yang homogen. Kelompok dalam turnamen telah dibagi sebelumnya oleh peneliti.

Siswa-siswa telah menempati meja turnamen yang telah ditentukan. Guru dan peneliti kemudian membagikan satu set Permainan *Ludo* Akuntansi di setiap meja turnamen. Satu set Permainan *Ludo* Akuntansi terdiri dari 1 papan Permainan *Ludo* Akuntansi, 4 pion, 16 pasang kartu soal dan kunci jawaban, 4 lembar jawaban, dan 1 lembar poin turnamen. Setelah semuanya siap turnamenpun dimulai.

Pada awalnya masih ada beberapa siswa yang belum terlalu mengerti turnamen dengan Permainan *Ludo* Akuntansi namun seiring berjalannya waktu siswa-siswa sudah mulai mengerti. Pada turnamen kali ini ada beberapa kendala yaitu ada beberapa meja turnamen yang tidak terisi penuh karena beberapa siswa sedang mengikuti acara pemotretan untuk kepentingan sekolah dan waktu pembelajaran yang sedikit tersita karena siswa terlambat masuk kelas selama 20 menit.

Saat turnamen sudah mencapai empat ronde dan ada siswa yang mencapai *home* maka turnamenpun akan selesai. Seharusnya dilakukan rekapitulasi poin untuk menentukan 3

kelompok terbaik tetapi karena keterbatasan waktu maka hal tersebut tidak dapat terlaksana. Guru dan peneliti memutuskan untuk memberikan *reward* pada pertemuan berikutnya.

c) Penutup (15 menit)

Pada tahap penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru juga memberikan informasi bahwa pada pertemuan berikutnya masih akan menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi dan materi pembelajarannya adalah Buku Besar. Pembelajaran diakhiri dengan berdoa bersama.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan pada siklus I. Tujuannya untuk mengamati Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean sesuai dengan pedoman observasi yang telah dibuat.

Pengamatan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean dilakukan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari sembilan indikator. Data Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus I

No	Indikator	Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi
a	Memperhatikan penjelasan guru saat presentasi tentang materi pembelajaran akuntansi	81,25%
b	Membaca materi pembelajaran akuntansi	64,06%
c	Bertanya mengenai materi pembelajaran akuntansi kepada guru ketika proses pembelajaran	32,81%
d	Berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok	81,25%
e	Mendengarkan penjelasan teman saat turnamen	76,67%
f	Mencatat materi pembelajaran akuntansi saat proses pembelajaran	46,87%
g	Mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar kelompok	81,25%
h	Memecahkan soal saat turnamen	76,67%
i	Percaya diri dalam menyampaikan jawaban saat turnamen	83,33%
Rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi		69,35%

(sumber: data primer yang diolah)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean pada siklus I memiliki persentase sebesar 69,35%. Persentase tersebut dirasa kurang karena dalam penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi, Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean masih belum mencapai kriteria keberhasilan minimal yaitu >75%.

d. Refleksi

Refleksi merupakan langkah yang dilakukan setelah mengetahui hasil dari tindakan pada siklus I. Penerapan Metode Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi belum terlaksana dengan optimal, maka diperlukan evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian siklus I, didapatkan kendala-kendala dalam pelaksanaan yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa belum terbiasa menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi
- 2) Siswa masih merasa kebingungan dengan peraturan saat turnamen menggunakan Permainan *Ludo* Akuntansi
- 3) Keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran menyebabkan tidak terlaksananya rekapitulasi poin turnamen

Usaha yang dilakukan untuk perbaikan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan petunjuk yang jelas pada siswa hingga siswa benar-benar memahami Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi
- 2) Memberikan penjelasan ulang kepada siswa hingga siswa benar-benar memahami peraturan dalam Permainan *Ludo* Akuntansi
- 3) Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien agar seluruh rangkaian kegiatan dalam penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi berjalan sesuai rencana

2. Laporan Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan pengamatan Aktivitas Belajar Akuntansi dalam kegiatan pembelajaran di siklus II, siswa lebih menunjukkan antusias dan memberikan partisipasi yang lebih dibandingkan pada siklus I. Pelaksanaan tindakan pada siklus I yang memiliki persentase Aktivitas Belajar Akuntansi sebesar 69,35% masih harus dilakukan peningkatan. Sesuai dengan rencana tindakan, desain pembelajaran pada siklus II akan diterapkan pada materi Buku Besar. Pelaksanaan siklus II ditargetkan dapat mencapai indikator keberhasilan yaitu Aktivitas Belajar Akuntansi secara keseluruhan dapat mencapai $> 75\%$.

Siklus II direncanakan dalam dua kali pertemuan yakni @ 2 x 45 menit. Pelaksanaan tindakan pada siklus II merupakan hasil perbaikan dari pelaksanaan siklus I sesuai dengan hasil refleksi. Perencanaan yang disusun untuk siklus II dilakukan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Memberikan petunjuk yang jelas pada siswa hingga siswa benar-benar memahami Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi
2. Memberikan penjelasan ulang kepada siswa hingga siswa benar-benar memahami peraturan dalam Permainan *Ludo* Akuntansi
3. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien agar seluruh rangkaian kegiatan dalam penerapan Metode Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi berjalan sesuai rencana

b. Pelaksanaan

Tindakan siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan (@ 2 x 45 menit).

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Januari 2015 pukul 12.30-14.00 WIB. Pada pertemuan kali ini materi yang dipelajari adalah Buku Besar. Peneliti dibantu oleh seorang teman untuk menjadi *observer* dalam mengamati Aktivitas Belajar Akuntansi. Penjelasan dari pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

a) Pendahuluan (15 menit)

Guru membuka pembelajaran dengan berdoa dan kemudian melakukan presensi. Hal yang selanjutnya guru mempersilahkan peneliti untuk membagikan *number tag* sesuai dengan nomor absen kepada seluruh siswa agar peneliti dan *observer* dapat melakukan pengamatan dengan baik. Setelah itu peneliti juga memberikan petunjuk kembali mengenai Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi agar siswa menjadi lebih mengerti. Setelah selesai membagikan *number tag* peneliti menyerahkan kembali pembelajaran kepada guru.

b) Inti (60 menit)

Pada tahap inti, guru menjelaskan mengenai materi Buku Besar. Dalam proses pembelajaran kali ini siswa lebih aktif dibanding pada siklus I. Hal ini dapat terlihat ketika sudah banyak siswa yang bertanya pada guru jika belum mengerti mengenai materi pembelajaran. Setelah presentasi mengenai materi Buku Besar selesai maka dilanjutkan dengan mengerjakan soal dalam tahap belajar kelompok sama seperti pada siklus I.

Belajar kelompok diawali dengan mengelompokkan siswa dalam kelompok yang heterogen. Guru kemudian menyuruh siswa untuk berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah dibuat peneliti. Jumlah siswa di kelas adalah 32 siswa dan peneliti telah membagi ke dalam 8 kelompok, sehingga dalam setiap kelompok akan ada 4 orang siswa.

Pada saat belajar kelompok siswa mengerjakan soal yang diberikan guru secara bersama-sama. Setelah selesai mengerjakan soal maka lembar jawab akan dikumpulkan kembali kepada guru.

c) Penutup (15 menit)

Pada tahap penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru juga memberikan informasi bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan turnamen

dengan Permainan *Ludo* Akuntansi dan menyuruh siswa untuk mempersiapkan diri dengan baik. Pembelajaran diakhiri dengan berdoa bersama.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin 2 Februari 2015 pukul 12.30-14.00 WIB. Pada pertemuan kali ini materi yang dipelajari masih sama seperti pada saat pertemuan pertama yaitu Buku Besar. Perbedaannya pada pertemuan kedua akan dilaksanakan turnamen dengan Permainan *Ludo* Akuntansi. Penjelasan dari pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

a) Pendahuluan (15 menit)

Guru membuka pembelajaran dengan berdoa dan kemudian melakukan presensi. Peneliti kembali menjelaskan peraturan turnamen dengan Permainan *Ludo* Akuntansi hingga siswa benar-benar jelas. Hal ini dilakukan agar siswa dapat melaksanakan turnamen dengan baik. Peneliti dan guru kemudian memberikan *number tag* sesuai dengan nomor absen siswa.

b) Inti (60 menit)

Pada tahap inti guru membagi siswa ke dalam 8 meja turnamen. Meja turnamen tersebut telah disesuaikan dengan kemampuan akademik siswa yang homogen. Kelompok dalam turnamen telah dibagi sebelumnya oleh peneliti.

Siswa-siswa telah menempati meja turnamen yang telah ditentukan. Guru dan peneliti kemudian membagikan satu set Permainan *Ludo* Akuntansi di setiap meja turnamen. Satu set Permainan *Ludo* Akuntansi terdiri dari 1 papan Permainan *Ludo* Akuntansi, 4 pion, 16 pasang kartu soal dan kunci jawaban, 4 lembar jawaban, dan 1 lembar poin turnamen. Setelah semuanya siap turnamenpun dimulai.

Pada pelaksanaan turnamen dengan Permainan *Ludo* Akuntansi di siklus II sudah tidak banyak siswa yang bertanya mengenai aturan turnamen sehingga waktu turnamen dapat dimanfaatkan secara lebih efisien. Pada turnamen siklus II relatif dapat berjalan lebih lancar dibandingkan dengan siklus I. Setelah turnamen berjalan empat ronde dan terdapat siswa yang telah mencapai *home* maka turnamen dengan Permainan *Ludo* Akuntansi dapat diakhiri. Waktu untuk turnamen pada siklus II dapat digunakan secara efisien sehingga rekapitulasi poin turnamen dapat terlaksana. Setelah dilakukan rekapitulasi poin maka pembagian *reward* untuk tiga kelompok dengan poin tertinggi dapat dilaksanakan.

c) Penutup (15 menit)

Pada tahap penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Pembelajaran diakhiri dengan berdoa bersama.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan pada Siklus II. Tujuannya untuk mengamati Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean sesuai dengan pedoman observasi yang telah dibuat.

Pengamatan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean dilakukan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari sembilan indikator. Data Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus II

No	Indikator	Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi
a	Memperhatikan penjelasan guru saat presentasi tentang materi pembelajaran akuntansi	96,77%
b	Membaca materi pembelajaran akuntansi	80,64%
c	Bertanya mengenai materi pembelajaran akuntansi kepada guru ketika proses pembelajaran	75,81%
d	Berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok	100%
e	Mendengarkan penjelasan teman saat turnamen	84,37%
f	Mencatat materi pembelajaran akuntansi saat proses pembelajaran	82,26%
g	Mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar kelompok	100%
h	Memecahkan soal saat turnamen	82,81%
i	Percaya diri dalam menyampaikan jawaban saat turnamen	95,31%
	Rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi	88,64%

(sumber: data primer yang diolah)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean pada siklus II memiliki persentase sebesar 88,64%. Persentase tersebut telah menunjukkan peningkatan sebesar 19,29% dari siklus I yang memiliki persentase sebesar 69,35%. Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean pada siklus II juga sudah mencapai kriteria keberhasilan minimal yaitu $> 75\%$.

d. Refleksi

Pembelajaran dengan penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi pada siklus II sudah mengalami peningkatan, dilihat dari Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean pada siklus II dibandingkan dengan siklus I. Pengelolaan kelas terlaksana dengan baik sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran secara optimal pada siklus II. Peningkatan pada siklus II tidak terlepas dari perbaikan-perbaikan yang dilakukan sesuai dengan hasil refleksi siklus I.

3. Data Hasil Angket Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean

Pada pertemuan kedua di siklus I dan siklus II didistribusikan angket Aktivitas Belajar Akuntansi. Berdasarkan angket Aktivitas Belajar Akuntansi diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 6. Perhitungan Persentase Angket Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015

Butir	Persentase Siklus I	Indikator	Total Persentase	Butir	Persentase Siklus II	Indikator	Total Persentase
1	75,83%	a	75%	1	80,47%	a	80,86%
8	74,17%			8	81,25%		
2	72,50%	b	73,33%	2	78,91%	b	82,03%
7	74,17%			7	85,16%		
4	74,17%	c	73,75%	4	85,94%	c	85,15%
10	73,33%			10	84,37%		
3	83,33%	d	82,91%	3	92,97%	d	88,67%
6	82,50%			6	84,37%		
5	66,67%	e	72,50%	5	77,34%	e	78,51%
9	78,33%			9	79,69%		
12	69,17%	f	68,61%	12	78,12%	f	77,86%
16	70,83%			16	78,91%		
20	65,83%			20	76,56%		
14	79,17%	g	79,58%	14	92,19%	g	91,80%
18	80,00%			18	91,41%		
13	65,00%	h	71,39%	13	87,50%	h	85,67%
17	83,33%			17	83,59%		
19	65,83%			19	85,94%		
11	78,33%	i	75,83%	11	80,47%	i	79,69%
15	73,33%			15	78,91%		

(Sumber: data primer yang diolah)

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean tahun pelajaran 2014/2015 melalui penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi. Penelitian ini dilatarbelakangi masih rendahnya Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean tahun pelajaran 2014/2015.

Tahapan-tahapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi dilaksanakan dalam

dua siklus, setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan perencanaan yang telah dilakukan meliputi membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi, membuat Permainan *Ludo* Akuntansi, membuat kartu soal bernomor yang berisi tentang pertanyaan yang akan dipakai dalam turnamen, membagi siswa menjadi 8 kelompok heterogen dengan anggota 4 siswa tiap kelompok orang berdasarkan nilai ujian akhir semester gasal, menyusun lembar observasi Aktivitas Belajar Akuntansi siswa, membuat format catatan lapangan, membuat angket Aktivitas Belajar Akuntansi, dan menyiapkan *reward*. Tahap pelaksanaan dalam penelitian ini merupakan penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi.

Pelaksanaan dilakukan secara kolaborasi antara guru sebagai pelaksana dan peneliti sebagai pihak yang mengamati dan membantu guru jika dirasa perlu. Pada tahap pengamatan, peneliti dibantu oleh *observer* mengamati secara langsung proses pembelajaran yang menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi. Setelah tahap pengamatan maka dilakukan tahap refleksi. Tahap refleksi ini dilakukan untuk menemukan kendala-kendala yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran dan menyusun perbaikan atas kendala-kendala tersebut.

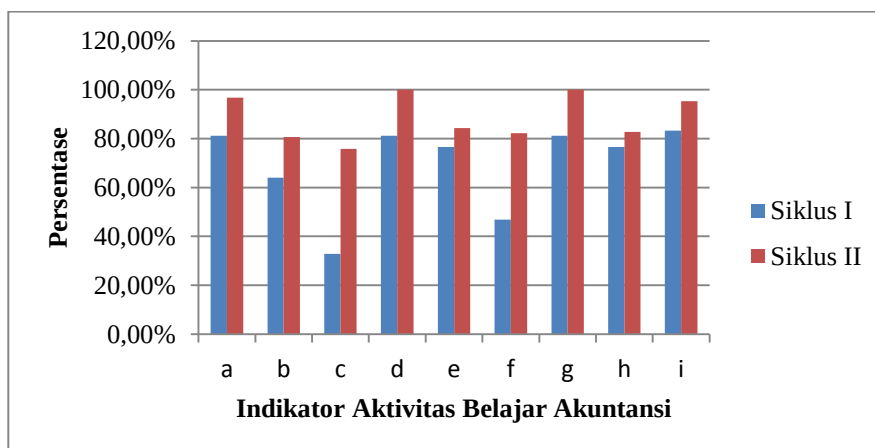
Berdasarkan lembar observasi yang dilakukan pada setiap siklus selama penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi maka diketahui persentase Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I sebesar 69,35%. Pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan minimal yaitu $> 75\%$. Oleh karena itu, maka dilanjutkan pada siklus II untuk guna memperbaiki siklus I. Pada siklus II Aktivitas Belajar Akuntansi sudah mengalami peningkatan sebesar 19,29% menjadi 88,64%. Untuk lebih jelasnya berikut ini disajikan hasil perbandingan Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I dan II.

Tabel 7. Perbandingan Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi berdasarkan Observasi pada Siklus I dan Siklus II

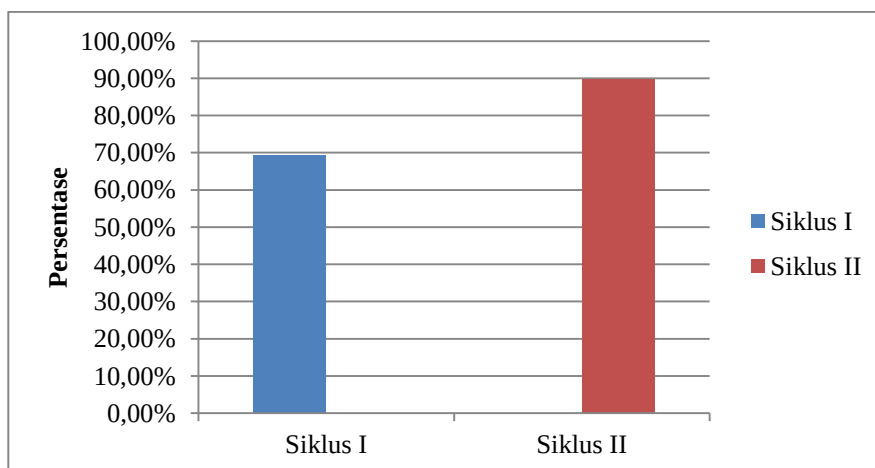
No	Indikator	Persentase		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
a	Memperhatikan penjelasan guru saat presentasi tentang materi pembelajaran akuntansi	81,25%	96,77%	15,25%
b	Membaca materi pembelajaran akuntansi	64,06%	80,64%	16,58%
c	Bertanya mengenai materi pembelajaran akuntansi kepada guru ketika proses pembelajaran	32,81%	75,81%	43,00%
d	Berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok	81,25%	100%	18,75%
e	Mendengarkan penjelasan teman saat turnamen	76,67%	84,37%	7,70%
f	Mencatat materi pembelajaran akuntansi saat proses pembelajaran	46,87%	82,26%	35,39%
g	Mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar kelompok	81,25%	100%	18,75%
h	Memecahkan soal saat turnamen	76,67%	82,81%	6,14%
i	Percaya diri dalam menyampaikan jawaban saat turnamen	83,33%	95,31%	11,98%
Persentase Rata-Rata		69,35%	88,64%	19,29%

(Sumber: Data primer yang diolah)

Tabel perbandingan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean melalui penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi yang diperoleh melalui observasi menunjukkan adanya peningkatan. Jika disajikan dalam bentuk grafik akan tampak sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Peningkatan setiap Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi berdasarkan Observasi Siklus I dan Siklus II



Gambar 4. Grafik Persentase Rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi berdasarkan Observasi pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan Aktivitas Belajar Akuntansi mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan Aktivitas

Belajar Akuntansi meliputi kenaikan pada rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi secara keseluruhan pada siklus II mencapai kriteria keberhasilan minimal yaitu $> 75\%$.

