

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE PERMAINAN *HANGAROO* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI KELAS X AK 3
PROGRAM KEAHLIAN AKUNTANSI SMK YPKK 2 SLEMAN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

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



Oleh:

**RETNO EKOSARI SULISTYANINGSIH
09403241020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE PERMAINAN *HANGAROO* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI KELAS X AK 3
PROGRAM KEAHLIAN AKUNTANSI SMK YPKK 2 SLEMAN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

Oleh:
RETNO EKOSARI SULISTYANINGSIH
09403241020

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 07 Maret 2013

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

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Isroah, M.Si
NIP: 19660704 199203 2 003

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:
**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE PERMAINAN *HANGAROO* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI KELAS X AK 3
PROGRAM KEAHLIAN AKUNTANSI SMK YPKK 2 SLEMAN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

yang disusun oleh:
RETNO EKOSARI SULISTYANINGSIH
NIM. 09403241020

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Prodi Pendidikan Akuntansi
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 25 Maret 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
M. Djazari, M.Pd.	Ketua Penguji		11 April 2013
Isroah, M. Si.	Sekretaris Penguji		8 April 2013
Annisa R.S, MS.Ed	Penguji Utama		3 April 2013

Yogyakarta, 15 April 2013

Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

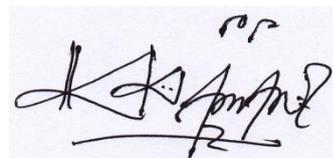
Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Retno Ekosari Sulistyaningsih
NIM : 09403241020
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE PERMAINAN *HANGAROO*
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR
AKUNTANSI KELAS X AK 3 PROGRAM
KEAHLIAN AKUNTANSI SMK YPKK 2 SLEMAN
TAHUN AJARAN 2012/2013

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan 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. Demikian pernyataan saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 01 Maret 2013

Penulis,



Retno Ekosari S

NIM.09403241020

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Aku sering melakukan kesalahan,

Namun aku tidak perlu menjadi malu karena pernah berbuat kesalahan,

selama aku menjadi lebih bijaksana dari sebelumnya”

“Pernah aku berpikir kebanggaan terbesar adalah

saat di mana kita tidak pernah gagal

Namun sekarang aku yakin bahwa kebanggaan terbesar itu adalah

saat di mana kita akan selalu bangkit kembali setiap kali kita jatuh”

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SwT., karya sederhana ini

penulis persembahkan kepada Putraku Muh. Daffa

dan Suamiku Muh.Miftakhul tercinta yang selalu menemani hari-hariku

dengan segala semangat dan pengertiannya serta orang tuaku yang

senantiasa mengiringi setiap langkahku dengan segala upaya dan doa

agar aku selalu mendapatkan yang terbaik dan detik ini

kalian semua telah menjadikanku lebih berarti.

I Will Always Love You,

Mas Daffa & Ayah

Bapak & Ibu

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE PERMAINAN *HANGAROO* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI KELAS X AK 3
PROGRAM KEAHLIAN AKUNTANSI SMK YPKK 2 SLEMAN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

**Oleh:
RETNO EKOSARI SULISTYANINGSIH
09403241020**

ABSTRAK

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi melalui implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* pada siswa kelas X AK 3 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2012/2013.

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk kolaboratif yang dilaksanakan dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas X AK 3 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2012/2013 sebanyak 30 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi pada siswa kelas X AK 3 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2012/2013 yang dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi sebesar 35,52% dari sebelum implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* sebesar 39,29% meningkat menjadi 74,81% pada siklus I. Selanjutnya dari siklus I ke siklus II juga terjadi peningkatan sebesar 20,19% atau diperoleh skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus II sebesar 95%. Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi khususnya siswa terlibat baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran mengalami peningkatan dari 87,5% menjadi 95,54%, siswa terlibat dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan mengalami peningkatan dari 71,15% menjadi 91,07%, siswa berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari 74,04% menjadi 94,64%, siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun dengan guru mengalami peningkatan dari 70,19% menjadi 93,75, serta siswa mampu menyusun laporan hasil diskusi baik secara tertulis maupun lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperolehnya mengalami peningkatan dari 71,15% menjadi 100%.

Kata kunci: Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* dan Aktivitas Belajar Akuntansi

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SwT., yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Kelas X AK 3 Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2012/ 2013” dengan lancar.

Tak ada gading yang tak retak, penulis menyadari sepenuhnya tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, tugas akhir skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih yang tulus kepada:

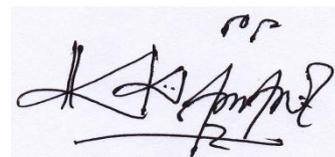
1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si, Dekan FE Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian untuk keperluan penyusunan skripsi.
3. Sukirno, M.Si., Ph.D., Kajar Pendidikan Akuntansi yang telah memberikan izin dan bantuan untuk keperluan penyusunan skripsi.
4. Isroah, M.Si., pembimbing yang telah memberikan ilmu, memotivasi, dan senantiasa menginspirasi serta sabar memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
5. Annisa Ratna Sari, S.Pd.,M.S.Ed., narasumber yang telah memberikan bantuan, arahan, dan saran-saran hingga terselesaikan skripsi ini.

6. Ani Widayati, M.Pd., dosen pembimbing akademik terima kasih atas bimbingannya selama kuliah.
7. Drs. Ircham Rosyidi., Kepala Sekolah SMK YPKK 2 Sleman yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
8. Dra. Tri Muljani, guru pembimbing yang telah membantu melakukan penelitian.
9. Teman-teman Jurusan Pendidikan Akuntansi 2009.

Semoga bantuan yang telah diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SwT., dengan sebaik-baiknya balasan. Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan laporan penelitian ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Saran dan masukan yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 01 Maret 2013

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Retno Ekosari S', with a horizontal line underneath. There are some small marks above the signature.

Retno Ekosari S

NIM. 09403241020

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Aktivitas Belajar Akuntansi	10
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i>	20
B. Penelitian yang Relevan	41
C. Kerangka Berpikir	43
D. Hipotesis Tindakan	44
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Tempat dan Waktu Penelitian	45
B. Jenis Penelitian	45
C. Subjek dan Objek Penelitian	47
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	48
E. Teknik Pengumpulan Data	49
F. Instrumen Penelitian	51
G. Teknik Analisis Data	55

H. Rencana Tindakan	56
I. Indikator Keberhasilan	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian	62
1. Gambaran Umum Tempat Penelitian	62
2. Deskripsi Data	64
a. Diskusi dan Observasi Awal	64
b. Laporan Siklus I	68
1) Perencanaan Siklus I	68
2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	69
3) Observasi	71
4) Refleksi	74
c. Laporan Siklus II	75
1) Perencanaan Siklus II	75
2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II	76
3) Observasi	79
4) Refleksi	82
B. Analisis Data dan Pembahasan	82
C. Keterbatasan Penelitian	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi.....	52
2. Kisi-kisi Wawancara Guru dan Siswa.....	54
3. Aktivitas Belajar Akuntansi pada Observasi Awal	66
4. Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus I	72
5. Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus II	80
6. Peningkatan Skor Aktivitas Belajar Akuntansi Berdasarkan Siklus I dan Siklus II.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Permainan <i>Hangaroo</i>	36
2. Skema Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan	44
3. Proses Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Taggart	46
4. Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus I	73
5. Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus II	80
6. Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus I dan II	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Catatan Lapangan	99
2. Pedoman Observasi	100
3. Pedoman Wawancara	104
4. Hasil Catatan Lapangan Awal	107
5. Hasil Catatan Lapangan Siklus I	108
6. Hasil Catatan Lapangan Siklus II	109
7. Hasil Observasi Awal	110
8. Hasil Observasi Siklus I	112
9. Hasil Observasi Siklus II.....	114
10. Hasil Wawancara Sebelum Tindakan.....	116
11. Hasil Wawancara Setelah Tindakan.....	119
12. Silabus	121
13. RPP	124
14. Materi Pembelajaran	134
15. Soal.....	148
16. Daftar Presensi Peserta Didik	156
17. Nama Anggota Kelompok	157
18. Perhitungan Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi.....	158
19. Surat- surat Perizinan	165

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional memberikan pengertian tentang pendidikan yaitu:

sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Wina Sanjaya. 2010: 2).

Keberhasilan dalam pendidikan akan terwujud apabila terdapat proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Nana Sudjana, 2006: 22). Faktor internal adalah faktor yang berkaitan dengan diri siswa meliputi kemampuan, minat, motivasi dan keaktifan belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar diri siswa, antara lain model pembelajaran, media pembelajaran, sarana, dan kelas.

Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia masih terjadi pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, khususnya yang dibahas dalam penelitian ini adalah pada pendidikan menengah kejuruan. SMK sebagai salah satu instansi yang menyiapkan tenaga kerja, dituntut mampu menghasilkan lulusan sebagaimana yang diharapkan oleh dunia kerja. Seseorang yang menempuh pendidikan baik di SMA/SMK harus meraih prestasi yang baik sehingga nantinya akan siap menghadapi dunia kerja.

SMK YPKK 2 Sleman, merupakan lembaga atau yayasan pendidikan sekolah menengah kejuruan swasta yang berakreditasi A, derajatnya sama dengan sekolah menengah atas lainnya. Sekolah tersebut memiliki dua Program Keahlian yaitu Program Keahlian Akuntansi dan Program Keahlian Pemasaran. Program Keahlian Akuntansi memiliki lima kelas untuk setiap tingkatannya, kelas X, XI, dan XII, sedangkan untuk Program Keahlian Pemasaran terdapat satu kelas saja untuk setiap tingkatannya.