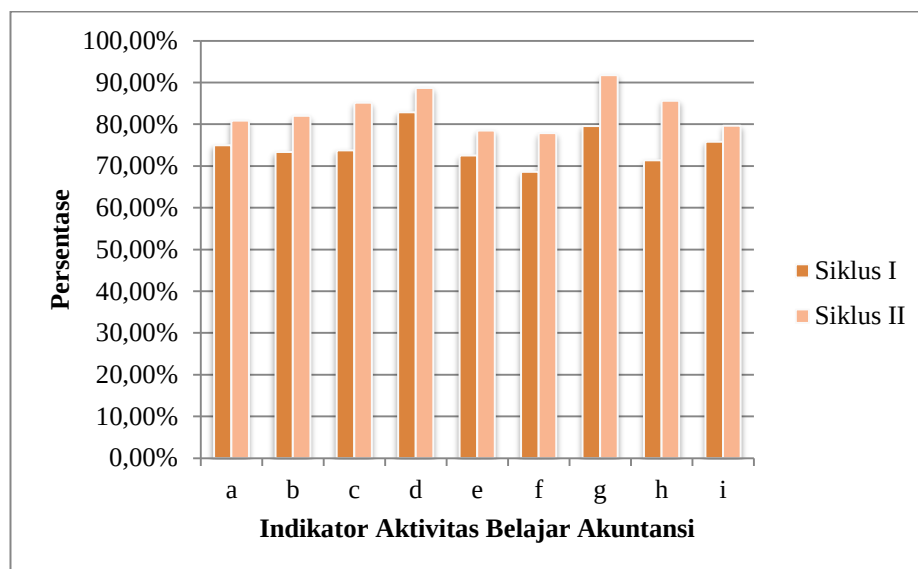
Pada setiap akhir siklus dilakukan pendistribusian angket Aktivitas Belajar Akuntansi. Angket dibuat berdasarkan 9 indikator yang terdiri dari 20 pernyataan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang telah dilengkapi dengan alternatif jawaban yang dapat dipilih oleh responden. Alternatif jawaban diambil dari skala Likert yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket didistribusikan pada setiap akhir siklus dan setelah itu data yang didapatkan akan diolah lebih lanjut. Dari angket yang telah didistribusikan pada siklus I dan siklus II dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Perbandingan Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi berdasarkan Angket pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Persentase		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
a	Memperhatikan penjelasan guru saat presentasi tentang materi pembelajaran akuntansi	75,00%	80,86%	5,86%
b	Membaca materi pembelajaran akuntansi	73,33%	82,03%	8,70%
c	Bertanya mengenai materi pembelajaran akuntansi kepada guru ketika proses pembelajaran	73,75%	85,15%	11,40%
d	Berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok	82,91%	88,67%	5,76%
e	Mendengarkan penjelasan teman saat turnamen	72,50%	78,51%	6,01%
f	Mencatat materi pembelajaran akuntansi saat proses pembelajaran	68,61%	77,86%	9,25%
g	Mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar kelompok	79,58%	91,80%	12,22%
h	Memecahkan soal saat turnamen	71,39%	85,67%	14,28%
i	Percaya diri dalam menyampaikan jawaban saat turnamen	75,83%	79,69%	3,86%
Persentase Rata-Rata		74,77%	83,36%	8,59%

(Sumber: Data primer yang diolah)

Berdasarkan tabel perbandingan di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II sebesar 8,59%. Jika disajikan dalam bentuk grafik akan tampak sebagai berikut:



Gambar 5. Grafik Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi berdasarkan Angket pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil yang telah ditampilkan di atas, baik hasil observasi maupun hasil angket maka dapat dilanjutkan ke langkah yang selanjutnya yaitu penarikan kesimpulan. Berikut ini penarikan kesimpulan yang dilakukan baik secara keseluruhan Aktivitas Belajar Akuntansi maupun indikator-indikator yang melingkupinya.

1. Indikator memperhatikan penjelasan guru saat presentasi tentang materi pembelajaran akuntansi

Peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi yang terjadi ketika penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi sebesar 15,25% dari 81,25% di siklus I menjadi 96,77% pada siklus II. Peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi didukung juga dari data angket di mana terjadi peningkatan sebesar 5,86% dari 75% di siklus I menjadi 80,86% pada siklus II. Siswa menjadi lebih memperhatikan penjelasan saat guru sedang mempresentasikan

materi pembelajaran akuntansi karena siswa ingin lebih paham dan mendapatkan bekal yang cukup untuk mengerjakan soal belajar kelompok maupun soal turnamen dalam penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi.

2. Indikator membaca materi pembelajaran akuntansi

Peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi yang terjadi sebesar 16,58% yaitu dari 64,06% di siklus I menjadi 80,64% pada siklus II. Peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi didukung juga dari data angket di mana terjadi peningkatan sebesar 8,70% dari 73,33% di siklus I menjadi 82,03% pada siklus II. Pada saat siswa telah membaca materi pembelajaran akuntansi di rumah, siswa akan dengan mudah menemukan materi pembelajaran akuntansi yang ada dalam buku pelajaran ketika sedang berada di kelas. Dengan begitu, jika guru mengajukan pertanyaan tentang materi pembelajaran akuntansi yang ada di buku maka siswa akan dengan cepat menemukan jawaban yang sesuai dengan buku karena telah membaca materi pembelajaran akuntansi di rumah.

3. Indikator bertanya mengenai materi pembelajaran akuntansi kepada guru ketika proses pembelajaran

Peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi terjadi sebesar 43% dari 32,81% di siklus I menjadi 75,81% pada siklus II. Peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi juga terjadi pada angket yaitu sebesar 11,40% dari 73,75% di siklus I menjadi 85,15 pada siklus II. Pada siklus I hanya beberapa siswa saja yang bertanya mengenai materi pembelajaran akuntansi yang belum

dimengerti tetapi pada siklus II sudah banyak siswa yang bertanya ketika belum mengerti materi pembelajaran akuntansi.

4. Indikator berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok

Peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi terjadi sebesar 18,75% dari 81,25% di siklus I menjadi 100% pada siklus II. Peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi juga terjadi pada angket yaitu sebesar 5,76% dari 82,91% di siklus I menjadi 88,67% pada siklus II. Pada siklus I indikator berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok sudah mencapai kriteria keberhasilan minimal karena sudah banyak siswa yang berdiskusi bersama mengenai pembelajaran akuntansi saat sedang belajar kelompok dan pada siklus II semakin banyak siswa yang berdiskusi mengenai pembelajaran akuntansi saat sedang belajar kelompok.

5. Indikator mendengarkan penjelasan teman saat turnamen

Peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi terjadi sebesar 7,70% dari 76,67% di siklus I menjadi 84,37% pada siklus II. Peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi juga terjadi pada angket yaitu sebesar 6,01% dari 72,50% di siklus I menjadi 78,51% pada siklus II. Pada siklus I ada beberapa siswa yang belum mendengarkan penjelasan temannya saat turnamen tetapi pada siklus II sebagian besar siswa selalu mendengarkan penjelasan temannya saat turnamen berlangsung.

6. Indikator mencatat materi pembelajaran akuntansi saat proses pembelajaran

Peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi terjadi sebesar 35,39% dari 46,87% di siklus I menjadi 82,26% pada siklus II. Peningkatan persentase

Aktivitas Belajar Akuntansi juga terjadi pada angket yaitu sebesar 9,25% dari 68,61% di siklus I menjadi 77,86% pada siklus II. Mencatat materi pembelajaran akuntansi merupakan aktivitas yang penting karena dengan mencatat materi pembelajaran akuntansi yang telah dijelaskan oleh guru dapat disimpan dalam bentuk tulisan. Ketika siswa lupa mengenai materi pembelajaran akuntansi maka siswa dapat melihat kembali catatan yang telah dibuat. Hal ini juga akan membantu dalam mengerjakan soal belajar kelompok maupun saat turnamen karena siswa dapat memiliki bekal yang cukup.

7. Indikator mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar kelompok

Peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi terjadi sebesar 18,75% dari 81,25% di siklus I menjadi 100% pada siklus II. Peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi juga terjadi pada angket yaitu sebesar 12,22% dari 79,58% di siklus I menjadi 91,80% pada siklus II. Dalam penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi, siswa diarahkan untuk saling bekerja dalam kelompok. Dalam kelompok siswa saling berdiskusi dan menyelesaikan soal yang diberikan guru. Pada saat itulah siswa akan saling membantu untuk dapat menyelesaikan soal belajar kelompok dan juga sebagai bekal siswa untuk maju dalam turnamen.

8. Indikator memecahkan soal saat turnamen

Peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi terjadi sebesar 6,14% dari 76,67% di siklus I menjadi 82,81% pada siklus II. Peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi juga terjadi pada angket yaitu sebesar 14,28% dari

71,39% di siklus I menjadi 85,67% pada siklus II. Turnamen dalam Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi merupakan hal yang penting. Dalam turnamen siswa akan saling bertanding mewakili kelompoknya masing-masing. Siswa yang telah berdiskusi dan menyelesaikan soal bersama saat belajar kelompok akan mendapatkan bekal yang cukup untuk mengerjakan soal saat turnamen. Setiap soal yang telah berhasil dipecahkan oleh siswa akan menambah poin untuk kelompoknya masing-masing. Hal ini akan memotivasi siswa agar selalu dapat memecahkan soal turnamen dan pada akhirnya dapat menjadi kelompok terbaik.

9. Indikator percaya diri dalam menyampaikan jawaban saat turnamen

Peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi terjadi sebesar 11,98% dari 83,33% di siklus I menjadi 95,31% pada siklus II. Peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi juga terjadi pada angket yaitu sebesar 3,86% dari 75,83% di siklus I menjadi 79,69% pada siklus II. Pada saat menyampaikan jawaban saat turnamen dapat terlihat rasa percaya diri ataupun kurang percaya diri dari siswa. Ketika siswa yakin dengan jawaban yang disampaikan maka siswa akan terlihat percaya diri saat menyampaikan jawabannya pada saat turnamen. Sebaliknya, jika siswa tidak yakin dengan jawaban yang disampaikan maka siswa juga akan merasa kurang percaya diri dalam menyampaikan jawabannya saat turnamen berlangsung. Pada siklus I terdapat beberapa siswa yang belum tepat dalam menyampaikan jawaban pada saat turnamen sehingga siswa tersebut juga kurang percaya diri saat menyampaikan

jawaban turnamen. Dengan persiapan yang lebih matang di siklus II, lebih banyak siswa yang sudah benar dalam menyampaikan jawaban saat turnamen dan hal ini akan memunculkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan jawaban saat turnamen.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean tahun pelajaran 2014/2015 dengan Aktivitas Belajar Akuntansi yang telah mencapai kriteria keberhasilan minimal yaitu $> 75\%$. Sesuai dengan yang diungkapkan E. Mulyasa (2006: 256) bahwa pembelajaran yang dikatakan berhasil dan berkualitas jika seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Tukiran Tanireja, Efi Miftah Faridli, dan Sri Harmianto (2012: 73) yang menyebutkan salah satu kelebihan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah dapat meningkatkan kerjasama antar siswa dan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Sejalan dengan hasil penelitian, penelitian ini sesuai dengan penelitian relevan sebelumnya, yaitu penelitian oleh Ika Nursanti yang menyatakan bahwa Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa. Penelitian yang

dilakukan oleh Ika Nursanti pada tahun 2014 menyebutkan bahwa terjadi peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi dari 67,48% pada siklus I menjadi 81,77% pada siklus II.

D. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdapat beberapa keterbatasan dalam penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi di Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015. Keterbatasan yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada siklus I pertemuan kedua ada 2 siswa yang absen. Hal ini menyebabkan pengurangan jumlah orang yang ikut bermain dalam turnamen sehingga ada beberapa kelompok turnamen yang melaksanakan turnamen dengan tidak mengikuti peraturan yang telah ditetapkan.
2. Persentase ketercapaian indikator Aktivitas Belajar Akuntansi yang didapat dari hasil observasi mencerminkan persentase ketercapaian Aktivitas Belajar Akuntansi secara klasikal, sehingga terdapat beberapa skor siswa yang tinggi dapat menutupi skor siswa lain yang rendah.
3. Hasil persentase Aktivitas Belajar Akuntansi dari observasi dan angket memiliki tingkat persentase yang tidak sama. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan persepsi antara siswa dan *observer*.
4. Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi membutuhkan

perencanaan dan persiapan yang khusus, sehingga diperlukan pengelolaan waktu yang baik.

5. Penelitian ini hanya diterapkan pada materi Jurnal Umum dan Buku Besar, padahal masih banyak terdapat materi lain dalam Akuntansi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil Penelitian dan Pembahasan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi yang diambil melalui observasi dengan lembar observasi dan angket.

Berdasarkan hasil observasi, terjadi peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi sebesar 19,29% dari 69,35% di siklus I menjadi 88,64% pada siklus II. Berdasarkan angket yang didistribusikan kepada siswa dapat disimpulkan telah terjadi peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi sebesar 8,59% dari 74,77% di siklus I menjadi 83,36% pada siklus II.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Akuntansi SMK Negeri 1 Godean

Guru dapat mencoba menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi yang diharapkan dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. Guru perlu merancang pembelajaran yang lebih bervariasi agar siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran akuntansi di sekolah.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat mencoba untuk mengembangkan penelitian tindakan kelas, salah satunya dengan menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa pada pembelajaran Akuntansi dan tentunya pada materi pokok lainnya sehingga dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Haryono Jusup. (2011). *Dasar-dasar Akuntansi*. Yogyakarta: Bagian Penerbitan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN.
- Amin Sholikhah. (2013). "Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri Tahun Ajaran 2013/2014". *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Daryanto dan Mulyo Rahardjo. (2012). *Model Pemelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- E. Mulyasa. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sebuah Panduan Praktis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hendi Somantri. (2007). *Memahami Akuntansi untuk SMK Seri A*. Bandung: CV Armico.
- Hery. (2011). *Akuntansi Perusahaan Jasa dan Dagang*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Ika Nursanti. (2014). "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Kristen 2 Klaten Tahun Ajaran 2013/2014". *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jamil Suprihatiningrum. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Miftahul Huda. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Moh. Uzer Usman. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

- Oxford. (2014). *Definition of ludo in Oxford dictionary*. Diambil dari: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/ludo>. pada tanggal 10 November 2014.
- Pusat Bahasa. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sardiman A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Siti Mudrikah. (2013). "Implementasi metode Pembelajaran Kooperatif tipe Teams games Tournament (TGT) dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi pada Kompetensi Dasar Pembukuan Jurnal Penyesuaian Kelas AK 3 SMK Ma'Arif NU 1 Cilongok Tahun Ajaran 2012/2013". *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Slavin, Robert.(2014). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. (Alih bahasa: Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media.
- Soni Warsono, Arif Darmawan, dan M. Arsyadi Ridha. (2009). *Siklus Akuntansi di Perusahaan Jasa untuk SMA dan MA Kelas XI*. Yogyakarta: Asgard Chapter.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suwardjono. (2008). *Teori Akuntansi Perekayasaan Pelaporan Keuangan*. Yogyakarta: BPFE.
- Tukiran Tanireja, Efi Miftah, dan Sri Harmianto. (2012). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN

LAMPIRAN I

INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa
Siklus

No	Nama Siswa	Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi									Jumlah
		Visual		Lisan		Mendengar- kan	Menu- lis		Mental	Emosi- onal	
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	
1	Amna Febtania										
2	Andi Jati R.										
3	Artika Yuni L.										
4	Arum Pratiwi										
5	Arum Yuliana										
6	Dea Deyana Putri										
7	Desi Puji Lestari										
8	Dewi Nurlaela										
9	Elfira W.										
10	Ema Prestiana										
11	Ikhwan F										
12	Intan Adiningsih										
13	Isna Rohmattul H.										
14	Lifta Roqimah										
15	Lista Anggraini										
16	Lutfi Ambardewi										
17	Maria Dian K										
18	Nasrullah										
19	Novita Devi A.										
20	Nurhastina P.										
21	Nur Istiyani										
22	Nurul Isnaini M.										
23	Ratri Dyah A.										
24	Reza Wulansari										
25	Rina Dewi S.										
26	Rinda Ayu K										
27	Septi Nugraheni										
28	Sonia E										
29	Tri Anggraini R.										
30	Veronika K.E. E.S										
31	Vivi Aryanti										
32	Yonanda N.										
Σ skor Aktivitas Belajar Akuntansi											
Σ skor maksimum Aktivitas Belajar Akuntansi											
% Aktivitas Belajar Akuntansi											

Kriteria Pemberian Skor Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi

- a. Memperhatikan penjelasan guru saat presentasi tentang materi pembelajaran akuntansi

Skor 2: Siswa selalu memperhatikan penjelasan guru

Skor 1: Siswa kadang-kadang memperhatikan penjelasan guru
(berbicara dengan teman di luar materi pembelajaran)

Skor 0: Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru

- b. Membaca materi pembelajaran akuntansi

Skor 2: Siswa membaca materi pembelajaran akuntansi tanpa disuruh guru

Skor 1: Siswa membaca materi pembelajaran akuntansi ketika disuruh guru

Skor 0: Siswa tidak pernah membaca materi pembelajaran akuntansi

- c. Bertanya mengenai materi pembelajaran akuntansi kepada guru ketika proses pembelajaran

Skor 2: Siswa bertanya mengenai materi pembelajaran akuntansi kepada guru lebih dari 1 kali

Skor 1: Siswa bertanya mengenai materi pembelajaran akuntansi kepada guru 1 kali

Skor 0: Siswa tidak pernah bertanya mengenai materi pembelajaran akuntansi kepada guru

d. Berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok

Skor 2: Siswa selalu berdiskusi dengan teman sekelompok saat belajar kelompok

Skor 1: Siswa kadang-kadang berdiskusi dengan teman sekelompok saat belajar kelompok

Skor 0: Siswa tidak pernah berdiskusi dengan teman sekelompok saat belajar kelompok

e. Mendengarkan penjelasan teman saat turnamen

Skor 2: Siswa selalu mendengarkan pendapat teman saat turnamen

Skor 1: Siswa kadang-kadang mendengarkan pendapat teman saat turnamen

Skor 0: Siswa tidak pernah mendengarkan pendapat teman saat turnamen

f. Mencatat materi pembelajaran akuntansi saat proses pembelajaran

Skor 2: Siswa selalu mencatat materi pembelajaran akuntansi tanpa harus disuruh guru

Skor 1: Siswa mencatat materi pembelajaran akuntansi dan harus disuruh guru

Skor 0: Siswa tidak pernah mencatat materi jurnal umum

g. Mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar kelompok

Skor 2: Siswa selalu mengerjakan soal belajar kelompok yang diberikan guru

Skor 1: Siswa kadang-kadang mengerjakan soal belajar kelompok yang diberikan guru

Skor 0: Siswa tidak pernah mengerjakan soal belajar kelompok yang diberikan guru

h. Memecahkan soal saat turnamen

Skor 2: Siswa memberikan jawaban benar dari setiap soal yang ada saat turnamen

Skor 1: Siswa memberikan jawaban benar setengah dari keseluruhan soal yang ada saat turnamen

Skor 0: Siswa salah dalam memberikan jawaban dari setiap soal yang ada saat turnamen

i. Percaya diri dalam menyampaikan jawaban saat turnamen

Skor 2: Siswa lancar dalam mengemukakan jawaban saat turnamen

Skor 1: Siswa kurang lancar dalam mengemukakan jawaban saat turnamen

Skor 0: Siswa tidak lancar dalam mengemukakan jawaban saat turnamen

LEMBAR ANGKET AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI

Nama :
Kelas :
No.Absen :

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Tulislah nama, kelas, dan no.absen Anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memberi tanda (√) pada kotak pilihan Anda.
3. Jawablah sesuai dengan hati nurani Anda.
4. Jawaban Anda terjamin kerahasiaannya dan tidak berpengaruh terhadap nilai Anda.
5. Keterangan jawaban:
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya memperhatikan penjelasan guru saat presentasi pembelajaran akuntansi menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi secara seksama				
2	Saya membaca materi pembelajaran akuntansi sebelum mengikuti pelajaran akuntansi				
3	Saya berdiskusi dengan teman sekelompok saat belajar kelompok				
4	Saya bertanya kepada guru ketika belum mengerti pembelajaran akuntansi				
5	Saya kurang mendengarkan penjelasan teman saya saat turnamen				
6	Saya tidak berdiskusi dengan teman sekelompok saat belajar kelompok				
7	Saya tidak membaca materi pembelajaran akuntansi ketika akan mengikuti pelajaran akuntansi				
8	Saya kurang memperhatikan penjelasan guru mengenai pembelajaran akuntansi menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan permainan <i>Ludo</i> Akuntansi karena ada aktivitas lain yang lebih menarik				

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
9	Saya selalu mendengarkan penjelasan teman saya saat turnamen				
10	Saya tidak bertanya mengenai pembelajaran akuntansi kepada guru walaupun saya belum mengerti				
11	Saya percaya diri dalam menyampaikan jawaban saat turnamen				
12	Saya tidak pernah mencatat materi pembelajaran akuntansi pada saat proses pembelajaran akuntansi menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan permainan <i>Ludo</i> Akuntansi				
13	Saya kurang dapat memecahkan soal saat turnamen				
14	Saya ikut mengerjakan soal belajar kelompok yang diberikan guru				
15	Saya tidak percaya diri dalam menyampaikan jawaban saat turnamen				
16	Saya mencatat materi pembelajaran akuntansi saat proses pembelajaran akuntansi menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan permainan <i>Ludo</i> Akuntansi				
17	Saya senang memecahkan soal saat turnamen yang menggunakan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi				
18	Saya tidak sepenuhnya mengerjakan soal belajar kelompok yang diberikan guru				
19	Saya dapat memecahkan seluruh soal saat turnamen				
20	Saya mencatat materi pembelajaran akuntansi dengan rapi				

CATATAN LAPANGAN

SIKLUS (Pertemuan ke)

Hari :

Tanggal :

Jam ke :

Materi :

Jumlah siswa :

Catatan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LAMPIRAN II

PERMAINAN *LUDO*

AKUNTANSI

[illegible]

Gambar 6. Papan Permainan *Ludo* Akuntansi

Peraturan Turnamen dengan Permainan *Ludo Akuntansi*

1. Berkumpulah sesuai dengan kelompok yang telah dibagi
2. Berdoalah sebelum memulai Turnamen dengan Permainan *Ludo Akuntansi* dan junjunglah nilai kejujuran
3. Siapkan papan Permainan *Ludo Akuntansi*, pion, kartu soal, lembar jawaban, dan lembar poin turnamen
4. Pilihlah pion, kocok kartu soal, dan undilah urutan pemain dengan *hom pim pah*
5. Ambil kartu soal kemudian berikan kartu soal kepada pemain dengan urutan berikutnya untuk dibacakan
6. Jawab soal yang telah dibacakan di lembar yang telah disediakan
7. Setiap pemain hanya diberikan waktu maksimal 3 menit untuk menjawab soal
8. Pemain lain juga diperbolehkan untuk menjawab soal di lembar yang telah disediakan (kecuali pembaca soal)
9. Penjawab soal menyampaikan jawabannya dan mengonfirmasi jawaban kepada pembaca soal
10. Pembaca soal melihat kunci jawaban yang telah ditempel di belakang kartu soal
11. Jika jawaban benar, penjawab soal diperbolehkan melangkah maju di papan Permainan *Ludo Akuntansi* sesuai dengan angka yang tertulis di sudut kanan atas kartu soal

12. Jika jawaban benar, penjawab soal mendapat poin 20 dan menulis poinnya dalam lembar poin turnamen (pemain lain ikut mengawasi agar tidak terjadi kecurangan)
13. Jika jawaban salah, penjawab soal tidak mendapatkan poin dan tidak diperbolehkan melangkah maju di papan Permainan *Ludo Akuntansi* serta soal dapat diperebutkan oleh pemain lain (selain penjawab dan pembaca soal) dengan cara *suit*
14. Kartu soal yang telah dijawab wajib disimpan oleh penjawab soal yang benar
15. Ulangi permainan hingga kartu soal habis
16. Jika ada pemain yang pertama kali mencapai *home* maka akan mendapatkan poin ekstra sebesar 10 poin
17. Turnamen dengan Permainan *Ludo Akuntansi* dianggap berakhir jika kartu soal atau waktu yang ditentukan telah habis
18. Seluruh pemain diminta ke kelompok awal dan melakukan rekapitulasi poin yang didapatkan dari Turnamen dengan Permainan *Ludo Akuntansi*

LAMPIRAN III

LAPORAN SIKLUS I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS I

Sekolah : SMK NEGERI 1 GODEAN
Mata Pelajaran : PENGANTAR AKUNTANSI DAN KEUANGAN
Kelas/Semester : X AK 2
Materi Pokok : Pencatatan Transaksi (Jurnal Umum)
Alokasi Waktu : 2 X 45 menit
Pertemuan : 1 dan 2

A. Kompetensi inti (KI)

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku-perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, gotong royong, kerjasama, toleran, damai, santun, responsif, dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan rasa prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta.
- 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya
- 2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya.
- 2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin, jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif, kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli, dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah.
- 2.3 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja
- 3.7 Menjelaskan tahapan proses pencatatan transaksi
- 4.7 Melakukan langkah-langkah pencatatan transaksi

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Pro-aktif dan jujur dalam pembelajaran mengenai tahapan proses pencatatan transaksi
2. Dapat bekerja sama dengan sesama anggota kelompok dalam pembelajaran mengenai tahapan proses pencatatan transaksi
3. Mampu menjelaskan mengenai tahapan proses pencatatan transaksi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengidentifikasi data transaksi
2. Siswa dapat mencatat transaksi pada jurnal umum

E. Deskripsi Materi Pembelajaran (Terlampir)

1. Dokumen transaksi dicatat dalam jurnal
2. Mengidentifikasi data transaksi
3. Jenis-jenis jurnal
4. Menganalisis transaksi dalam perusahaan jasa
5. Mencatat transaksi pada jurnal umum

F. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo Akuntansi*

G. Media/Alat dan Sumber Belajar

1. Media/Alat

- a. *Whiteboard*
- b. Spidol
- c. LKS
- d. Permainan *Ludo Akuntansi*
- e. Kartu Soal

2. Sumber Belajar

Toto Sucipto. (2009). *Akuntansi 1 Untuk SMK Kelas X*. Jakarta: Ghalia Indonesia Printing.

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdo'a 2. Guru melakukan presensi siswa dengan sikap disiplin 3. Menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran kooperatif Tipe TGT dengan Permainan <i>Ludo Akuntansi</i> 4. Melakukan apersepsi dengan mengaitkan jurnal umum dengan kehidupan sehari-hari siswa.	1. Siswa menjawab salam, berdoa, dan mengonfirmasi kehadirannya 2. Memperhatikan	15 menit
Inti	1. Mengamati Guru mempresentasikan materi jurnal umum, mengamati, dan membimbing siswa 2. Menanya • Guru meminta siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan • Guru memberikan soal untuk dikerjakan secara berkelompok 3. Mengumpulkan informasi/ mencoba Guru mengamati,	1. Mengamati Siswa mempelajari berbagai sumber bacaan tentang jurnal umum Siswa memperhatikan guru saat sedang mempresentasikan materi jurnal umum 2. Menanya Siswa berdiskusi kelompok untuk menyelesaikan soal tentang jurnal umum 3. Mengumpulkan informasi/ mencoba Siswa mengumpulkan	60 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	Guru	Siswa	
	membimbing, dan menilai kegiatan siswa 4. Mengasosiasi Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa 5. Mengomunikasikan - Guru meminta siswa menyelesaikan soal belajar kelompok dan mengumpulkan lembar jawaban kepada guru - Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa	berbagai informasi tentang jurnal umum 4. Mengasosiasi Siswa menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang jurnal umum 5. Mengomunikasikan Siswa menyelesaikan soal belajar kelompok dan mengumpulkan lembar jawaban kepada guru	
Penutup	1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah diberikan 2. Guru menyampaikan akan diadakan turnamen dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi pada pertemuan berikutnya dan meminta siswa agar mempersiapkan diri dengan baik 3. Guru memimpin do'a dan mengucapkan salam penutup	1. Siswa membuat kesimpulan bersama guru 2. Siswa memperhatikan arahan guru 3. Siswa berdoa bersama	15 menit

Pertemuan ke-2

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdo'a 2. Guru melakukan presensi siswa dengan sikap disiplin 3. Menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan Permainan <i>Ludo Akuntansi</i> 4. Menyampaikan bahwa pertemuan kali ini melanjutkan materi tentang jurnal umum	1. Siswa menjawab salam, berdoa, dan mengonfirmasi kehadirannya 2. Memperhatikan	15 menit
Inti	1. Mengamati Guru menjelaskan aturan turnamen dengan Permainan <i>Ludo Akuntansi</i>, mengamati, dan membimbing siswa 2. Menanya • Guru meminta siswa supaya berkumpul di meja turnamen yang telah ditentukan • Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa 3. Mengumpulkan informasi/mencoba • Guru memberikan Permainan <i>Ludo Akuntansi</i> beserta kartu soal • Guru mengamati, membimbing, dan	1. Mengamati Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang aturan turnamen dengan Permainan <i>Ludo Akuntansi</i> 2. Menanya Siswa berkumpul di meja turnamen yang telah ditentukan dan siap untuk memulai turnamen 3. Mengumpulkan informasi/ mencoba Siswa melakukan turnamen dengan Permainan <i>Ludo Akuntansi</i>	60 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	Guru	Siswa	
	menilai kegiatan siswa 4. Mengasosiasi - Guru meminta siswa untuk saling memperhatikan jawaban siswa lain pada saat turnamen - Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa 5. Mengomunikasikan - Guru meminta siswa untuk menjelaskan jawaban tertulis dan lisan pada saat turnamen - Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa - Guru mengumumkan tiga kelompok terbaik	4. Mengasosiasi Siswa memperhatikan jawaban siswa lain saat turnamen 5. Mengomunikasikan Siswa menjelaskan jawaban turnamen dalam bentuk tulisan dan lisan	
Penutup	1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan 2. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu buku besar dan meminta siswa untuk mempelajarinya terlebih dahulu 3. Guru memimpin do'a dan mengucapkan salam penutup	1. Siswa membuat kesimpulan bersama guru 2. Siswa memperhatikan arahan guru 3. Siswa berdoa bersama	15 menit

I. Penilaian

Pengamatan/ Observasi Partisipatif

No	Jenis Aktivitas Belajar	Indikator	
1	Aktivitas Visual	a	Memperhatikan penjelasan guru saat presentasi pembelajaran akuntansi
		b	Membaca materi pembelajaran akuntansi
2	Aktivitas Lisan	c	Bertanya mengenai materi akuntansi kepada guru ketika proses pembelajaran
		d	Berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok
3	Aktivitas Mendengarkan	e	Mendengarkan penjelasan teman saat turnamen
4	Aktivitas Menulis	f	Mencatat materi pembelajaran akuntansi saat proses pembelajaran
		g	Mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar kelompok
5	Aktivitas Mental	h	Memecahkan soal saat turnamen
6	Aktivitas Emosional	i	Percaya diri dalam menyampaikan jawaban saat turnamen

Menyetujui
Guru Kolaborator



Titi Fadmawati, S.Pd.

Godean, 13 Januari 2015

Mahasiswa Praktikan

Susan Mardiana
NIM. 11403241029

HANDOUT MATERI PEMBELAJARAN

DOKUMEN TRANSAKSI DICATAT DALAM JURNAL

A. Dokumen Transaksi Dicatat Dalam Jurnal

Jurnal adalah buku harian untuk mencatat transaksi keuangan secara kronologis (menurut urutan tanggal) ke dalam kelompok akun debet dan akun kredit. Jika salah menyusun jurnal, maka Anda akan salah dalam menyusun laporan keuangan.

B. Mengidentifikasi Data Transaksi

Data transaksi adalah semua peristiwa yang melahirkan sejumlah data yang perlu dihimpun dan diolah oleh sistem informasi. Data transaksi dapat berupa data penjualan, data pembelian, data retur penjualan, data retur pembelian, data pembayaran utang kepada supplier, dan data penerimaan piutang dari pelanggan.

Langkah-langkah perancangan jurnal:

1. Mengidentifikasi karakteristik transaksi
2. Membuat jurnal standar
3. Merancang jurnal (kolomnya) berdasarkan jurnal standar

Tahap pengindetifikasian data transaksi ke dalam jurnal meliputi sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi transaksi dari dokumen sumbernya, misalnya dari slip deposito bank, penerimaan penjualan, faktur pembelian, dan cek.

- b. Menentukan masing-masing akun yang dipengaruhi oleh transaksi tersebut dan klarifikasikan berdasarkan jenisnya (aktiva, kewajiban, dan ekuitas pemilik/ modal).
- c. Menetapkan apakah masing-masing akun tersebut mengalami penambahan atau pengurangan yang disebabkan oleh transaksi itu.
- d. Menetapkan apakah itu harus mendebet atau mengkredit akun dengan menggunakan hukum debit dan kredit.
- e. Memasukan transaksi tersebut ke dalam jurnal. Sisi debit ditulis terlebih dahulu baru kemudian sisi kredit.

Contoh-contoh pengidentifikasian data transaksi untuk beberapa bukti transaksi:

- a. Pengidentifikasian data transaksi untuk bukti transaksi pengeluaran uang

KUITANSI			
PO. NUGROHO Yogyakarta	Nomor: 0032		
	Telah diterima dari PO. NUGROHO		
	Banyaknya uang:	Tiga Juta Enam Ratus Ribu	
	Untuk pembayaran: Sewa ruang kantor		
	Jumlah	Rp3.600.000,00	
			Yogyakarta, 10 Januari 2013
			Diterima oleh
			Kristanto
Beban Sewa	3.600.000		
Kas		3.600.000	

b. Pengidentifikasian data transaksi untuk bukti transaksi penerimaan uang

TANGGAL 2-JAN-2013	PO. NUGROHO YOGYAKARTA	NO.CEK
BUKTI KAS MASUK (BKM) NOMOR: 2009 Diterima dari : Bank Pembangunan daerah (BPD) DIY Uang sejumlah: Seratus Juta Rupiah Untuk : Pinjaman dalam jangka waktu 2 tahun, bunga 24% per tahun Terbilang : Rp 100.000,00 Kasir : Fathika, S.E. dibutuhkan oleh: diterima dari: (Irman) (BPD, DIY)		

c. Mekanisme debit kredit

Kunci membuat jurnal yang benar adalah memahami saldo normal masing-masing perkiraan. Seandainya sebuah perkiraan (akun) bersaldo normal debit maka setiap perkiraan (akun) tersebut bertambah akan di debit, dan bila berkurang akan di kredit. Sebaliknya jika sebuah perkiraan (akun) bersaldo normal kredit, setiap bertambah kita kredit dan berkurang kita debit. Secara ringkas mekanisme debit dan kredit dapat digambarkan sebagai berikut.

No	Kelompok Akun	Debet	Kredit
1	Aktiva	+	-
2	Utang	-	+
3	Ekuitas	-	+
4	Pendapatan	-	+
5	Beban	+	-
6	Prive	+	-

C. Jurnal Umum

Sebagai tempat mencatat transaksi keuangan, jurnal sangat diperlukan untuk mengetahui seberapa besar perkembangan bisnis suatu perusahaan. Baik perusahaan yang bergerak di bidang jasa maupun yang bergerak di bidang perdagangan.

Jurnal Umum

Jurnal umum adalah jurnal yang dipergunakan untuk mencatat bermacam-macam transaksi. Contoh jurnal umum:

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
a	b	C	d	e	F

Keterangan:

- Diisi dengan tahun, dan bulan transaksi
- Diisi dengan tanggal transaksi
- Diisi dengan akun yang di debet dan di kredit. Penulisan akun debet ditulis terlebih dahulu dan letaknya di kiri, sedangkan akun kredit, di bawahnya agak menjorok ke kanan.
- Diisi dengan nomor pada saat jurnal ini di-*posting* ke buku besar
- Diisi dengan jumlah akun yang di debet
- Diisi dengan jumlah akun yang di kredit

Nama lain jurnal adalah buku memorial atau jurnal standar. Bukti-bukti transaksi yang terjadi dilampirkan pada jurnal umum sebagai sumber pencatatan.