Peneliti mengadakan observasi di kelas X AK 3 Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2012/2013 untuk memperoleh gambaran kondisi siswa pada saat proses belajar mengajar akuntansi berlangsung. Saat guru sedang menyampaikan materi dengan metode ceramah, siswa cenderung berbincang-bincang dengan teman sebangkunya, bermain telepon genggam, tidur, membaca buku bacaan lain seperti novel dan komik atau bahkan sibuk dengan peralatan kecantikannya. Masalah tersebut muncul karena siswa kurang antusias terhadap mata pelajaran khususnya Kompetensi Keahlian Akuntansi serta didukung guru yang belum menggunakan metode yang dapat menarik siswa agar senang dan nyaman dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Menurut hasil survei yang dilakukan peneliti melalui wawancara dengan guru kelas X AK 3 di SMK YPKK 2 Sleman pada tanggal 03 September 2012, menunjukkan bahwa terdapat beberapa masalah yang sering muncul. Masalah tersebut diantaranya yaitu saat pembelajaran berlangsung siswa tidak

dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, siswa selalu asyik dengan dirinya sendiri saat guru sedang menyampaikan materi dan siswa sering tidak dapat mengerjakan pekerjaan rumah (PR) dengan baik. Guru mengamati pada setiap pembelajaran hanya 10 dari 30 siswa yang terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Masalah lain yang sering muncul yaitu masih terdapat siswa yang kurang serius dalam mengerjakan tugas individu yang diberikan oleh guru, serta masih didapati siswa yang menyalin dan mencontek pekerjaan temannya. Siswa menjadi tidak memahami seutuhnya konsep-konsep yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa hanya mengetahui materi yang sedang dipelajari tetapi tidak menguasai konsepnya.

Aktivitas belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa di sekolah. Aktivitas Belajar Akuntansi khususnya di SMK YPKK 2 Sleman belum optimal. Secara umum, guru masih mendominasi memberikan materi dengan model pembelajaran konvensional yaitu dengan ceramah dan teknik latihan.

Model pembelajaran yang menarik diperlukan dalam pembelajaran Akuntansi agar siswa antusias dan tertarik untuk mempelajari dan memahami mata pelajaran tersebut seluruhnya. Model pembelajaran yang menarik tentunya harus disertai dengan kemasan yang dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam mempelajari Akuntansi.

Seorang guru dapat mencoba berbagai model pembelajaran, misalnya dengan model *active learning* atau aktivitas yang berpusat pada siswa bukan

pada guru, inkuiri, kontekstual (CTL), pembelajaran kooperatif dan lain sebagainya. Guru perlu mencoba model pembelajaran Akuntansi dengan sistem berkelompok yaitu pembelajaran kooperatif dalam kaitannya untuk mengatasi rendahnya Aktivitas Belajar Akuntansi.

Model pembelajaran kooperatif tersebut menuntut guru agar dapat membimbing siswa dalam belajar kelompok. Hubungan antar siswa menjadi semakin erat, karena melalui sistem kerja kelompok mereka menjadi lebih mengenal satu sama lain. Sistem kerja kelompok di samping dapat mempererat persahabatan juga dapat meningkatkan pengalaman, pengetahuan serta pemikiran yang baru karena mereka dapat mengeluarkan ide, gagasan, pendapat dan bertukar pengetahuan. Salah satu model belajar kelompok yang dapat diterapkan guru adalah tipe Permainan *Hangaroo*.

Suparman S. (2011: 170-171) menyatakan bahwa bermain dapat menghilangkan kejenuhan, kebosanan, perasaan mengantuk anak didik selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan juga dapat melatih kekompakan, mempererat hubungan keakraban antar anak didik, solidaritas, toleransi, kerjasama dan kepemimpinan. Permainan penting dan dibutuhkan dalam pembelajaran karena anak didik bukanlah robot yang dijejali dengan pengetahuan dan ceramah. Pembelajaran yang menyenangkan bisa diadopsi dari permainan sehari-hari yang biasanya senang dimainkan siswa. Permainan tersebut dapat diolah dengan mengintegrasikan materi pelajaran sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Permainan *Hangaroo* adalah suatu

permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk biasanya dalam bentuk kategori tertentu. Tipe permainan *Hangaroo* yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pengembangan dari pembelajaran kooperatif, yang merupakan modifikasi dari model teka-teki silang. Tipe ini dimasukkan dalam pembelajaran kooperatif karena dalam proses pembelajaran dengan tipe permainan *Hangaroo* lebih banyak mendorong terjadinya kerjasama antar siswa. Tipe Permainan *Hangaroo* merupakan salah satu tipe permainan yang dapat merangsang daya pikir seseorang, karena permainan ini membutuhkan pemahaman, aktivitas serta kerjasama para pemainnya. Tipe Permainan *Hangaroo* dapat digunakan sebagai salah satu tipe pembelajaran tetapi dengan sedikit perubahan dalam penyampaianya sesuai situasi dan kondisi kelas. Menurut buku karangan Mel Silbermen (2010: 252) dipaparkan mengenai permainan teka-teki silang yang dapat dimodifikasi dengan tipe permainan *Hangaroo* menjadi sebuah model pembelajaran.