D. Menganalisis Transaksi Dalam Perusahaan Jasa

Analisis Transaksi pada Perusahaan Jasa

Tanggal 2 Januari 2013 Sunarto menginvestasikan uang sebesar Rp 5.000.000,00 dan sebuah kendaraan seharga Rp 15.000.000,00 untuk mendirikan biro jasa pengurusan SIM. Transaksi ini dapat dianalisis sebagai berikut.

1. Akun yang terpengaruh adalah kas (aktiva), kendaraan (aktiva), dan Modal Sunarto (ekuitas).
2. Kas bertambah, kendaraan bertambah, dan Modal Sunarto bertambah.
3. Kas bertambah di sisi debet, kendaraan bertambah di sisi debet, dan Modal Sunarto bertambah di sisi kredit.
4. Jumlah yang dicatat untuk kas Rp 5.000.000,00, kendaraan Rp 15.000.000,00, dan Modal Sunarto Rp 20.000.000,00
5. Jurnal umumnya adalah:

Kas Rp 5.000.000,00

Kendaraan Rp 15.000.000,00

Modal Sunarto Rp 20.000.000,00

E. Mencatat Transaksi Pada Jurnal Umum

1. Mencatat Transaksi pada Jurnal Umum

Rapi Tailor milik H. Dahlan selama bulan Oktober 2013 mempunyai transaksi sebagai berikut.

- Okt 1 H. Dahlan menyetorkan uang tunai sebesar Rp 10.000.000 ke kas perusahaan
- 3 Membayar sewa kios Rp 2.000.000 untuk 1 tahun
- 5 Membeli 2 mesin jahit @ Rp 250.000 dan Toko Nasional sebesar @ Rp 150.000 tunai, dan sisanya dengan kredit
- 8 Membeli tunai perlengkapan jahit senilai Rp 100.000
- 10 Menerima hasil jahitan Rp 300.000
- 15 Membayar utang kepada Toko Nasional Rp 200.000
- 20 Membayar gaji tukang jahit Rp 300.000
- 30 Menerima hasil jahitan Rp 250.000

Transaksi-transaksi di atas dicatat ke dalam jurnal sebagai berikut.

Rapi Tailor
Jurnal Umum
(Dalam rupiah)

Hal: 01

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2013				
Okt 1	Kas Modal H. Dahlan (Mencatat investasi pemilik)		10.000.000 -	- 10.000.000
3	Sewa dibayar di muka Kas (Membayar sewa kios)		2.000.000 -	- 2.000.000
5	Mesin jahit Kas Utang Usaha (Membeli mesin jahit dari Toko Nasional)		500.000 - -	- 300.000 200.000
8	Perlengkapan jahit Kas (Membeli perlengkapan jahit)		100.000 -	- 100.000

Hal.2

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
10	Kas		300.000	-
	Pendapatan jahitan (Menerima pendapatan jahitan)		-	300.000
15	Utang usaha		200.000	-
	Kas (Membayar utang kepada Toko Nasional)		-	200.000
20	Beban gaji		300.000	-
	Kas (Membayar gaji penjahit)		-	300.000
30	Kas		250.000	-
	Pendapatan jahitan (Menerima pendapatan jahitan)		-	250.000
Jumlah			13.650.000	13.650.000

DAFTAR NAMA BELAJAR KELOMPOK

SIKLUS I

Kelompok I

1. Lutfi Ambardewi
2. Andi Jati Ranodariyati
3. Intan Adiningsih
4. Nurhastina Pahlawati

Kelompok II

1. Arum Yuliana
2. Lifta Roqimah
3. Amma Febtania
4. Rina Dewi S.

Kelompok III

1. Novita Devi A.
2. Dewi Nurlaela
3. Desi Puji Lestari
4. Sonia E.

Kelompok IV

1. Nur Istiyani
2. Artika Yuni Lestari
3. Rinda Ayu K.
4. Isna Rohmattul H.

Kelompok V

1. Veronika Kartika E.E.S.
2. Dea Deyana Putri
3. Reza Wulansari
4. Maria Dian K.

Kelompok VI

1. Arum Pratiwi
2. Tri Anggraini R.
3. Elfira Wahyuningsih.
4. Nasrullah

Kelompok VII

1. Ikhwanna F.
2. Vivi Aryanti
3. Lista Anggraini
4. Nurul Isnaini M.

Kelompok VIII

1. Septi Nugraheni
2. Ema Prestiana
3. Yonanda Novitasari
4. Ratri Dyah A.

SOAL BELAJAR KELOMPOK METODE PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN
PERMAINAN *LUDO* AKUNTANSI

SIKLUS I

1. Jelaskan pengertian jurnal!
2. Dimanakah letak saldo normal aktiva dan kewajiban?
3. Dimanakah letak saldo normal ekuitas dan pendapatan?
4. Dimanakah letak saldo normal beban dan prive?
5. Buatlah jurnal umum dari transaksi berikut ini!

Tanggal 1 Januari 2014 Rita menginvestasikan uang sebesar Rp 40.000.000,00 dan mesin *creambath* Rp 5.000.000,00 untuk mendirikan Salon Indah

Tanggal 2 Januari 2014 Salon Indah membeli peralatan dari Toko Harum Rp 6.000.000,00 secara kredit

Tanggal 4 Januari 2014 Salon Indah menerima uang jasa dari pelanggan sebesar Rp 500.000,00

Tanggal 6 Januari 2014 membeli perlengkapan di Toko Cantik Rp 100.000,00 secara tunai

Tanggal 10 Januari 2014 menerima uang dari pelanggan sebesar Rp 1.000.000 untuk merias pengantin pada tanggal 14 Januari 2014.

Tanggal 15 Januari 2014 Salon Indah memasang iklan di koran dengan biaya Rp 100.000,00

Tanggal 20 Januari 2014 meminjam uang di Bank Cahaya sebesar Rp 5.000.000,00

Tanggal 21 Januari 2014 membayar peralatan yang dibeli tanggal 2 Januari 2014

Tanggal 23 Januari 2014 membayar listrik dan air Rp 500.000,00

Tanggal 25 Januari Rita mengambil uang tunai sebesar Rp 400.000,00 untuk keperluan pribadinya

Tanggal 28 Januari 2014 menerima pendapatan komisi atas penjualan macam-macam perhiasan Rp 445.000,00

Tanggal 31 Januari 2014 membayar gaji pegawai sebesar Rp 600.000,00

6. Buatlah jurnal umum dari transaksi berikut ini!

Pada tanggal 1 Februari 2014 Anton membuka modiste dengan nama Anton Modiste. Transaksi yang terjadi selama bulan Februari 2014 sebagai berikut:

Tanggal 1 Februari 2014 disetor uang tunai sebagai modal usaha Rp 40.000.000,00

Tanggal 3 Februari 2014 dibayar sewa bangunan Rp 15.000.000,00 untuk 2 tahun

Tanggal 5 Februari 2014 dibeli peralatan Rp 5.500.000,00 dari Toko Mawar, Anton Modiste membayar Rp 3.900.000,00 secara tunai dan sisanya akan dibayar kemudian.

Tanggal 10 Februari 2014 dibeli tunai perlengkapan dari Toko Indah Rp 850.000,00

Tanggal 15 Februari 2014 diterima uang jasa dari para pelanggan sebesar
Rp 5.000.000,00

Tanggal 16 Februari 2014 dibayar biaya iklan sebesar Rp 100.000,00

Tanggal 18 Februari 2014 dibayar utang usaha dari Toko Mawar

Tanggal 28 Februari 2014 dibayar gaji para pegawai Rp 2.000.000,00

KUNCI JAWABAN BELAJAR KELOMPOK METODE
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) DENGAN PERMAINAN *LUDO* AKUNTANSI

SIKLUS I

1. Jurnal adalah buku harian untuk mencatat transaksi keuangan secara kronologis (menurut urutan tanggal) ke dalam kelompok akun debet dan akun kredit.
2. Debet, Kredit
3. Kredit, Kredit
4. Debet, Debet
- 5.

Salon Indah
Jurnal Umum

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Jan	1	Kas		40.000.000	-
		Peralatan Modal Rita (Investasi pemilik)		5.000.000 -	- 45.000.000
	2	Peralatan Utang Usaha (Membeli peralatan dari Toko Harum)		6.000.000 -	- 6.000.000
	4	Kas Pendapatan usaha (Menerima pendapatan usaha)		500.000 -	- 500.000
	6	Perlengkapan Kas (Membeli perlengkapan dari Toko Cantik)		100.000 -	- 100.000
	10	Kas Pendapatan diterima di muka (Menerima pendapatan secara kredit)		1.000.000 -	- 1.000.000
	15	Biaya Iklan Kas (Memasang iklan)		100.000 -	- 100.000

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
	20	Kas Utang Bank (Menerima pinjaman Bank Cahaya)		5.000.000 -	- 5.000.000
	21	Utang Usaha Kas (Melunasi utang usaha tanggal 2 Januari 2014)		6.000.000 -	- 6.000.000
	23	Biaya listrik dan air Kas (Membayar biaya listrik dan air)		500.000 -	- 500.000
	25	Prive Kas (Mengambil uang untuk keperluan pribadi pemilik)		400.000 -	- 400.000
	28	Kas Pendapatan komisi (Menerima pendapatan komisi)		445.000 -	- 445.000
	31	Biaya Gaji Kas (Membayar gaji pegawai)		600.000 -	- 600.000
Jumlah				65.645.000	65.645.000

6.

Anton Modiste
Jurnal Umum

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Februari	1	Kas Modal Anton (Investasi pemilik)		40.000.000 -	- 40.000.000
	3	Sewa dibayar di muka Kas (Membayar sewa bangunan)		15.000.000 -	- 15.000.000
	5	Peralatan Kas Utang Usaha (Membeli peralatan dari Toko Mawar)		5.500.000 - -	- 3.900.000 1.600.000
	10	Perlengkapan Kas (Membeli perlengkapan dari Toko Indah)		850.000 -	- 850.000
	15	Kas Pendapatan Usaha (Menerima uang dari pelanggan)		5.000.000 -	- 5.000.000

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
	16	Biaya Iklan Kas (Membayar biaya iklan)		100.000 -	- 100.000
	18	Utang Usaha Kas (Melunasi utang usaha kepada Toko Mawar)		1.600.00 -	- 1.600.000
	28	Biaya Gaji Kas (Membayar gaji pegawai)		2.000.000 -	- 2.000.000
Jumlah				70.050.000	70.050.000

Kelompok Turnamen Siklus I

Kelompok A

1. Lutfi Ambardewi
2. Arum Yuliana
3. Novita Devi A.
4. Nur Istiyani

Kelompok B

1. Veronika Kartika
2. Arum Pratiwi
3. Ikhwan F.
4. Septi Nugraheni

Kelompok C

1. Andi Jati R.
2. Lifta Roqimah
3. Dewi Nurlaela
4. Artika Yuni L.

Kelompok D

1. Dea Deyana Putri
2. Tri Anggraini
3. Vivi Aryanti
4. Ema Prestiana

Kelompok E

1. Intan Adiningsih
2. Amna Febtania
3. Desi Puji Lestari
4. Rinda Ayu K.

Kelompok F

1. Reza Wulansari
2. Elfira Wahyuningsih
3. Lista Anggraini
4. Yonanda Novitasari

Kelompok G

1. Nurhastina Pahlawati
2. Rina Dewi S.
3. Sonia E.
4. Isna Rohmattul

Kelompok H

1. Maria Dian K.
2. Nasrullah
3. Nurul Isnaini Maslakhah
4. Rartri Dyah A.

**KARTU SOAL TURNAMEN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PERMAINAN *LUDO* AKUNTANSI
SIKLUS I**

A 3 Tanggal 1 Januari 2014 Tn. Dicky menyetorkan uang sebesar Rp 50.456.500,00 dan komputer Rp 2.367.400,00 untuk mendirikan biro jasa "Travel Senang", bagaimana penjournalannya?	B 3 Tanggal 2 Januari 2014 perusahaan membayar sewa kantor Rp 7.956.000,00 untuk dua tahun, bagaimana penjournalannya?	C 4 Tanggal 3 Januari 2014 perusahaan membeli peralatan kantor dari Rahmat Meubel seharga Rp 4.256.740,00, perusahaan baru membayar Rp 1.435.000,00 dan sisanya akan dibayar kemudian, bagaimana penjournalannya?
D 4 Tanggal 4 Januari 2014 perusahaan membeli perlengkapan kantor dari Toko Lengkap seharga Rp 598.345,00, perusahaan baru membayar Rp 237.985,00 dan sisanya akan dibayar kemudian, bagaimana penjournalannya?	E 3 Tanggal 5 Januari 2014 perusahaan menerima uang dari pelanggan atas jasa yang telah diberikan Rp 3.450.340,00, bagaimana penjournalannya?	F 3 Tanggal 6 Januari 2014 perusahaan menerima pinjaman dari Bank Jaya sebesar Rp 2.450.000,00, bagaimana penjournalannya?
G 4 Tanggal 7 Januari 2014 perusahaan telah memberika jasa pemandu wisata selama 3 hari Rp 6.456.000,00 yang pembayarannya dilakukan dikemudian hari oleh pelanggan, bagaimana penjournalannya?	H 3 Tanggal 8 Januari 2014 perusahaan membayar utang kepada Rahmat Meubel Rp 2.821.740,00, bagaimana penjournalannya?	I 3 Tanggal 10 Januari 2014 perusahaan melunasi utang kepada Toko Lengkap Rp 360.360,00, bagaimana penjournalannya?

J 3 Tanggal 11 Januari 2014 Tn. Dicky menyetorkan uang Rp 2.435.000,00 untuk tambahan modal, bagaimana penjournalannya?	K 4 Tanggal 14 Januari 2014 perusahaan menerima pelunasan jasa pemandu wisata yang telah diberikan selama 3 hari pada tanggal 7 Januari 2014 Rp 6.456.000,00, bagaimana penjournalannya?	L 3 Tanggal 16 Januari perusahaan menerima uang dari pelanggan Rp 2.560.000,00 untuk jasa pemandu wisata yang baru akan dilaksanakan pada bulan Februari, bagaimana penjournalannya?
M 2 Tanggal 17 Januari 2014 perusahaan membeli perlengkapan dari Toko Delima Rp 204.500,00 secara tunai, bagaimana penjournalannya?	N 2 Tanggal 20 Januari 2014 perusahaan membeli perlengkapan dari Toko Merah Rp 367.350,00 secara kredit, bagaimana penjournalannya?	O 2 Tanggal 24 Januari 2014 Tn. Dicky mengambil uang untuk membayar listrik rumahnya Rp 1.500.000,00, bagaimana penjournalannya?
P 2 Tanggal 31 Januari 2014 perusahaan membayar gaji 6 karyawan sebesar @Rp 1.200.000,00, bagaimana penjournalannya?		

**KUNCI JAWABAN KARTU SOAL TURNAMEN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN PERMAINAN LUDO AKUNTANSI
SIKLUS 1**

A 3 1 Jan 2014 Kas Rp 50.456.500,00 Peralatan Rp 2.367.400,00 Modal Tn. Dicky Rp 52.823.900,00 (Mencatat investasi pemilik)	B 3 2 Jan 2014 Sewa dibayar di muka Rp 7.956.000,00 Kas Rp 7.956.000,00 (Membayar sewa kantor untuk dua tahun)	C 4 3 Jan 2014 Peralatan Rp 4.256.740,00 Kas Rp 1.435.000,00 Utang Usaha Rp 2.821.740,00 (Membeli peralatan dari Rahmat Meubel)
D 4 4 Jan 2014 Perlengkapan Rp 598.345,00 Kas Rp 237.985,00 Utang Usaha Rp 360.360,00 (Membeli perlengkapan dari Toko Lengkap)	E 3 5 Jan 2014 Kas Rp 3.450.340,00 Pendapatan usaha Rp 3.450.340,00 (Menerima pendapatan usaha dari pelanggan)	F 3 6 Jan 2014 Kas Rp 2.450.000,00 Utang Bank Rp 2.450.000,00 (Menerima pinjaman dari Bank Jaya)
G 4 7 Jan 2014 Piutang Usaha Rp 6.456.000,00 Pendapatan Usaha Rp 6.456.000,00 (Penjualan jasa secara kredit)	H 3 8 Jan 2014 Utang Usaha Rp 2.821.740,00 Kas Rp 2.821.740,00 (Melunasi utang usaha kepada Rahmat Meubel)	I 3 10 Jan 2014 Utang Usaha Rp 360.360,00 Kas Rp 360.360,00 (Melunasi utang usaha kepada Toko Lengkap)

J 3 11 Jan 2014 Kas Rp 2.435.000,00 Modal Tn. Dicky Rp 2.435.000,00 (Penambahan modal oleh Tn. Dicky)	K 4 14 Jan 2014 Kas Rp 6.456.000,00 Piutang Usaha Rp 6.456.000,00 (Menerima pelunasan piutang usaha)	L 3 16 Jan 2014 Kas Rp 2.560.000,00 Pendapatan diterima di muka Rp 2.560.000,00 (Pendapatan diterima di muka dari pelanggan)
M 2 17 Jan 2014 Perlengkapan Rp 204.500,00 Kas Rp 204.500,00 (Membeli perlengkapan secara tunai)	N 2 20 Jan 2014 Perlengkapan Rp 367.350,00 Utang Usaha Rp 367.350,00 (Membeli perlengkapan secara kredit)	O 2 24 Jan 2014 Prive Rp 1.500.000,00 Kas Rp 1.500.000,00 (Pengambilan pribadi oleh pemilik)
P 2 31 Jan 2014 Biaya Gaji Rp 7.200.000,00 Kas Rp 7.200.000,00 (Membayar gaji karyawan)		

Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015
Siklus I

No	Nama Siswa	Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi									Jumlah
		Visual		Lisan		Mendengar- kan	Menulis		Mental	Emosi- onal	
		a	B	c	D	e	f	g	h	i	
1	Amna Febtania	2	2	1	1	2	0	2	2	1	13
2	Andi Jati R.	2	2	2	2	2	2	2	1	2	17
3	Artika Yuni L.	2	1	0	2	1	2	2	1	2	13
4	Arum Pratiwi	2	1	1	1	1	2	2	1	2	11
5	Arum Yuliana	2	2	1	1	1	0	2	2	2	13
6	Dea Deyana Putri	2	1	0	1	1	1	1	2	2	11
7	Desi Puji Lestari	2	1	0	2	2	2	2	2	1	14
8	Dewi Nurlaela	1	2	1	2	1	2	2	1	2	14
9	Elfira W.	2	1	0	2	2	0	2	2	2	13
10	Ema Prestiana	2	1	1	1	2	0	1	1	2	11
11	Ikhwan F	2	1	1	1	2	0	1	2	2	12
12	Intan Adiningsih	2	1	2	2	1	2	2	2	1	15
13	Isna Rohmattul H.	2	2	1	2	2	2	2	1	1	15
14	Lifta Roqimah	1	0	1	2	2	0	2	1	2	11
15	Lista Anggraini	1	1	1	2	2	0	2	1	2	12
16	Lutfi Ambardewi	1	2	0	2	2	1	2	2	2	14
17	Maria Dian K	1	2	0	2	2	2	1	2	1	13
18	Nasrullah	2	2	0	2	1	0	1	1	1	10
19	Novita Devi A.	2	0	1	2	2	2	2	2	2	15
20	Nurhastina P.	0	2	1	1	2	1	1	1	2	11
21	Nur Istiyani	0	2	1	2	1	2	2	2	2	14
22	Nurul Isnaini M.	2	1	1	2	1	0	2	1	1	11

No	Nama Siswa	Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi									Jumlah
		Visual		Lisan		Mendengar- kan	Menulis		Mental	Emosi- onal	
		a	B	c	D	e	f	g	h	i	
23	Ratri Dyah A.	1	2	0	1	1	0	1	2	1	9
24	Reza Wulansari	0	1	0	1	1	1	1	2	2	9
25	Rina Dewi S.	2	1	1	2	1	2	2	1	1	13
26	Rinda Ayu K	2	2	0	1	1	2	2	2	1	13
27	Septi Nugraheni	2	1	1	2	-	0	1	-	-	7
28	Sonia E	2	1	1	1	1	2	1	1	2	12
29	Tri Anggraini R.	2	2	0	1	2	0	1	2	2	12
30	Veronika K.E. E.S	2	1	0	2	2	2	2	1	2	14
31	Vivi Aryanti	2	0	0	2	2	0	2	2	2	12
32	Yonanda N.	2	0	1	2	-	0	1	-	-	6
$\sum$ skor Aktivitas Belajar Akuntansi		52	41	21	52	46	30	52	46	50	390
$\sum$ skor maksimum Aktivitas Belajar Akuntansi		64	64	64	64	60	64	64	60	60	564
% Aktivitas Belajar Akuntansi		81,25	64,06	32,81	81,25	76,67%	46,87	81,25	76,67	83,33	69,35

Hasil Angket Aktivitas Belajar Akuntansi
Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean tahun Pelajaran 2014/2015
Siklus I

NO ABSEN	NO BUTIR PERNYATAAN																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2
3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2
4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2
5	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	3	4	2	3
6	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	4	2	2
7	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
8	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
10	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	2	2	3	3	2	4	3	2	2
11	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3
12	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2
13	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
14	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2
15	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	4
16	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	3	2	4	3	2	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3
18	3	2	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	4	1	3	2
19	4	2	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3
20	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2
21	2	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2
22	4	3	4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3
23	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
24	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	4	2
25	2	3	4	2	3	4	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3
26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
27	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
28	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3

NO ABSEN	NO BUTIR PERNYATAAN																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	2	2
30	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3
31	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	4	3	2	3	4	3	3
32	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Σ Skor	91	87	100	89	80	99	89	89	94	88	94	83	78	95	88	85	100	96	79	79
Σ Skor Maksimum	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
% Aktivitas Belajar Akuntansi	75,83	72,50	83,33	74,17	66,67	82,50	74,17	74,17	78,33	73,33	78,33	69,17	65,00	79,17	73,33	70,83	83,33	80,00	65,83	65,83

CATATAN LAPANGAN

SIKLUS I (Pertemuan ke 1)

Hari : Selasa

Tanggal : 20 Januari 2015

Jam ke : 8 dan 9

Materi : Jurnal Umum

Jumlah siswa : 32

Catatan :

Pembelajaran dimulai pukul 13.00 WIB. Guru membuka pembelajaran dengan berdoa dan kemudian melakukan presensi. Guru mempersilahkan peneliti dan rekan (*observer*) peneliti untuk memperkenalkan diri, kemudian peneliti menjelaskan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Permainan *Ludo* Akuntansi yang akan diterapkan dalam pembelajaran akuntansi. Hal yang selanjutnya dilakukan peneliti adalah membagikan *number tag* sesuai dengan nomor absen kepada seluruh siswa agar peneliti dan *observer* dapat melakukan pengamatan dengan baik. Setelah selesai membagikan *number tag* peneliti menyerahkan kembali pembelajaran kepada guru. Guru kemudian menjelaskan materi pembelajaran yaitu Jurnal Umum, setelah selesai menjelaskan lalu dilanjutkan dengan belajar kelompok. Dalam belajar kelompok peneliti telah mengelompokkan seluruh siswa ke dalam delapan kelompok berdasarkan kemampuan akademik yang heterogen. Data kemampuan akademik yang diperoleh

adalah dari data nilai UAS mata pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan semester I.

Pada saat belajar kelompok siswa mengerjakan soal secara berkelompok. Dalam kelompok siswa saling bekerjasama untuk menyelesaikan soal-soal belajar kelompok walaupun ada beberapa siswa yang kurang berkontribusi untuk kelompoknya. Pada pukul 14.20 seluruh siswa mengumpulkan lembar jawaban dari kelompoknya masing-masing. Setelah itu guru menyimpulkan materi pembelajaran untuk hari ini bersama dengan siswa serta menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya. Pembelajaran selesai pukul 14.30 dan ditutup dengan berdoa bersama.

Dalam pertemuan pertama masih terdapat beberapa kendala yaitu siswa masih belum terlalu mengerti mengenai Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi, karena itu waktu pembelajaran cukup tersita dengan menjelaskan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi.

SIKLUS I (Pertemuan ke 2)

Hari : Selasa
 Tanggal : 27 Januari 2015
 Jam ke : 8 dan 9
 Materi : Jurnal Umum
 Jumlah siswa : 30

Catatan :

Pembelajaran dimulai pukul 13.15 WIB. Materi untuk pertemuan kedua masih sama dengan pertemuan pertama yaitu Jurnal Umum, tetapi pada pertemuan kali ini akan dilangsungkan turnamen dengan Permainan *Ludo* Akuntansi. Langkah pertama yaitu peneliti membagikan *number tag* dan mengelompokkan siswa ke dalam kelompok yang homogen berdasarkan kemampuan akademiknya. Langkah selanjutnya yaitu peneliti menjelaskan terlebih dahulu aturan dalam turnamen menggunakan Permainan *Ludo* Akuntansi dan setelah selesai menjelaskan aturan turnamen dengan Permainan *Ludo* Akuntansi, turnamenpun dimulai.

Pada awal turnamen ada beberapa siswa yang masih belum terlalu mengerti dengan aturan turnamen, namun seiring berjalannya waktu dan penjelasan ulang yang diberikan oleh peneliti para siswa akhirnya dapat melaksanakan turnamen dengan baik. Turnamen dilaksanakan sebanyak empat putaran dan setelah selesai maka akan dilakukan rekapitulasi poin turnamen, namun hal tersebut tidak terlaksana dengan baik. Hal ini dikarenakan pada pertemuan kedua ada beberapa siswa yang izin keluar untuk keperluan di luar kelas (berfoto untuk kepentingan sekolah). Alasan tersebut mengakibatkan ada beberapa meja turnamen yang tidak beranggotakan empat orang sehingga beberapa meja turnamen tidak melaksanakan turnamen sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Alasan lain yang menyebabkan terkendalanya turnamen adalah waktu mulai pelajaran yang terlambat 20 menit karena siswa terlambat datang ke

kelas. Oleh karena itu waktu pembelajaran menjadi cukup tersita dan mengakibatkan tidak terlaksananya rekapitulasi poin.

Rekapitulasi poin yang tidak dapat dilaksanakan mengakibatkan *reward* tidak dapat diberikan pada pertemuan kali ini dan akan diberikan pada pertemuan selanjutnya. Terlepas dari beberapa kendala tersebut turnamen di siklus 1 dapat berjalan dengan lancar. Pembelajaran selesai pada pukul 14.30 WIB setelah guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran pada pertemuan kali ini serta menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya dan diakhiri dengan berdoa.

**Pertanyaan Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran
2014/2015
Siklus I**

1. Andi Jati R. (02) Kapan jurnal umum dibuat?
2. Ema Prestiana (10) Apa maksud dari saldo normal?
3. Andi Jati R. (02) Bagaimana mencatat pendapatan diterima di muka dalam jurnal?
4. Amna Febtania (01) Mengapa pendapatan diterima di muka termasuk dalam kewajiban?
5. Dewi Nurlaela (08) Berapa kali pemilik dapat menambahkan modalnya dalam usahanya?
6. Nurul Isnaini M. (22) Mengapa jika pemilik mengambil uang perusahaan untuk keperluan pribadi harus dicatat di prive?
7. Lista Anggraini (15) Apakah mungkin dalam jurnal itu antara kredit dan debetnya tidak sama?
8. Arum Yuliana (05) Apa yang dapat menyebabkan jumlah debet dan kredit tidak sama?
9. Yonanda N. (32) Bagaimana maksud sistem *double entry*?
10. Sonia E. (28) Bagaimana agar suatu perusahaan terhindar dari tidak dibayarnya piutang?
11. Rina Dewi S. (25) Apa fungsi ref?
12. Nur Istiyani (21) Kapan kolom ref diisi?
13. Lifta Roqimah (14) Apakah jurnal itu hanya jurnal umum?
14. Ikhwan F. (11) Kalau kolom ref tidak diisi apakah boleh?

15. Arum Pratiwi (04) Mengapa kas selalu ada di urutan pertama aktiva?
16. Intan Adiningsih (12) Apakah perbedaan pendapatan usaha dan pendapatan jasa?
17. Intan Adiningsih (12) Mengapa dalam akun modal harus disertakan nama pemiliknya?
18. Isna Rohmattul H. (13) Mengapa sewa dibayar di muka masuk ke dalam kelompok aktiva?
19. Novita Devi A. (19) Mengapa prive terletak di debet?
20. Septi Nugraheni (27) Apakah jurnal umum harus dicatat berdasarkan urutan tanggal?
21. Nurhastina P. (20) Apakah transaksi yang tidak ada bukti transaksinya dapat dicatat dalam jurnal umum?

**Jawaban untuk Pertanyaan Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean
Tahun Pelajaran 2014/2015
Siklus I**

1. Jurnal umum dibuat ketika suatu perusahaan telah memperoleh bukti transaksi.
2. Saldo normal adalah letak saldo awal suatu akun, misalnya saja akun kelompok aktiva memiliki saldo normal di debet dan akun kelompok kewajiban memiliki saldo normal di kredit.
3. Mencatat pendapatan diterima di muka dalam jurnal umum adalah dengan mendebet akun kas dan mengkredit akun pendapatan diterima di muka.
4. Pendapatan diterima di muka termasuk kewajiban karena perusahaan belum melakukan suatu jasa kepada pelanggan namun sudah diberi imbalan jadi perusahaan masih memiliki kewajiban yang harus diselesaikan kepada pelanggan.
5. Jika pemilik memiliki uang maka ia dapat menambahkan modalnya kapan saja asalkan sebelum akhir periode.
6. Karena dalam akuntansi sudah disediakan akun prive yang pada akhirnya nanti akan mengurangi modal pemilik.
7. Mungkin saja jika terjadi lebih dari 2 transaksi tetapi pada akhirnya jika dijumlahkan sisi debet dan kreditnya semua jumlahnya akan sama.
8. Kesalahan menghitung atau menulis angka dapat menyebabkan ketidakseimbangan jumlah debet dan kredit.

9. Sistem *double entry* adalah sistem pencatatan ganda artinya setiap ada transaksi maka akan selalu dicatat dalam debet dan kredit entah itu transaksi pemasukan ataupun pengeluaran.
10. Perusahaan dapat melakukan perjanjian terlebih dahulu.
11. Ref berfungsi untuk mengetahui apakah akun sudah di-*posting* ke buku besar atau belum.
12. Kolom ref diisi ketika jurnal umum telah di-*posting* ke buku besar.
13. Tidak. Jurnal ada dua jenis yaitu jurnal umum dan jurnal khusus.
14. Lebih baik diisi karena dapat digunakan untuk mengecek kembali apakah seluruh transaksi yang ada di jurnal sudah di-*posting* ke buku besar.
15. Karena kas adalah uang tunai dan penempatan posisinya paling atas karena dilihat dari sisi likuiditasnya yaitu yang paling mudah dicairkan.
16. Sebenarnya sama saja, hanya saja ada perusahaan yang menyebutkan pendapatan jasa dan ada pula yang menyebutkannya pendapatan usaha.
17. Untuk mengetahui berapa jumlah modal yang menjadi hak pemilik.
18. Sewa dibayar di muka termasuk ke dalam kelompok aktiva karena perusahaan sudah membayar seluruh biaya sewa tetapi belum digunakan untuk keseluruhan maka perusahaan masih memiliki hak dari sewa tersebut dan hal itu akan membuat sewa dibayar di muka termasuk ke dalam aktiva.
19. Prive terletak di debet karena berfungsi untuk mengurangi modal pada tutup buku.

20. Ya harus dicatat sesuai dengan urutan tanggal agar urut dan memudahkan dalam pengarsipan.
21. Tidak bisa, seluruh transaksi yang dicatat dalam jurnal umum harus ada bukti transaksinya kalau tidak ada dan dicatat maka akan dapat disalahgunakan.

LAMPIRAN IV

LAPORAN SIKLUS II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II

Sekolah	: SMK NEGERI 1 GODEAN
Mata Pelajaran	: PENGANTAR AKUNTANSI DAN KEUANGAN
Kelas/Semester	: X AK 2
Materi Pokok	: Pencatatan Transaksi (Buku Besar)
Alokasi Waktu	: 2 X 45 menit
Pertemuan	: 3 dan 4

A. Kompetensi inti (KI)

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku-perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, gotong royong, kerjasama, toleran, damai, santun, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan rasa prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta.
- 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya
- 2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya.
- 2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin, jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif, kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli, dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah.
- 2.3 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja
- 3.11 Menjelaskan pencatatan transaksi dalam akun
- 4.11 Mencatat transaksi dalam akun

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Pro-aktif dan jujur dalam pembelajaran mengenai pencatatan transaksi
2. Dapat bekerja sama dengan sesama anggota kelompok dalam pembelajaran mengenai pencatatan transaksi
3. Mampu menjelaskan mengenai pencatatan transaksi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mengerti mengenai buku besar

2. Siswa dapat mem-*posting* jurnal ke buku besar

E. Deskripsi Materi Pembelajaran (Terlampir)

1. Pengertian buku besar
2. Bentuk-bentuk buku besar
3. Mem-*posting* jurnal ke buku besar

F. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi

G. Media/Alat dan Sumber Belajar

1. Media/Alat

- a. *Whiteboard*
- b. Spidol
- c. LKS
- d. Permainan *Ludo* Akuntansi
- e. Kartu Soal

2. Sumber Belajar

Toto Sucipto. (2009). *Akuntansi 1 Untuk SMK Kelas X*. Jakarta: Ghalia Indonesia Printing.

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdo'a 2. Guru melakukan presensi siswa dengan sikap disiplin 3. Menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran kooperatif Tipe TGT dengan Permainan <i>Ludo Akuntansi</i> 4. Melakukan apersepsi dengan mengaitkan buku besar dengan kehidupan sehari-hari siswa.	1. Siswa menjawab salam, berdoa, dan mengonfirmasi kehadirannya 2. Memperhatikan	15 menit
Inti	1. Mengamati Guru mempresentasikan materi buku besar, mengamati, dan membimbing siswa 2. Menanya • Guru meminta siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan	1. Mengamati • Siswa mempelajari berbagai sumber bacaan tentang buku besar • Siswa memperhatikan guru saat sedang mempresentasikan materi buku besar 2. Menanya Siswa berdiskusi kelompok untuk menyelesaikan soal tentang buku besar	60 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	Guru	Siswa	
	- Guru memberikan soal untuk dikerjakan secara berkelompok 3. Mengumpulkan informasi/ mencoba Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa 4. Mengasosiasi Guru mengamati, membimbing, dan menilai 5. Mengomunikasikan - Guru meminta siswa untuk menyelesaikan soal belajar kelompok dan mengumpulkan lembar jawaban kepada guru - Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa	3. Mengumpulkan informasi/ mencoba Siswa mengumpulkan berbagai informasi tentang buku besar 4. Mengasosiasi Siswa menguraikan kembali informasi yang diperoleh buku besar 5. Mengomunikasikan Siswa menyelesaikan soal belajar kelompok dan mengumpulkan lembar jawaban kepada guru	
Penutup	1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah diberikan 2. Guru menyampaikan akan diadakan turnamen dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi pada pertemuan berikutnya dan meminta siswa agar	1. Siswa membuat kesimpulan bersama guru 2. Siswa memperhatikan arahan guru 3. Siswa berdoa bersama	15 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	Guru	Siswa	
	mempersiapkan diri dengan baik 3. Guru memimpin do'a dan mengucapkan salam penutup		

Pertemuan ke-2

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdo'a 2. Guru melakukan presensi siswa dengan sikap disiplin 3. Menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi 4. Menyampaikan bahwa pertemuan kali ini melanjutkan materi tentang buku besar	1. Siswa menjawab salam, berdoa, dan mengonfirmasi kehadirannya 2. Memperhatikan	15 menit
Inti	1. Mengamati Guru menjelaskan aturan turnamen dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi, mengamati, dan	1. Mengamati Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang aturan turnamen dengan	60 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	Guru	Siswa	
	membimbing siswa 2. Menanya • Guru meminta siswa supaya berkumpul di meja turnamen yang telah ditentukan • Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa 3. Mengumpulkan informasi/mencoba • Guru memberikan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi beserta kartu soal • Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa 4. Mengasosiasi • Guru meminta siswa untuk saling memperhatikan jawaban siswa lain pada saat turnamen • Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa 5. Mengkomunikasikan • Guru meminta siswa untuk menjelaskan jawaban tertulis dan lisan pada saat turnamen	Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi 2. Menanya Siswa berkumpul di meja turnamen yang telah ditentukan dan siap untuk memulai turnamen 3. Mengumpulkan informasi/mencoba Siswa melakukan turnamen dengan Permainan <i>Ludo</i> Akuntansi 4. Mengasosiasi Siswa memperhatikan jawaban siswa lain saat turnamen 5. Mengkomunikasikan Siswa menjelaskan jawaban turnamen dalam bentuk tulisan dan lisan	

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	Guru	Siswa	
	• Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa • Guru mengumumkan tiga kelompok terbaik		
Penutup	1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan 2. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dan meminta siswa untuk mempelajarinya terlebih dahulu 3. Guru memimpin do'a dan mengucapkan salam penutup	1. Siswa membuat kesimpulan bersama guru 2. Siswa memperhatikan arahan guru 3. Siswa berdoa bersama	15 menit

I. Penilaian

Pengamatan/ Observasi Partisipatif

No	Jenis Aktivitas Belajar	Indikator	
1	Aktivitas Visual	a	Memperhatikan penjelasan guru saat presentasi pembelajaran akuntansi
		b	Membaca materi pembelajaran akuntansi
2	Aktivitas Lisan	c	Bertanya mengenai materi akuntansi kepada guru ketika proses pembelajaran
		d	Berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok
3	Aktivitas Mendengarkan	e	Mendengarkan penjelasan teman saat turnamen
4	Aktivitas Menulis	f	Mencatat materi pembelajaran akuntansi saat proses pembelajaran
		g	Mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar kelompok
5	Aktivitas Mental	h	Memecahkan soal saat turnamen
6	Aktivitas Emosional	i	Percaya diri dalam menyampaikan jawaban saat turnamen

Menyetujui
Guru Kolaborator



Titi Fadmawati, S.Pd.