Sesuai dengan situasi yang telah disebutkan, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Kelas X AK 3 Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2012/2013”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian yang telah disampaikan dalam latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa masih sering tidak memperhatikan penjelasan guru.
2. Menurut pengamatan guru pada setiap pembelajaran hanya 10 dari 30 siswa yang terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.
3. Siswa kurang serius dalam mengerjakan tugas individu yang diberikan oleh guru.
4. Guru masih mendominasi memberikan materi dengan model pembelajaran konvensional yaitu dengan ceramah dan teknik latihan khususnya di SMK YPKK 2 Sleman sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan efektif.
5. Guru belum menerapkan model pembelajaran kooperatif (termasuk di dalamnya tipe Permainan *Hangaroo*)

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka perlu diadakan pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dalam menggali dan menjawab permasalahan yang ada. Peneliti menitikberatkan pada faktor eksternal yaitu model pembelajaran yang digunakan. Peneliti membatasi pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi yang diimplementasikan pada siswa kelas X AK 3

SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2012/2013. Kelas X AK 3 ini mempunyai Aktivitas Belajar Akuntansi yang belum optimal ditunjukkan dengan Aktivitas Belajar Akuntansi yang hanya didominasi oleh siswa-siswa tertentu.

Penelitian ini membatasi pada masalah peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi melalui penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* pada Standar Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Dagang untuk siswa kelas X AK 3 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2012/ 2013.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Apakah Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Kelas X AK 3 Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2012/2013?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi melalui Implementasi Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* pada siswa kelas X AK 3 Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama dalam rangka meningkatkan aktivitas.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat sebagai latihan dalam melakukan penelitian dan menambah wawasan mengenai model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. Penelitian ini juga diharapkan menjadi salah satu motivasi bagi penulis untuk mempersiapkan diri menjadi guru yang mampu menyajikan pembelajaran yang baik.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan peran aktif siswa dan memberikan pengalaman langsung pada siswa sebagai objek penelitian, sehingga diharapkan siswa memperoleh pengalaman tentang kebebasan dalam belajar akuntansi secara aktif, kreatif dan menyenangkan.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran, menambah wawasan dan pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran khususnya dalam hal ini meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam mendidik dan menumbuhkan semangat dan keaktifan belajar siswa agar prestasi belajarnya memuaskan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Aktivitas Belajar Akuntansi

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan hal penting dalam kegiatan belajar. Siswa dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah hasil belajar. Siswa dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional untuk dapat memproses dan mengolah hasil belajarnya secara efektif. Aktivitas belajar merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah yang mendukung kegiatan belajarnya. Banyak jenis aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas belajar tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang terdapat di sekolah-sekolah tradisional dengan metode konvensional.

Aktivitas belajar merupakan prinsip yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar harus dilakukan oleh siswa sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar. Sardiman A. M (2011: 95-96) berpendapat bahwa dalam belajar siswa diwajibkan berperan aktif, dengan kata lain belajar sangat diperlukan untuk adanya suatu aktivitas, sehingga seperti istilah yang mengatakan “Tidak ada

belajar kalau tidak ada aktivitas” dengan begitu aktivitas belajar sangat berpengaruh terhadap berlangsungnya keberhasilan dalam proses belajar.

Aktivitas belajar mempunyai prinsip-prinsip yang menganut ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern. Menurut ilmu jiwa lama bahwa guru akan senantiasa mendominasi proses pembelajaran. Siswa sangat pasif, sedangkan guru aktif dan segala inisiatif berasal dari guru, maka siswa kurang memiliki aktivitas maupun kreativitas. Aktivitas belajar yang dilakukan siswa hanya terbatas pada mendengarkan, mencatat, menjawab pertanyaan bila guru memberikan pertanyaan. Proses belajar mengajar seperti ini tidak mendorong siswa untuk berpikir dan beraktivitas. Menurut pandangan ilmu jiwa modern bahwa jiwa manusia itu sebagai sesuatu yang dinamis, yakni mempunyai potensi dan energi sendiri. Oleh karena itu, secara alami siswa itu dapat menjadi aktif karena adanya motivasi dan didorong oleh bermacam-macam kebutuhan. Siswa dipandang sebagai organisme yang mempunyai potensi untuk berkembang, maka tugas guru membimbing dan menyediakan kondisi agar siswa dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Dalam hal inilah siswa beraktivitas, berbuat dan terus aktif sendiri (Sardiman A. M, 2011: 97-100).

Aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik, mental, intelektual, dan emosional untuk memperoleh hasil belajar yang

berupa perpaduan antara kognitif, afektif, dan psikomotor. Beberapa aktivitas dalam kegiatan belajar ini selalu berkaitan. Menurut Piaget dalam Sardiman A. M (2011: 100-103) seorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Anak harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri agar anak berpikir. Berpikir pada taraf verbal akan timbul setelah anak itu berpikir pada taraf perbuatan. Jadi aktivitas itu memiliki arti luas, baik yang bersifat fisik/ jasmani maupun mental/ rohani. Kaitan antara keduanya akan menghasilkan aktivitas belajar yang optimal.

Aktivitas belajar yang terjadi dalam proses pembelajaran cukup kompleks dan bervariasi. Banyak aktivitas belajar yang dapat dikembangkan dalam lingkungan sekolah, tidak hanya sekedar mendengarkan dan mencatat saja melainkan aktivitas-aktivitas lain juga dapat dikembangkan yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Karakteristik aktivitas menurut Uzer Usman (2009: 23) yaitu keterlibatan intelektual-emosional siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang bersangkutan, asimilasi dan akomodasi kognitif dalam pencapaian pengetahuan, perbuatan serta pengalaman langsung terhadap balikkannya (*feedback*) dalam pembentukan keterampilan dan penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap.

Paul B. Diedrich dalam Sardiman A. M. (2011: 101) membuat suatu daftar kegiatan siswa yang 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 dan pidato.
- 4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, melakukan konstruksi model, memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.
- 7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan-hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Menurut uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik, mental, intelektual, dan emosional yang dilakukan siswa sebagai usaha untuk memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara kognitif, afektif, dan psikomotor melalui latihan atau pengalaman. Aktivitas belajar sangat bervariasi, peran gurulah yang menjamin siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam kondisi yang ada. Guru juga harus selalu memberi kesempatan bagi siswa untuk bersikap aktif mencari, memperoleh, dan mengolah proses hasil belajar.

b. Pengertian Aktivitas Belajar Akuntansi

Menurut American Accounting Association (AAA) dalam Toto Sucipto, dkk (2011: 2),

“Accounting is the process of identifying, measuring and communicating economic information to permit information judgment and decision by users of the information.” Artinya, Akuntansi adalah proses mengidentifikasi atau mengenali, mengukur, dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan adanya penilaian dan pengembalian keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut.

Reeve, James M, dkk, 2009: 9 menyebutkan bahwa secara umum, Akuntansi dapat diartikan sebagai sistem informasi yang menyediakan laporan keuangan untuk para pemangku kepentingan mengenai aktivitas ekonomi dan kondisi perusahaan. Selain itu, Akuntansi dapat pula diartikan sebagai sebuah sistem yang mengumpulkan dan

memproses (menganalisis, menghitung dan mencatat) informasi keuangan mengenai sebuah organisasi dan melaporkan informasi tersebut kepada pengambil keputusan (Libby, Robert, dkk, 2007: 4).

Menurut pengertian-pengertian di atas, kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam Akuntansi adalah mencatat, menggolongkan, meringkas, melaporkan dan menganalisa transaksi keuangan. Akuntansi akan menghasilkan laporan keuangan yang akan dipakai oleh banyak pengguna. Pembelajaran Akuntansi merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya membahas tentang Akuntansi.

Aktivitas Belajar Akuntansi adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran Akuntansi secara fisik, mental, intelektual dan emosional untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Hasil belajar berupa perpaduan antara kognitif, afektif dan psikomotor.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar Akuntansi

Aktivitas dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimiliki siswa. Siswa juga dapat berlatih untuk berpikir kritis dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga dapat merekayasa sistem pembelajaran secara sistematis sehingga merangsang aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Gagne dan

Briggs (dalam Martinis, 2007 : 84) menyebutkan faktor-faktor yang dapat menumbuhkan aktivitas belajar dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada siswa)
- 3) Mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa
- 4) Memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari)
- 5) Memberi petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya
- 6) Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
- 7) Memberi umpan balik (*feed back*)
- 8) Melakukan tagihan-tagihan terhadap siswa berupa tes, sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran

Menurut uraian di atas, banyak faktor yang dapat mendorong timbulnya aktivitas belajar. Seorang guru harus memperhatikan faktor-faktor tersebut agar dapat dilakukan suatu upaya untuk merangsang timbulnya aktivitas belajar.

d. Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi

Kegiatan belajar mengajar mengandung unsur aktivitas pada diri siswa meskipun kadarnya berbeda-beda. Menurut McKeachie dalam Uzer Usman (2002: 23) pengukuran Aktivitas Belajar Akuntansi terdiri dari:

- 1) Partisipasi siswa dalam menentukan tujuan kegiatan belajar mengajar.
- 2) Penekanan pada aspek afektif dalam pengajaran.
- 3) Partisipasi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, terutama yang berbentuk interaksi antara siswa.
- 4) Penerimaan guru terhadap perbuatan dan sumbangan siswa yang kurang relevan atau yang salah.
- 5) Keeratan hubungan kelas antar 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 yang tidak berhubungan dengan pelajaran.