Yogyakarta, 13 Januari 2015

Mahasiswa Praktikan

Susan Mardiana
NIM. 11403241029

HANDOUT MATERI PEMBELAJARAN

POSTING DARI JURNAL KE BUKU BESAR

A. Pengertian Buku Besar

Setiap transaksi yang telah dicatat secara kronologis dalam jurnal dipindahkan ke dalam akun-akun yang bersangkutan. Kumpulan akun-akun tersebut dinamakan buku besar (*general ledger*). Secara ringkas buku besar adalah kumpulan akun-akun yang digunakan untuk mencatat dan mengelompokkan transaksi-transaksi sejenis. Buku besar merupakan catatan akuntansi terakhir (*book of final entry*).

Akun-akun tertentu dikelompokkan lagi ke buku pembantu. Seperti buku pembantu utang dan buku pembantu piutang. Buku pembantu adalah buku besar yang digunakan untuk mencatat akun-akun tertentu dengan perubahan-perubahan secara lebih rinci.

B. Bentuk-bentuk Buku Besar

1. Bentuk T (*T account*)

Bentuk buku besar ini adalah yang paling sederhana dan hanya berbentuk seperti huruf T besar. Dari bentuk yang sangat sederhana ini, sebelah kiri merupakan sisi debet dan sisi kanan merupakan sisi kredit. Nomor akun diletakkan di sebelah kanan atas.

Bentuk buku besar T adalah sebagai berikut.

Kas		No. Akun: 101
Sisi Debet		Sisi Kredit

2. Bentuk Skontro

Buku besar dengan bentuk skontro adalah buku besar dengan bentuk sebelah menyebelah. Bentuk buku besar skontro adalah sebagai berikut.

D				K			
Tanggal	Keterangan	Ref	Jumlah	Tanggal	Keterangan	Ref	Jumlah

3. Bentuk Stafel 3 Kolom

Buku besar berbentuk stafel 3 kolom adalah sebagai berikut.

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo

4. Bentuk Stafel 4 Kolom

Buku besar berbentuk stafel 4 kolom adalah sebagai berikut.

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit

Keterangan:

Tanggal : Diisi tanggal, bulan, dan tahun terjadinya transaksi

Keterangan : Diisi dengan nama akun/perkiraan

Ref : Diisi dengan halaman jurnal (sumber data)

Debet : Diisi jumlah uang di sisi debet

Kredit : Diisi jumlah uang di sisi kredit

Saldo : Diisi saldo akun yang bersangkutan. Jika bersaldo debet, maka dicatat di kolom debet. Sebaliknya jika bersaldo kredit, maka dicatat di kolom kredit

Mem-posting Jurnal ke Buku Besar

A. Posting

Setiap transaksi yang telah dicatat secara kronologis dalam jurnal kemudian dipindahkan ke dalam akun-akun yang bersangkutan. Kumpulan akun-akun tersebut dinamakan buku besar. Pemindahbukuan dari jurnal umum ke buku besar disebut *posting*.

B. Teknik Referensi

Teknik referensi adalah mengisi nomor halaman jurnal pada kolom ref (referensi) di buku besar untuk menandakan bahwa jurnal tersebut telah di-*posting* ke buku besar.

C. Tata Cara Posting

Tata cara *posting* dari jurnal ke buku besar adalah sebagai berikut.

1. Mencatat saldo awal dari data neraca awal jika perusahaan sudah berdiri sebelum periode yang bersangkutan. Akun yang ada di sisi debit neraca dicatat sebagai saldo akun buku besar dan akun yang ada di sisi kredit neraca dicatat sebagai saldo kredit akun buku besar.
2. Mencatat tanggal terjadinya transaksi yang diambilkan dari tanggal transaksi pada jurnal ke kolom tanggal akun buku besar yang bersangkutan.
3. Mencatat keterangan yang diambil dari keterangan/uraian jurnal ke kolom keterangan akun buku besar yang bersangkutan.

4. Mencatat jumlah debit jurnal ke kolom debit akun buku besar yang bersangkutan dan mencatat jumlah kredit jurnal ke kolom kredit akun buku besar yang bersangkutan
5. Mencatat nomor halaman jurnal ke kolom referensi (ref) akun buku besar yang bersangkutan.
6. Jika akun dalam jurnal sudah dipindahkan ke dalam akun buku besar maka di kolom referensi jurnal dicatat nomor kode akun yang bersangkutan.

Jurnal Rapi Tailor setelah dipindahbukukan ke buku besar secara lengkap akan terlihat sebagai berikut.

Nama Akun: Kas

No. 101

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2013 Okt	1 Investasi pemilik	01	10.000.000	-	10.000.000	-
	3 Sewa kios	01	-	2.000.000	8.000.000	-
	5 Membeli mesin jahit	01	-	300.000	7.700.000	-
	8 Membeli perlengkapan	01	-	100.000	7.600.000	-
	10 Pendapatan jahitan	01	300.000	-	7.900.000	-
	15 Membayar utang usaha	01	-	200.000	7.700.000	-
	20 Membayar gaji penjahit	01	-	300.000	7.400.000	-
	30 Pendapatan jahitan	01	250.000	-	7.650.000	-

Nama Akun: Sewa dibayar di muka

No. 102

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2013 Okt	3 Sewa kios	01	2.000.000	-	2.000.000	-

Nama Akun: Perlengkapan Jahit

No. 103

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2013 Okt	8 Membeli perlengkapan	01	100.000	-	100.000	-

Nama Akun: Mesin Jahit

No: 151

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2013 Okt	1 Membeli mesin jahit	01	500.000	-	500.000	-

Nama Akun: Utang Usaha

No. 201

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2013 Okt	5 Membeli mesin jahit dari Toko Nusantara	01	-	200.000	-	200.000
	15 Membayar utang	01	200.000	-	-	0

Nama Akun: Modal H. Dahlan

No. 301

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2013 Okt	1 Investasi Pemilik	01	-	10.000.000	-	10.000.000

Nama Akun: Pendapatan jahitan

No. 401

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2013 Okt	10 Menerima hasil jahitan	01	-	300.000	-	300.000
	30 Menerima hasil jahitan	01	-	250.000	-	550.000

Nama Akun: Beban Gaji

No. 502

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2013 Okt	10 Membayar gaji penjahit	01	300.000	-	300.000	-

DAFTAR NAMA BELAJAR KELOMPOK

SIKLUS II

Kelompok I

1. Ikhwana F.
2. Desi Puji Lestari
3. Arum Pratiwi
4. Nasrullah

Kelompok II

1. Dea Deyana Putri
2. Intan Adiningsih
3. Ema Prestiana
4. Isna Rohmattul H

Kelompok III

1. Novita Devi A.
2. Lutfi Ambardewi
3. Lista Anggraini
4. Dewi Nurlaela

Kelompok IV

1. Reza Wulansari
2. Nur Istiyani
3. Nurhastina Pahlawati
4. Andi Jati Ranodariyati

Kelompok V

1. Tri Anggraini R.
2. Arum Yuliana
3. Artika Yuni Lestari
4. Rina Dewi S.

Kelompok VI

1. Vivi Aryanti
2. Maria Dian K.
3. Lifta Roqimah
4. Sonia E.

Kelompok VII

1. Amma Febtania
2. Ratri Dyah A.
3. Veronika Kartika E.E.S.
4. Septi Nugraheni

Kelompok VIII

1. Rinda Ayu K.
2. Elfira Wahyuningsih.
3. Nurul Isnaini M.
4. Yonanda Novitasari

**SOAL BELAJAR KELOMPOK METODE PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN
PERMAINAN *LUDO* AKUNTANSI
SIKLUS II**

1. Jelaskan pengertian buku besar!
2. Sebutkan bentuk-bentuk buku besar!
3. Sebutkan langkah-langkah *mem-posting* buku besar!
4. Buatlah buku besar dari jurnal umum berikut ini menggunakan bentuk stafel 4 kolom!

**Salon Indah
Jurnal Umum
Per Januari 2014**

Halaman 1

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet(Rp)	Kredit(Rp)
2014 Jan	1	Kas Peralatan Modal Rita (Investasi pemilik)	101 106 301	40.000.000 5.000.000 -	- - 45.000.000
	2	Peralatan Utang Usaha (Membeli peralatan dari Toko Harum)	106 201	6.000.000 -	- 6.000.000
	3	Sewa dibayar di muka Kas (Membayar sewa gedung untuk dua tahun)	105 101	10.400.000 -	- 10.400.000
	3	Asuransi dibayar di muka Kas (Membayar asuransi untuk 2 tahun)	104 101	5.500.000 -	- 5.500.000
	4	Kas Pendapatan usaha (Menerima pendapatan usaha)	101 401	500.000 -	- 500.000
	5	Kas Pendapatan diterima di muka (Menerima pendapatan di muka dari pelanggan)	101 202	445.000 -	- 445.000
	6	Perlengkapan Kas (Membeli perlengkapan dari Toko Cantik)	103 101	100.000 -	- 100.000
	7	Perlengkapan Utang Usaha (Membeli perlengkapan secara kredit dari Toko Pelangi)	103 201	236.900 -	- 236.900
	8	Piutang Usaha Pendapatan Usaha (Penjualan jasa secara kredit)	103 401	1.000.000 -	- 1.000.000

Halaman 2

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet(Rp)	Kredit(Rp)
9	Kas Modal Rita (Penambahan modal oleh pemilik)	101 301	1.000.000 -	- 1.000.000
10	Kas Pendapatan diterima di muka (Menerima pendapatan diterima di muka)	101 202	1.000.000 -	- 1.000.000
11	Prive Rita Kas (Pengambilan pribadi oleh pemilik)	302 101	246.500 -	- 246.500
15	Biaya Iklan Kas (Memasang iklan)	505 101	100.000 -	- 100.000
20	Kas Utang Bank (Menerima pinjaman Bank Cahaya)	101 203	5.000.000 -	- 5.000.000
21	Utang Usaha Kas (Melunasi utang usaha tanggal 2 Januari 2014)	201 101	6.000.000 -	- 6.000.000
23	Biaya listrik dan air Kas (Membayar biaya listrik dan air)	503 101	500.000 -	- 500.000
24	Biaya telepon Kas (Membayar biaya telepon)	504 101	400.000 -	- 400.000
25	Prive Rita Kas (Mengambil uang untuk keperluan pribadi pemilik)	302 101	400.000 -	- 400.000
26	Biaya reparasi gedung Kas (Membayar reparasi gedung)	502 101	750.000 -	- 750.000
27	Kas Pendapatan Usaha (Menerima pendapatan usaha)	101 401	645.000 -	- 645.000
28	Kas Pendapatan komisi (Menerima pendapatan komisi)	101 402	445.000 -	- 445.000
31	Biaya Gaji Kas (Membayar gaji pegawai)	501 101	600.000 -	- 600.000
Jumlah			86.268.400	86.268.400

5. Buatlah buku besar dari jurnal umum berikut ini menggunakan bentuk *T Account*!

**Jurnal Umum
Anton Modiste
Per Februari 2014**

Halaman 1

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Februari	1	Kas Modal Anton (Investasi pemilik)	101 301	40.000.000 -	- 40.000.000
	3	Sewa dibayar di muka Kas (Membayar sewa bangunan)	103 101	15.000.000 -	- 15.000.000
	5	Peralatan Kas Utang Usaha (Membeli peralatan dari Toko Mawar)	104 101 201	5.500.000 - -	- 3.900.000 1.600.000
	10	Perlengkapan Kas (Membeli perlengkapan dari Toko Indah)	102 101	850.000 -	- 850.000
	15	Kas Pendapatan Usaha (Menerima uang dari pelanggan)	101 401	5.000.000 -	- 5.000.000
	16	Biaya Iklan Kas (Membayar biaya iklan)	502 501	100.000 -	- 100.000
	18	Utang Usaha Kas (Melunasi utang usaha kepada Toko Mawar)	201 101	1.600.00 -	- 1.600.000
	28	Biaya Gaji Kas (Membayar gaji pegawai)	501 101	2.000.000 -	- 2.000.000
Jumlah				70.050.000	70.050.000

**KUNCI JAWABAN BELAJAR KELOMPOK METODE
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) DENGAN PERMAINAN *LUDO* AKUNTANSI
SIKLUS II**

1. Buku besar adalah kumpulan akun-akun yang digunakan untuk mencatat dan mengelompokkan transaksi-transaksi sejenis.
2. Bentuk T (*T account*), bentuk skontro, bentuk stafel 3 kolom, bentuk stafel 4 kolom.
3. Langkah-langkah mem-*posting* buku besar
 - a. Mencatat saldo awal dari data neraca awal jika perusahaan sudah berdiri sebelum periode yang bersangkutan. Akun yang ada di sisi debit neraca dicatat sebagai saldo akun buku besar dan akun yang ada di sisi kredit neraca dicatat sebagai saldo kredit akun buku besar.
 - b. Mencatat tanggal terjadinya transaksi yang diambilkan dari tanggal transaksi pada jurnal ke kolom tanggal akun buku besar yang bersangkutan.
 - c. Mencatat keterangan yang diambil dari keterangan/uraian jurnal ke kolom keterangan akun buku besar yang bersangkutan.
 - d. Mencatat jumlah debit jurnal ke kolom debit akun buku besar yang bersangkutan dan mencatat jumlah kredit jurnal ke kolom kredit akun buku besar yang bersangkutan.
 - e. Mencatat nomor halaman jurnal ke kolom referensi (ref) akun buku besar yang bersangkutan.
 - f. Jika akun dalam jurnal sudah dipindahkan ke dalam akun buku besar maka di kolom referensi jurnal dicatat nomor kode akun yang bersangkutan.

4.

**Salon Indah
Buku Besar**

Kas**101**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014						
Jan	1 Investasi Pemilik	JU1	40.000.000	-	40.000.000	-
	3 Sewa gedung	JU1	-	10.400.000	29.600.000	-
	3 Asuransi	JU1	-	5.500.000	24.100.000	-
	4 Pendapatan usaha	JU1	500.000	-	24.600.000	-
	5 Pendapatan diterima di muka	JU1	445.000	-	25.045.000	-
	6 Perlengkapan	JU1	-	100.000	24.945.000	-
	9 Penambahan Modal	JU2	1.000.000	-	25.945.000	-
	10 Pendapatan diterima di muka	JU2	1.000.000	-	26.945.000	-
	11 Prive	JU2	-	246.500	26.698.500	-
	15 Biaya Iklan	JU2	-	100.000	26.598.500	-
	20 Utang Bank	JU2	5.000.000	-	31.598.500	-
	21 Pelunasan Utang Usaha	JU2	-	6.000.000	25.598.500	-
	23 Biaya Listrik dan Air	JU2	-	500.000	25.098.500	-
	24 Biaya Telepon	JU2	-	400.000	24.698.500	-
	25 Prive	JU2	-	400.000	24.298.500	-
	26 Biaya Reparasi Gedung	JU2	-	750.000	23.548.500	-
	27 Pendapatan Usaha	JU2	645.000	-	24.193.500	-
	28 Pendapatan Komisi	JU2	445.000	-	24.638.500	-
	31 Biaya Gaji	JU2	-	600.000	24.038.500	-

Piutang Usaha**102**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014						
Jan	8 Penjualan jasa	JU1	1.000.000	-	1.000.000	-

Perlengkapan**103**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
Jan						
2014	6 Tunai	JU1	100.000	-	100.000	-
	7 Kredit	JU1	236.900	-	336.900	-

Asuransi dibayar di muka**104**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
Jan 2014	3 Asuransi untuk 2 tahun	JU1	5.500.000	-	5.500.000	-

Sewa dibayar di muka**105**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Jan	3 Sewa untuk 2 tahun	JU1	10.400.000	-	10.400.000	-

Peralatan**106**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Jan	1 Investasi	JU1	5.000.000	-	5.000.000	-
	2 Awal Kredit	JU1	6.000.000	-	11.000.000	-

Utang Usaha**201**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Jan	2 Membeli Peralatan	JU1	-	6.000.000	-	6.000.000
	7 Membeli Perlengkapan	JU1	-	236.900	-	6.236.900
	21 Melunasi Utang Usaha	JU2	6.000.000	-	-	236.900

Pendapatn Diterima di Muka**202**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Jan	5 Menerima Pendapatan diterima di muka	JU1	-	445.000	-	445.000
	10 Menerima Pendapatan diterima di muka	JU2	-	1.000.000	-	1.445.000

Utang Bank**203**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Jan 20	Menerima Utang Bank	JU2	-	5.000.000	-	5.000.000

Modal Rita**301**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Jan	1 Investasi	JU1	-	45.000.000	-	45.000.000
	9 Awal	JU2	-	1.000.000	-	46.000.000
	Penambahan modal					

Prive Rita**302**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Jan	11 Pengambilan pribadi	JU2	246.500	-	246.500	-
	25 Pengambilan pribadi	JU2	400.000	-	646.500	-