Menurut Wina Sanjaya (2010: 141-142) kadar Aktivitas Belajar Akuntansi dapat ditinjau berdasarkan proses perencanaan, pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran. Berikut merupakan

penjabaran kadar Aktivitas Belajar Akuntansi siswa yang ditinjau dari tiga aspek tersebut:

- 1) Kadar aktivitas siswa ditinjau dari proses perencanaan
 - a) Adanya keterlibatan siswa dalam merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan serta pengalaman dan motivasi yang dimiliki sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kegiatan pembelajaran.
 - b) Adanya keterlibatan siswa dalam menyusun rancangan pembelajaran.
 - c) Adanya keterlibatan siswa dalam menentukan dan memilih sumber belajar yang diperlukan.
 - d) Adanya keterlibatan siswa dalam menentukan dan mengadakan media pembelajaran yang akan digunakan.
- 2) Kadar aktivitas siswa ditinjau dari proses pembelajaran
 - a) Adanya keterlibatan siswa baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran.
 - b) Siswa mampu belajar secara langsung (*experiential learning*), di mana dalam proses pembelajaran siswa diberikan pengalaman nyata seperti merasakan, meraba, mengoperasikan, melakukan sendiri dan lain sebagainya.
 - c) Adanya keinginan siswa dalam menciptakan iklim belajar yang kondusif.

- d) Adanya keterlibatan siswa dalam mencari dan memanfaatkan setiap sumber belajar yang tersedia yang dianggap relevan dengan tujuan pembelajaran.
 - e) Adanya keterlibatan siswa dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan, berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang timbul selama proses pembelajaran berlangsung.
 - f) Terjadinya interaksi multi arah, baik antara siswa dengan siswa atau antara guru dan siswa. Interaksi juga ditandai dengan keterlibatan siswa secara merata.
- 3) Kadar aktivitas siswa ditinjau dari kegiatan evaluasi pembelajaran
- a) Adanya keterlibatan siswa dalam mengevaluasi sendiri hasil pembelajaran yang telah dilakukannya.
 - b) Adanya keterlibatan siswa secara mandiri dalam melaksanakan kegiatan seperti tes atau tugas-tugas yang harus dikerjakannya.
 - c) Adanya kemampuan untuk menyusun laporan baik tertulis maupun secara lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperolehnya.

Hal ini didukung oleh pernyataan Sardiman A. M (2011: 100) bahwa aktivitas belajar itu adalah aktivitas yang bersifat fisik, maupun mental. Kedua aktivitas itu harus selalu terkait satu sama lain selama kegiatan belajar, dan harus ada keserasian di antara keduanya agar membuahkan Aktivitas Belajar Akuntansi yang optimal. Guru dapat

dengan jelas mengamati pada tiap siswa untuk aktivitas fisiknya, akan tetapi untuk aktivitas mental dan emosional, tidak dapat diamati secara langsung oleh guru. Guru hanya dapat mengamatinya melalui gejala yang nampak dari adanya aktivitas mental dan emosional siswa tersebut, seperti bertanya, menanggapi, menjawab pertanyaan guru, diskusi, memecahkan permasalahan, melaporkan hasil kerja, membuat rangkuman, dan sebagainya.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif atau yang lebih dikenal dengan model pembelajaran kelompok yaitu rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sugiyanto (2010: 37) mendefinisikan “Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.”

Pendapat lain dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2010: 242) yang mengatakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif sebagai model pembelajaran dengan menggunakan sistem mengelompokkan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).

Enggen dan Kauchak dalam Trianto (2009: 58), mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar secara bersama-sama dengan siswa yang berbeda latar belakangnya.

Abdulhak dalam Rusman (2011: 203) mendefinisikan “pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui *sharing* proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri”. Menurut Anita Lie (2008:12), “pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dengan tugas-tugas terstruktur”.

Pembelajaran kooperatif dapat mengubah norma-norma dalam budaya anak dan membuat prestasi tinggi dalam tugas-tugas belajar akademis lebih dapat diterima (Slavin dalam Arends, 2008:5). Artinya,

pembelajaran kooperatif ini akan saling menguntungkan baik bagi siswa yang berprestasi rendah maupun tinggi. Siswa yang berprestasi tinggi memberikan bimbingan kepada teman-temannya yang berprestasi rendah sehingga mereka menjadi bisa, sedangkan siswa yang berprestasi tinggi juga memperoleh hasil secara akademik karena bertindak sebagai tutor yang menuntut untuk berpikir lebih mendalam. Selain itu, dalam pembelajaran ini juga akan mengajarkan siswa tentang toleransi dan penerimaan terhadap orang-orang yang berbeda ras, budaya, kelas sosial, atau kemampuannya (Arends, 2008: 6).

Menurut beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang di dalamnya mengkondisikan siswa untuk bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil serta menuntut keaktifan siswa untuk saling membantu antar anggota kelompok dalam belajar dan menghindari kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. Model pembelajaran kooperatif pada dasarnya memberikan ruang yang lebih luas kepada siswa untuk bereksplorasi dan saling bekerjasama. Pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk bekerja sama secara maksimal. Kerjasama di sini adalah setiap anggota kelompok harus saling membantu menguasai bahan ajar. Siswa yang memiliki kemampuan tinggi harus membantu teman sekelompoknya yang memiliki kemampuan rendah, karena penilaian akhir ditentukan oleh

keberhasilan kelompok. Oleh sebab itu setiap anggota kelompok harus memiliki rasa tanggungjawab terhadap kelompoknya.

Nur Asma (2006: 12) mengemukakan bahwa pengembangan pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1) Pencapaian Hasil Belajar

Meskipun pembelajaran kooperatif meliputi berbagai macam tujuan sosial, pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan pada siswa yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik, baik kelompok bawah maupun kelompok atas. Siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah. Siswa kelompok atas akan meningkat kemampuannya karena memberi pelayanan sebagai tutor kepada teman sebaya yang membutuhkan pemikiran lebih mendalam tentang hubungan ide-ide yang terdapat di dalam materi tertentu.

2) Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Efek penting kedua dari model pembelajaran kooperatif ialah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial, kemampuan maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung

satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, serta belajar untuk menghargai satu sama lain.

3) Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah untuk mengajarkan kepada siswa bahwa keterampilan ini amat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat.

Pendapat yang tidak jauh berbeda dikemukakan oleh Johnson dan Johnson dalam Trianto (2009: 57), bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Siswa bekerja dalam satu *team*, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan di antara para siswa dari berbagai latar belakang, etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan-keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah (Louisell dan Descamps dalam Trianto, 2009:57).

Model pembelajaran kooperatif mendorong peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah tersebut dengan siswa lainnya dalam kelompok. Oleh karena itu, menurut Arends (2008: 4-6) tujuan dari model pembelajaran ini dapat disimpulkan di antaranya dapat memberikan keuntungan, memberikan kesempatan kepada semua, dan dapat mendukung pembentukan sikap dan perilaku.

Menurut Nur Asma (2006: 12-14) menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran kooperatif setidaknya terdapat lima prinsip yang dianut yaitu:

1) Belajar Siswa Aktif (*Student Active Learning*)

Proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif berpusat pada siswa, aktivitas lebih dominan dilakukan siswa, pengetahuan yang dibangun dan ditemukan adalah dengan belajar bersama-sama dengan anggota kelompok sampai masing-masing siswa memahami materi pembelajaran dan mengakhiri dengan membuat laporan kelompok dan individual.

2) Belajar Kerjasama (*Cooperative Learning*)

Seluruh siswa terlibat secara aktif dalam kelompok untuk melakukan diskusi, memecahkan masalah dan mengujinya secara bersama-sama, sehingga terbentuk pengetahuan baru dari hasil kerjasama mereka. Diyakini pengetahuan yang diperoleh melalui penemuan-penemuan dari hasil kerjasama ini akan lebih permanen dalam pemahaman masing-masing siswa.

3) Pembelajaran Partisipatorik

Melalui model pembelajaran ini siswa belajar dengan melakukan sesuatu (*learning by doing*) secara bersama-sama untuk menemukan dan membangun pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran.

4) Mengajar Reaktif (*Reactive Teaching*)

Guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar seluruh siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Motivasi siswa dapat dibangkitkan jika guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik serta dapat meyakinkan siswanya akan manfaat pelajaran ini untuk masa depan mereka.

5) Pembelajaran yang Menyenangkan (*Joyfull Learning*)

Model pembelajaran kooperatif menganut prinsip pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran harus berjalan dalam suasana menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan harus dimulai dari sikap dan perilaku guru di luar maupun dalam kelas. Guru harus memiliki sikap yang ramah dengan tutur bahasa yang menyayangi siswa-siswanya.

Lebih lanjut, Trianto (2009:57) menyatakan bahwa pada prinsipnya belajar kooperatif bagi siswa adalah bekerja sama untuk belajar dan bertanggungjawab pada kemauan belajar temannya. Selain itu, belajar kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai apabila suatu kelompok mencapai tujuan atau penguasaan materi (Slavin dalam Trianto, 2009: 57).

Slavin dalam Trianto (2009: 61) mengungkapkan tentang konsep utama dalam belajar kooperatif adalah:

- 1) Penghargaan kelompok, yang akan diberikan jika kelompok mencapai kriteria yang ditentukan.
- 2) Tanggung jawab individual, bahwa suksesnya kelompok tergantung pada belajar individual semua anggota kelompok.
- 3) Kesempatan yang sama untuk sukses, bahwa siswa telah membantu kelompok dengan cara meningkatkan belajar mereka sendiri.