Pendapatan Jasa**401**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Jan	4 Tunai	JU1	-	500.000	-	500.000
	8 Kredit	JU1	-	1.000.000	-	1.500.000
	27 Tunai	JU2	-	645.000	-	2.145.000

Pendapatan Komisi**402**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Jan 28	Menjual Perhiasan	JU2	-	445.000	-	445.000

Biaya Gaji**501**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Jan 31	Membayar Gaji pegawai	JU2	600.000	-	600.000	-

Biaya Reparasi Gedung**502**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Jan 26	Membayar Reparasi gedung	JU2	750.000	-	750.000	-

Biaya Listrik dan Air**503**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Jan 23	Membayar Listrik dan air	JU2	500.000	-	500.000	-

Biaya Telepon**504**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Jan 24	Membayar Telepon	JU2	400.000	-	400.000	-

Biaya Iklan**505**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)	Saldo	
					Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Jan 15	Membayar Iklan	JU2	100.00	-	100.000	-

5. Anton Modiste
Buku Besar

Kas 101

1/2	Rp 40.000.000,00	3/2	Rp 15.000.000,00
15/2	Rp 5.000.000,00	5/2	Rp 3.900.000,00
-		10/2	Rp 850.000,00
-		16/2	Rp 100.000,00
-		18/2	Rp 1.600.000,00
-		28/2	Rp 2.000.000,00
	<u>Rp 45.000.000,00</u>		<u>Rp 27.550.000,00</u>
Saldo	Rp 17.450.000,00		

Perlengkapan 102

10/2	Rp 850.000,00	-
Saldo	Rp 850.000,00	

Sewa dibayar di muka 103

3/2	Rp 15.000.000,00	-
Saldo	Rp 15.000.000,00	

Peralatan 104

5/2	Rp 5.500.000,00	-
Saldo	Rp 5.500.000,00	

Utang Usaha 201

18/2	Rp 1.600.000,00	5/2	Rp 1.600.000
Saldo			0

Modal Anton 301

-		1/2	Rp 40.000.000,00
Saldo			Rp 40.000.000,00

Pendapatan Usaha 401

	-	15/2	Rp 5.000.000,00
Saldo			Rp 5.000.000,00

Biaya Gaji 501

28/2	Rp 2.000.000,00	-
Saldo	Rp 2.000.000,00	

Biaya Iklan 502

16/2	Rp 100.000,00	-
Saldo	Rp 100.000,00	

Kelompok Turnamen Siklus II

Kelompok A

1. Ikhwanna F.
2. Dea Deyana Putri
3. Novita Devi A.
4. Reza Wulansari

Kelompok B

1. Tri Anggraini
2. Vivi Aryanti
3. Amna Febtania
4. Rinda Ayu K.

Kelompok C

1. Desi Puji Lestari
2. Intan Adiningsih
3. Lutfi Ambardewi
4. Nur Istiyani

Kelompok D

1. Arum Yuliana
2. Maria Dian K.
3. Ratri Dyah A.
4. Elfira Wahyuningsih

Kelompok E

1. Arum Pratiwi
2. Ema Prestiana
3. Lista Anggraini
4. Nurhastina Pahlawati

Kelompok F

1. Artika Yuni L.
2. Lifta Roqimah
3. Veronika Kartika
4. Nurul Isnaini Maslakhah

Kelompok G

1. Nasrullah
2. Isna Rohmattul
3. Dewi Nurlaela
4. Andi Jati R.

Kelompok H

1. Rina Dewi S.
2. Sonia E.
3. Septi Nugraheni
4. Yonanda Novitasari

**KARTU SOAL TURNAMEN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PERMAINAN *LUDO* AKUNTANSI
SIKLUS II**

A4 Buatlah buku besar Kas dengan <i>T account</i> dari jurnal berikut! Kas Rp 2.675.400,00 Pendapatan Usaha Rp 2.675.400,00 (Menerima pendapatan usaha) Perlengkapan Rp 179.650,00 Kas Rp 179.650,00 (Membeli perlengkapan dari Toko Bagus) Kas Rp 1.956.500,00 Pendapatan Usaha Rp 1.956.500,00 (Menerima pendapatan usaha)	B3 Buatlah buku besar Pendapatan Usaha dengan <i>T account</i> dari jurnal berikut! Kas Rp 2.675.400,00 Pendapatan Usaha Rp 2.675.400,00 (Menerima pendapatan usaha) Perlengkapan Rp 179.650,00 Kas Rp 179.650,00 (Membeli perlengkapan dari Toko Bagus) Kas Rp 1.956.500,00 Pendapatan Usaha Rp 1.956.500,00 (Menerima pendapatan usaha)	C4 Buatlah buku besar Peralatan dengan <i>T account</i> dari jurnal berikut! Peralatan Rp 5.749.050,00 Utang Usaha Rp 5.749.050,00 (Membeli peralatan dari Toko Ali) Peralatan Rp 4.327.400,00 Kas Rp 4.327.400,00 (Membeli peralatan dari Toko Baba) Peralatan Rp 600.590,00 Kas Rp 425.290,00 Utang Usaha Rp 175.300,00 (Membeli peralatan dari Toko Alakazam)
D3 Buatlah buku besar Utang Usaha dengan <i>T account</i> dari jurnal berikut! Peralatan Rp 5.749.050,00 Utang Usaha Rp 5.749.050,00 (Membeli peralatan dari Toko Ali) Peralatan Rp 4.327.400,00 Kas Rp 4.327.400,00 (Membeli peralatan dari Toko Baba) Peralatan Rp 600.590,00 Kas Rp 425.290,00 Utang Usaha Rp 175.300,00 (Membeli peralatan dari Toko Alakazam)	E2 Buatlah buku besar dengan <i>T account</i> dari jurnal berikut! Biaya Telepon Rp 445.000,00 Kas Rp 445.000,00 (Membayar biaya telepon)	F2 Buatlah buku besar dengan <i>T account</i> dari jurnal berikut! Biaya Gaji Rp 1.450.000,00 Kas Rp 1.450.000,00 (Membayar gaji pegawai)

G2 Buatlah buku besar dengan <i>T account</i> dari jurnal berikut! Biaya listrik dan air Rp 2.500.000,00 Kas Rp 2.500.000,00 (Membayar biaya listrik dan air)	H2 Buatlah buku besar dengan <i>T account</i> dari jurnal berikut! Biaya reparasi gedung Rp 1.450.000,00 Kas Rp 1.450.000,00 (Membayar biaya reparasi gedung)	I4 Buatlah buku besar Perlengkapan dengan <i>T account</i> dari jurnal berikut! Kas Rp 5.000.900,00 Pendapatan Usaha Rp 5.000.900,00 (Menerima pendapatan Usaha) Perlengkapan Rp 2.965.000,00 Kas Rp 2.965.000,00 (Membeli perlengkapan dari Toko Bintang) Perlengkapan Rp 479.650,00 Utang Usaha Rp 479.650,00 (Membeli perlengkapan dari Toko Bulan) Perlengkapan Rp 542.600,00 Kas Rp 145.900,00 Utang Usaha Rp 396.700,00 (Membeli perlengkapan dari Toko Surya)
J3 Buatlah buku besar Kas dengan <i>T account</i> dari jurnal berikut! Kas Rp 5.000.900,00 Pendapatan Usaha Rp 5.000.900,00 (Menerima Pendapatan Usaha) Perlengkapan Rp 2.965.000,00 Kas Rp 2.965.000,00 (Membeli perlengkapan dari Toko Bintang) Perlengkapan Rp 479.650,00 Utang Usaha Rp 479.650,00 (Membeli perlengkapan dari Toko Bulan) Perlengkapan Rp 542.600,00 Kas Rp 145.900,00 Utang Usaha Rp 396.700,00 (Membeli perlengkapan dari Toko Surya)	K3 Buatlah buku besar Modal Tn. Alam dengan <i>T account</i> dari jurnal berikut! Kas Rp 9.999.500,00 Peralatan Rp 1.789.400,00 Modal Tn. Alam Rp 11.788.900,00 (Investasi pemilik) Kas Rp 4.765.800,00 Modal Tn. Alam Rp 4.765.800,00 (Penambahan modal pemilik)	L4 Buatlah buku besar Kas dengan <i>T account</i> dari jurnal berikut! Kas Rp 5.945.700,00 Pendapatan Usaha Rp 5.945.700,00 (Menerima pendapatan usaha) Biaya Iklan Rp 1.450.500,00 Kas Rp 1.450.500,00 (Membayar biaya iklan) Biaya Gaji Rp 2.750.500,00 Kas Rp 2.750.500,00 (Membayar gaji karyawan)

M3 Buatlah buku besar Kas dengan <i>T account</i> dari jurnal berikut! KasRp 10.945.000,00 Modal Tn. AminRp 10.945.000,00 (Investasi pemilik) PeralatanRp 4.509.000,00 KasRp 4.509.000,00 (Membeli peralatan dari Toko Lima)	N3 Buatlah buku besar Pendapatan Usaha dengan <i>T account</i> dari jurna berikut! Piutang UsahaRp 6.965.000,00 Pendapatan UsahaRp 6.965.000,00 (Menjual jasa secara kredit) KasRp 4.797.500,00 Pendapatan UsahaRp 4.797.500,00 (Menerima sebagian pelunasan dari jasa yang telah diberikan)	O3 Buatlah buku besar Utang Bank dengan <i>T account</i> dari jurnal berikut! KasRp 9.600.000,00 Utang BankRp 9.600.000,00 (Menerima pinjaman dari Bank Mutiara) Utang BankRp 7.645.000,00 KasRp 7.645.000,00 (Membayar sebagian pinjaman dari Bank Mutiara)
P3 Buatlah buku besar Kas dengan <i>T account</i> dari jurnal berikut! KasRp 7.490.000,00 Utang BankRp 7.490.000,00 (Menerima pinjaman Bank Mulia) KasRp 200.900,00 Pendapatan UsahaRp 200.900,00 (Menerima pendapatan usaha) Piutang UsahaRp 600.700,00 Pendapatan UsahaRp 600.700,00 (Menjual jasa secara kredit)		

**KUNCI JAWABAN KARTU SOAL TURNAMEN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF
 TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PERMAINAN *LUDO* AKUNTANSI
 SIKLUS II**

A4		B3		C4	
Kas		Pendapatan Usaha		Peralatan	
Rp 2.675.400,00	Rp 179.650,00		Rp 2.675.400,00	Rp 5.749.050,00	
Rp 1.956.500,00			Rp 1.956.500,00	Rp 4.327.400,00	
<u>Rp 4.631.900,00</u>	<u>Rp 179.650,00</u>			Rp 600.590,00	
Saldo Rp 4.452.250,00		Saldo	Rp 4.631.900,00	Saldo Rp 10.677.040,00	
D3		E2		F2	
Utang Usaha		Biaya Telepon		Biaya Gaji	
	Rp 5.749.050,00	Rp 445.000,00		Rp 1.450.000,00	
	Rp 175.300,00	Saldo Rp 445.000,00		Saldo Rp 1.450.000,00	
Saldo	Rp 5.924.350,00				
		Kas		Kas	
			Rp 445.000,00		Rp 1.450.000,00
		Saldo	Rp 445.000,00	Saldo	Rp 1.450.000,00

G2		H2		I4	
Biaya Listrik dan Air		Biaya Reparasi Gedung		Perlengkapan	
Rp 2.500.000,00		Rp 1.450.000,00		Rp 2.965.000,00	
Saldo Rp 2.500.000,00		Saldo Rp 1.450.000,00		Rp 479.650,00	
				Rp 542.600,00	
Kas		Kas		Saldo Rp 3.987.250,00	
	Rp 2.500.000,00		Rp 1.450.000,00		
Saldo	Rp 2.500.000,00	Saldo	Rp 1.450.000,00		

J3		K3		L4	
Kas		Modal Tn. Alam		Kas	
Rp 5.000.900,00	Rp 2.965.000,00		Rp 11.788.900,00	Rp 5.945.700,00	Rp 1.450.500,00
	Rp 145.900,00		Rp 4.765.800,00		Rp 2.750.500,00
<u>Rp 5.000.900,00</u>	<u>Rp 3.100.900,00</u>			<u>Rp 5.945.700,00</u>	<u>Rp 4.201.000,00</u>
Saldo Rp 1.890.000,00		Saldo	Rp 16.554.700,00	SaldoRp 1.744.700,00	

M3 Kas Rp 10.945.000,00 Rp 4.509.000,00 Saldo Rp 6.436.000,00	N3 Pendapatan Usaha Rp 6.965.000,00 Rp 4.797.500,00 Saldo Rp 11.762.500,00	O3 Utang Bank Rp 7.645.000,00 Rp 9.600.000,00 Saldo Rp 1.955.000,00
P3 Kas Rp 7.490.000,00 Rp 200.900,00 Saldo Rp 7.690.900,00		

Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015
Siklus II

No	Nama Siswa	Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi									Jumlah
		Visual		Lisan		Mendengar- kan	Menulis		Mental	Emosional	
		A	b	c	D	e	f	g	h	i	
1	Amna Febtania	1	2	2	2	2	2	2	1	2	16
2	Andi Jati R.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
3	Artika Yuni L.	2	2	1	2	2	2	2	1	1	15
4	Arum Pratiwi	2	1	2	2	1	1	2	2	2	15
5	Arum Yuliana	2	2	2	2	1	1	2	2	2	16
6	Dea Deyana Putri	-	-	-	-	1	-	-	2	2	5
7	Desi Puji Lestari	2	0	1	2	2	2	2	2	2	15
8	Dewi Nurlaela	2	2	2	2	2	2	2	1	2	17
9	Elfira W.	2	2	0	2	2	2	2	1	2	15
10	Ema Prestiana	2	2	2	2	1	2	2	2	2	17
11	Ikhwan F	2	1	1	2	2	2	2	2	2	16
12	Intan Adiningsih	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
13	Isna Rohmattul H.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
14	Lifta Roqimah	2	2	2	2	1	2	2	2	2	17
15	Lista Anggraini	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
16	Lutfi Ambardewi	2	0	2	2	2	2	2	2	2	16
17	Maria Dian K	2	2	1	2	2	2	2	1	2	16
18	Nasrullah	1	1	1	2	2	1	2	1	1	12
19	Novita Devi A.	2	2	2	2	2	1	2	2	2	17
20	Nurhastina P.	2	2	1	2	1	1	2	2	2	15
21	Nur Istiyani	2	2	1	2	2	1	2	2	2	16
22	Nurul Isnaini M.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
23	Ratri Dyah A.	2	2	2	2	2	2	2	1	1	16
24	Reza Wulansari	2	2	1	2	1	2	2	2	2	16

No	Nama Siswa	Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi									Jumlah
		Visual		Lisan		Mendengar- kan	Menulis		Mental	Emosional	
		A	b	c	D	e	f	g	h	i	
25	Rina Dewi S.	2	1	1	2	1	1	2	1	2	13
26	Rinda Ayu K	2	1	2	2	2	1	2	2	2	16
27	Septi Nugraheni	2	2	2	2	1	1	2	2	2	16
28	Sonia E	2	1	2	2	1	1	2	1	2	14
29	Tri Anggraini R.	2	2	0	2	2	2	2	1	2	15
30	Veronika K.E. E.S	2	1	2	2	2	2	2	2	2	17
31	Vivi Aryanti	2	1	1	2	2	2	2	2	2	16
32	Yonanda N.	2	2	1	2	2	1	2	1	2	15
$\sum$ skor Aktivitas Belajar Akuntansi		60	50	47	62	54	51	62	53	61	500
$\sum$ skor maksimum Aktivitas Belajar Akuntansi		62	62	62	62	64	62	62	64	64	564
% Aktivitas Belajar Akuntansi		96,77	80,64	75,81	100	84,37	82,26	100	82,81	95,31	88,64

Hasil Angket Aktivitas Belajar Akuntansi
Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean tahun Pelajaran 2014/2015
Siklus II

NO ABSEN	NO BUTIR PERNYATAAN																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3
4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	2	4
5	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4
6	3	4	3	3	2	3	4	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3
7	4	2	4	4	3	4	2	3	3	4	3	2	4	4	3	2	3	4	4	3
8	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	2	4	2	3
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3
10	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4
11	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4
12	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3
14	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	2
15	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4
16	4	2	4	4	3	3	2	3	3	4	3	2	4	4	3	2	4	3	4	3
17	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	4	3	2	4
18	3	4	3	2	3	4	4	3	3	1	4	4	1	4	4	4	4	4	3	2
19	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	2
21	4	2	4	4	3	4	2	3	3	4	3	2	4	4	3	2	4	4	4	2
22	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
24	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2
25	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	2	4
26	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3
27	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3
28	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	3	4	4	2	3
29	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3
30	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3

NO ABSEN	NO BUTIR PERNYATAAN																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
31	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3
32	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3
Σ Skor	103	101	119	110	99	108	109	104	102	108	103	100	112	118	101	101	107	117	110	98
Σ Skor Maksimum	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128
% Aktivitas Belajar Akuntansi	80,47	78,91	92,97	85,94	77,34	84,37	85,16	81,25	79,69	84,37	80,47	78,12	87,50	92,19	78,91	78,91	83,59	91,41	85,94	76,56

CATATAN LAPANGAN

SIKLUS II (Pertemuan ke 1)

Hari : Rabu

Tanggal : 28 Januari 2015

Jam ke : 7 dan 8

Materi : Buku Besar

Jumlah siswa : 31

Catatan :

Pembelajaran dimulai pukul 12.30 WIB. Sebelum memulai pembelajaran peneliti membagikan *reward* untuk tiga kelompok yang memiliki poin tertinggi pada saat turnamen di siklus I. Pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II ini hampir sama dengan pembelajaran di pertemuan pertama siklus I perbedaannya adalah pada materi pembelajaran. Materi pelajaran pada pertemuan kali ini adalah Buku Besar.

Pada pertemuan pertama siklus II ini siswa aktif bertanya dan menjawab. Setelah presentasi materi selesai kemudian dilanjutkan dengan belajar kelompok. Siswa saling membantu dalam belajar kelompok agar dapat mempersiapkan diri untuk turnamen. Siswa sudah mengerti langkah-langkah dalam belajar kelompok karena sudah pernah melaksanakannya di siklus I. Pada pertemuan pertama siklus II sudah tidak terlalu banyak kendala seperti pada pertemuan pertama siklus I. Setelah waktu belajar kelompok selesai, siswa mengumpulkan lembar jawaban belajar kelompok. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran pada pertemuan kali ini serta menyampaikan rencana

pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya dan akhirnya pembelajaran diakhiri dengan berdoa pada pukul 14.00 WIB.

SIKLUS II (Pertemuan ke 2)

Hari : Senin

Tanggal : 2 Februari 2015

Jam ke : 7 dan 8

Materi : Buku Besar

Jumlah siswa : 32

Catatan :

Pembelajaran dimulai pukul 12.30. Pada pertemuan kedua siklus II ini dilangsungkan turnamen dengan Permainan *Ludo* Akuntansi yang sama seperti pada pertemuan kedua siklus I. Pada turnamen di siklus II ini siswa sudah lebih paham cara bermain *Ludo* Akuntansi sehingga turnamen dapat berlangsung secara lebih kondusif dibandingkan pada siklus I. Seluruh siswa mencoba mengerjakan soal-soal turnamen agar dapat menyumbangkan poin untuk kelompoknya. Setelah seluruh siswa selesai melakukan turnamen maka peneliti melakukan rekapitulasi poin turnamen. Dari rekapitulasi poin turnamen diketahuilah tiga kelompok dengan poin tertinggi. Tiga kelompok terbaik ini akan mendapatkan *reward*. Pembelajaran selesai pada pukul 14.00 WIB setelah guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran pada pertemuan kali ini serta diakhiri dengan berdoa.

Pertanyaan Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran

2014/2015

Siklus II

1. Nur Hastina (20) Mengapa dapat disebut buku besar?
2. Maria Dian K (17) Bolehkah membuat buku besar langsung dalam setahun dan tidak perbulan?
3. Rina Dewi S. (25) Buku besar apa yang paling sering digunakan?
4. Nasrullah (18) Buku besar *T account* praktis dibuat tetapi mengapa jarang digunakan?
5. Desi Puji Lestari (07) Apa perbedaan buku besar stafel 3 kolom dan 4 kolom?
6. Lutfi Ambardewi (16) Dalam jurnal ada jurnal umum dan khusus, apakah buku besar juga ada?
7. Isna Rohmattul H. (13) Setelah mem-*posting* jurnal ke buku besar bolehkah hanya memberikan tanda *checklist* pada jurnal?
8. Amna Febtania (01) Bagaimana kalau kolom keterangan di buku besar tidak diisi?
9. Arum Yuliana (05) Kapan buku besar dibuat?
10. Artika Yuni L. (03) Jika ada saldo awal pada suatu akun maka bagaimana cara mencatatnya di buku besar?
11. Intan Adiningsih (12) Apakah perusahaan jasa menggunakan buku besar pembantu?
12. Nur Istiyani (21) Apakah jumlah yang ada pada debet dan kredit di buku besar hanya mengikuti dari jurnal umum sebelumnya?

13. Nurul Isnaini M. (22) Apakah buku besar harus dicataturut sesuai tanggal transaksi?
14. Reza Wulansari (24) Apakah buku besar dicatat berdasarkan tiap transaksi?
15. Ratri Dyah A. (23) Bolehkah buku besar dicatat setelah sudah dihitung semua transaksinya?
16. Arum Pratiwi (04) Apakah boleh menulis keterangan pada buku besar sesuai dengan yang ada pada jurnal?
17. Yonanda N. (32) Apakah bisa saldo di buku besar 0?
18. Rinda Ayu K. (26) Apakah boleh jika dalam ref hanya ditulis JU dan tidak menggunakan JU1 atau JU2?
19. Sonia E. (28) Apa arti saldo akhir dalam buku besar?
20. Vivi Aryanti (31) Apakah bisa langsung membuat buku besar tanpa membuat jurnal terlebih dahulu?
21. Septi Nugraheni (27) Mengapa buku besar merupakan catatan akuntansi terakhir?
22. Veronika K.E.E.S (30) Apakah bisa pendapatan lain-lain dan pendapatan usaha dijadikan dalam satu buku besar?
23. Rinda Ayu K. (26) Apakah bisa utang bank dan utang usaha dijadikan dalam satu buku besar?
24. Lifta Roqimah (14) Jika membuat buku besar *T account* jumlah saldo akhirnya apakah juga diletakkan di saldo normalnya?
25. Lista Anggraini (15) Mengapa harus ada buku besar prive dan tidak langsung mendebetnya ke modal saja?
26. Dewi Nurlaela (08) Apakah bisa terjadi salah *posting*?

27. Ikhwana F. (11) Berapa maksimal transaksi yang harus dicatat dalam buku besar?
28. Ratri Dyah A. (23) Buku besar hanya untuk 1 bulan atau boleh beberapa bulan?
29. Novita Devi A. (19) Apa yang bisa dilakukan jika salah *posting*?
30. Andi Jati R. (02) Apa dalam buku besar juga harus mempertimbangkan keseimbangan?
31. Ema Prestiana (10) Mengapa buku besar pendapatan diterima di muka ditulis setelah utang usaha?
32. Nurul Isnaini M. (22) Mengapa buku besar asuransi dibayar di muka termasuk ke dalam aktiva?
33. Amna Febtania (01) Apa ada hubungannya antara buku besar utama dan buku besar pembantu?
34. Novita Devi A. (19) Mengapa buku besar prive harus ada nama pemiliknya?
35. Arum Pratiwi (04) Apakah sama antara pendapatan diterima di muka dengan pendapatan dibayar di muka?
36. Isna Rohmattul H. (13) Bagaimana jika kolom keterangan tidak ditulis?
37. Lutfi Ambardewi (16) Bolehkah menulis kredit atau tunai saja dalam keterangan buku besar peralatan?
38. Septi Nugraheni (27) Bolehkah menulis kredit atau tunai saja dalam keterangan buku besar perlengkapan?
39. Veronika K.E.E.S (30) Mengapa bentuk buku besar stafel 4 kolom lebih sering digunakan?

40. Sonia E. (28) Kalau transaksinya hanya satu apakah langsung ditulis saldonya saja kalau di buku besar akun T?
41. Lista Anggraini (15) Apakah bisa langsung menulis saldo akhir di buku besar?
42. Andi Jati R. (02) Untuk utang usaha langsung ditulis di kolom kredit ketika mem-*posting* ke buku besar *T account*?
43. Ema Prestiana (10) Apakah jumlah saldo kas pada Salon Indah di tanggal 11 Januari 2014 berjumlah Rp 26.698.500,00?
44. Lifta Roqimah (14) Apakah nanti akan ada penyesuaian untuk asuransi dibayar di muka?
45. Dewi Nurlaela (08) Apakah bisa buku besar piutang usaha tidak ada dalam suatu perusahaan?
46. Arum Yuliana (05) Apakah jumlah saldo kas pada Salon Indah di tanggal 25 Januari 2014 berjumlah Rp 24.298.500?
47. Ikhwanna F. (11) Apa langkah selanjutnya setelah semua di-*posting* ke buku besar?

Jawaban untuk Pertanyaan Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean

Tahun Pelajaran 2014/2015

Siklus II

1. Disebut buku besar karena buku besar memuat seluruh akun-akun yang ada dalam jurnal atau dapat dikatakan buku besar merupakan kumpulan dari akun-akun sejenis.
2. Tidak boleh dan sebaiknya dibuat per bulan untuk lebih memudahkan dalam mengetahui jumlah saldo setiap akun sehingga dapat membuat keputusan dengan lebih baik.
3. Buku besar yang paling sering digunakan adalah buku besar jenis stafel.
4. Buku besar *T account* memang praktis tetapi tidak memberikan informasi yang mendetail mengenai transaksi yang telah terjadi sehingga jarang digunakan.
5. Perbedaan dari buku besar stafel 3 kolom dan 4 kolom adalah dari jumlah kolom saldonya, jika stafel 3 kolom jumlah saldonya tidak ada debet dan kreditnya jadi harus melihat saldo normal dari akun yang bersangkutan dahulu jika ingin tahu saldo akhirnya ada di debet atau di kredit. Stafel 4 kolom memiliki kolom debet dan kredit pada kolom saldo sehingga dapat langsung diketahui di mana letak saldo akhirnya.
6. Buku besar terdiri dari buku besar utama dan buku besar pembantu. Buku besar utama merupakan keseluruhan akun-akun yang ada pada jurnal, sedangkan buku besar pembantu terdiri dari buku besar persediaan, utang, dan piutang.
7. Sebaiknya diisi dengan kode akun agar lebih mudah untuk melakukan pengecekan kembali.

8. Sebaiknya diisi sesuai dengan keterangan yang ada pada jurnal umum.
9. Buku besar dibuat setelah jurnal umum selesai dibuat dan dibuat setiap akhir bulan.
10. Cara mencatatnya adalah dengan mencatat terlebih dahulu saldo awalnya pada kolom saldo debit atau kredit sesuai dengan transaksi yang ada dan kemudian dilanjutkan dengan mencatat transaksi-transaksi sesuai dengan urutan tanggal dan akun yang sama.
11. Perusahaan jasa juga menggunakan buku besar pembantu untuk mengetahui utang dan piutang yang lebih rinci.
12. Iya, jumlah yang ada di debit dan kredit buku besar harus selalu mengikuti jumlah debit dan kredit pada jurnal umum yang telah dibuat sebelumnya.
13. Benar sekali, buku besar harus dibuat sesuai dengan urutan tanggal transaksi yang telah terjadi.
14. Benar sekali, buku besar harus dicatat berdasarkan setiap transaksi yang telah terjadi sesuai dengan yang ada pada jurnal umum.
15. Boleh saja jika sudah dilakukan rekapitulasi buku besar tetapi lebih baik dalam perusahaan jasa dicatat untuk setiap transaksinya saja.
16. Memang sebaiknya menulis keterangan pada buku besar sesuai dengan keterangan yang tertulis pada jurnal umum.
17. Bisa saja karena antara jumlah debit dan kredit pada buku besar jumlahnya kebetulan sama.
18. Sebaiknya jika ada halaman pada jurnal umumnya lebih baik ditulis sesuai dengan halamannya, jadi misalnya adalah JU1 atau JU2.

19. Saldo akhir dari buku besar berarti jumlah terakhir pada akhir bulan dari akun yang bersangkutan dan merupakan saldo awal untuk bulan berikutnya.
20. Sebaiknya dibuat jurnal terlebih dahulu agar lebih mudah dalam memindahkan jumlah transaksi yang telah terjadi.
21. Buku besar merupakan catatan terakhir akuntansi karena buku besar selanjutnya akan digunakan untuk menyusun neraca saldo.
22. Tidak bisa karena dari jurnal akunnya sudah berbeda jadi harus pendapatan lain-lain sendiri dan pendapatan usaha sendiri.
23. Tidak bisa karena dari jurnal akunnya sudah berbeda jadi harus utang bank sendiri dan utang usaha sendiri.
24. Ya, saldo akhirnya diletakkan sesuai dengan saldo normalnya.
25. Ada buku besar prive karena memang untuk pengambilan pribadi pemilik akunnya adalah prive dan tidak boleh langsung di debet ke modal untuk lebih mengetahui berapa jumlah modal yang sebenarnya ada dalam perusahaan.
26. Bisa saja, ketika salah memasukkan suatu akun ke dalam buku besar akun yang berbeda atau salah menuliskan jumlah rupiah akunnya.
27. Tidak ada maksimal transaksi yang harus dicatat di buku besar yang terpenting seluruh akun yang ada di jurnal umum harus sudah di-*posting* semua ke buku besar yang sesuai.
28. Buku besar biasanya dibuat untuk setiap bulan.
29. Jika terjadi salah *posting* maka dapat dilakukan pengoreksian.
30. Tidak seperti jurnal, buku besar merupakan selisih dari suatu debet dan kredit dari transaksi jadi keseimbangan tidak terlalu dipertimbangkan

tetapi pada akhirnya akan menjadi seimbang jika sudah pada tahap neraca saldo.

31. Karena pendapatan diterima di muka merupakan kewajiban sehingga ditulis setelah buku besar utang usaha.
32. Karena asuransi dibayar di muka merupakan hak dari suatu perusahaan karena belum terpakai seluruhnya sehingga termasuk ke dalam aktiva.
33. Buku besar utama mencatat keseluruhan transaksi pada jurnal umum dan buku besar pembantu untuk mengetahui rincian dari buku besar utama akun persediaan, utang, dan piutang.
34. Sama seperti modal, untuk perusahaan perseorangan prive harus dilengkapi dengan nama pemiliknya agar lebih jelas.
35. Berbeda, kalau pendapatan diterima di muka termasuk ke dalam kewajiban tetapi jika pendapatan dibayar di muka termasuk ke dalam aktiva.
36. Sebaiknya diisi untuk lebih mengetahui keterangan yang lebih detail.
37. Boleh saja jika peralatannya dibeli secara tunai atau kredit.
38. Boleh saja jika perlengkapannya dibeli secara tunai atau kredit.
39. Karena buku besar stafel 4 kolom lebih terperinci dalam memberikan informasi debet dan kreditnya.
40. Tidak, sebaiknya ditulis transaksinya terlebih dahulu lalu setelah itu baru ditulis saldonya.
41. Bisa saja jika sudah dilakukan penjumlahan sebelumnya pada setiap akun di jurnal umum.
42. Benar sekali, langsung ditulis di sisi kredit ketika ada transaksi utang dari jurnal umum.

- 43. Benar jumlah saldo kas pada Salon Indah pada tanggal 11 Januari 2014 adalah Rp 26.698.500,00.
- 44. Ada, ketika pada akhir periode akuntansi jumlah dari asuransi dibayar di muka belum terpakai sepenuhnya.
- 45. Bisa saja jika perusahaan tidak menerima penjualan jasa secara kredit.
- 46. Benar, jumlah saldo kas Salon Indah tanggal 25 Januari 2014 berjumlah Rp 24.298.500,00.
- 47. Langkah selanjutnya setelah membuat buku besar adalah membuat jurnal penyesuaian dan dilanjutkan dengan membuat neraca saldo.

Perpindahan Kelompok Turnamen Siklus I ke Siklus II

1. Siswa dengan kelompok turnamen tetap:
 - a. Tetap berada di kelompok dengan tingkat kemampuan akademik tinggi berjumlah 2 siswa (6,25%).
 - b. Tetap berada di kelompok dengan tingkat kemampuan akademik sedang berjumlah 7 siswa (21,88%).
 - c. Tetap berada di kelompok dengan tingkat kemampuan akademik rendah berjumlah 5 siswa (15,62%).
2. Siswa dengan kelompok turnamen meningkat:
 - a. Meningkatkan ke kelompok dengan tingkat kemampuan akademik tinggi berjumlah 6 siswa (18,75%).
 - b. Meningkatkan ke kelompok dengan tingkat kemampuan akademik sedang berjumlah 3 siswa (9,38%).
3. Siswa dengan kelompok turnamen menurun:
 - a. Menurun ke kelompok dengan tingkat kemampuan akademik sedang berjumlah 5 siswa (15,62%)
 - b. Menurun ke kelompok dengan tingkat kemampuan akademik rendah berjumlah 4 siswa (12,5%)

Jika dijumlahkan, siswa dengan kelompok turnamen tetap berjumlah 14 siswa (43,75%), siswa dengan kelompok turnamen yang meningkat berjumlah 9 siswa (28,13%), dan siswa dengan kelompok turnamen yang menurun berjumlah 9 siswa (28,12%).

LAMPIRAN V
DOKUMENTASI DAN
PERIZINAN



Gambar 7. Guru Mempresentasikan Materi Pembelajaran



Gambar 8. Siswa Melakukan Kegiatan Belajar Kelompok



Gambar 9. Siswa Melakukan Turnamen dengan Permainan *Ludo* Akuntansi



Gambar 10. Siswa Mendapatkan *Reward*

Surat Permohonan Izin Penelitian UNY



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Ext. 815, 817, 821 Fax. (0274) 554902
Website : <http://fe.uny.ac.id> Email: fe@uny.ac.id

Nomor : 005/UN34.18/LT/2015 Yogyakarta, 5 Januari 2015
Lampiran : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan ijin penelitian

Yth. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Jl. Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman
Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat permohonan ijin penelitian Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa :

Nama : Susan Mardiana
NIM : 11403241029
Jurusan/Prodi : Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi
Judul : Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015

Atas kerjasama dan ijinnya diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan I,

Drs. Nurhadi, M.M
NIP. 19550101 198103 1 006

Tembusan :
1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Surat Izin Penelitian BAPEDA



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 26 / 2015

TENTANG PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/27/2015
Hal : Rekomendasi Penelitian
Tanggal : 07 Januari 2015

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : SUSAN MARDIANA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 11403241029
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Bener Tegalrejo Yogyakarta
No. Telp / HP : 085643953239
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT DENGAN PERMAINAN LUDO AKUNTANSI
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA
KELAS X AK 2 SMK NEGERI 1 GODEAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015**
Lokasi : SMK Negeri 1 Godean Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 07 Januari 2015 s/d 07 April 2015

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 7 Januari 2015

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Godean
5. Ka. SMK Negeri 1 Godean Sleman
6. Dekan FE - UNY
7. Yang Bersangkutan



SEKRETARIS
Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan
DR. MARYATUN, S.I.P, MT
Pembina, IV/a
NIP. 19720411 199603 2 002

Surat Pernyataan telah Melakukan Penelitian di SMK Negeri 1 Godean



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAAHRAGA
SMK NEGERI 1 GODEAN

**BIDANG KEAHLIAN : BISNIS DAN MANAJEMEN &
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI**

Alamat : Kowanan, Sidoagung, Godean, Sleman, Yogyakarta 55364 Telp (0274) 798274 Faksimile. 798274
e-mail smkn1godean@yahoo.com website : www.smkn1godean.net

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/224 /2015

Yang bertanda tangan dibawah ini :

- a. Nama : Drs. Agus Waluyo, M.Eng
- b. NIP : 19651227 199412 1 002
- c. Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

- a. Nama : SUSAN MARDIANA
- b. NIM : 11403241029
- c. Program Studi : Pendidikan Akuntansi / Pendidikan Akuntansi
- d. Intansi : Universitas Negeri Yogyakarta
- e. Maksud : Telah melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Godean dengan judul "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOORPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN PERMAINAN LUDO AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS X AK 2 SMK NEGERI 1 GODEAN TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015.

Memerlukan bantuan dan fasilitas seperlunya dari pihak yang berwenang untuk pelaksanaan tugas dan kegiatan yang bersangkutan

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai sebagaimana mestinya.



Godean, 17 Februari 2015
Kepala Sekolah

Drs. Agus Waluyo, M.Eng
NIP. 19651227 199412 1 002