Roger dan David dalam Anita Lie (2004: 31-34) menyatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Ada lima unsur yang harus diterapkan untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

- 1) Saling Ketergantungan Positif

Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Guru menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat mencapai tujuan mereka. Masing-masing anggota dalam kelompok ini saling bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompoknya.

- 2) Tanggung Jawab Perseorangan

Unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur yang pertama. Guru menyusun tugas yang nantinya setiap anggota kelompok akan

memiliki tanggungjawab sendiri-sendiri. Siswa yang tidak melaksanakan tugasnya akan diketahui dengan jelas dan mudah, rekan-rekan dalam satu kelompoknya akan menuntutnya untuk melaksanakan tugas agar tidak menghambat yang lainnya.

3) Tatap Muka

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota, seperti menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing untuk mencapai tujuan bersama.

4) Komunikasi Antar Anggota

Unsur ini menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi karena tidak semua siswa dalam kelompok mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara sehingga pengajar perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi terlebih dahulu. Keberhasilan suatu kelompok bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Keterampilan berkomunikasi ini sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman

belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.

5) Evaluasi Proses Kelompok

Evaluasi proses kerja kelompok ini perlu dilaksanakan agar selanjutnya masing-masing anggota dapat bekerja sama dengan lebih efektif. Pengajar harus menyediakan waktu untuk evaluasi kelompok selama pembelajar terlibat dalam kegiatan pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan model pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajarannya yang lebih menekankan kepada proses kerjasama dalam kelompok. Wina Sanjaya (2010: 244) menyebutkan karakteristik model pembelajaran kooperatif antara lain:

1) Pembelajaran Secara Tim

Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat siswa belajar. Setiap kelompok bersifat heterogen dan semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim.

2) Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Manajemen kooperatif terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, organisasi, dan kontrol yang memiliki fungsi sendiri-sendiri untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran kooperatif.

3) Kemauan untuk Bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh karena itu, prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif.

4) Keterampilan Bekerja sama

Kemauan bekerja sama dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerja sama. Siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain. Siswa perlu dibantu mengatasi hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi sehingga setiap siswa dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, dan memberikan kontribusi kepada keberhasilan kelompok.

Wina Sanjaya (2010: 248-249) menyebutkan bahwa prosedur pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu:

1) Penjelasan Materi

Tahap penjelasan merupakan proses penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok, dengan tujuan agar siswa memahami pokok materi pelajaran.

2) Belajar dalam Kelompok

Setelah guru memberikan penjelasan gambaran umum tentang pokok-pokok materi pelajaran, selanjutnya siswa diminta untuk belajar pada kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya. Tujuannya yaitu dalam tim siswa dapat melakukan tukar-menukar (*sharing*) informasi dan pendapat.

3) Penilaian

Penilaian dalam Model Pembelajaran Kooperatif (MPK) dilakukan dengan tes atau kuis. Tes atau kuis dilakukan baik secara individual ataupun secara kelompok. Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua.

4) Pengakuan Tim

Pengakuan tim merupakan pemberian penghargaan atau hadiah bagi tim yang berprestasi. Pengakuan dan pemberian penghargaan diharapkan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi dan juga membangkitkan motivasi tim lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasinya.

Terdapat banyak keuntungan dari penggunaan pembelajaran kooperatif diantaranya (Sugiyanto, 2010: 43):

- 1) Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial
- 2) Memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial dan pandangan-pandangan
- 3) Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial
- 4) Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen
- 5) Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois
- 6) Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga masa dewasa
- 7) Berbagai keterampilan sosial yang diperlukan untuk memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan dan dipraktikkan
- 8) Meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia
- 9) Meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif
- 10) Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik

Banyak keuntungan yang didapat dari penggunaan pembelajaran kooperatif. Seorang guru dituntut untuk membimbing siswa dalam pembelajaran ini agar dapat dirasakan manfaatnya.

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*

1) Pengertian Permainan

Bermain tentunya menjadi hobi semua anak karena bermain merupakan hal yang menyenangkan. Fakta ini dapat kita lihat dari kecenderungan anak sekarang untuk lebih senang bermain *handphone* daripada mendengar penjelasan guru dan lebih senang menonton televisi daripada membaca buku. Anak-anak lebih mudah mengingat lagu baru daripada materi pelajaran. Sebagian siswa tugas belajar belum menjadi kebutuhan namun merupakan beban. Fakta-fakta di atas mengindikasikan bahwa guru memerlukan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak lagi menjadikan tugas belajar sebagai beban, namun sebagai kebutuhan. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah menerapkan dalam pembelajaran.

Menurut Iva Riva (2012: 14-21), permainan memiliki banyak manfaat bagi siswa maupun guru. Manfaat permainan yaitu:

- a) Melatih kemampuan motorik
- b) Melatih konsentrasi siswa dalam berbagai kegiatan
- c) Meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan berkompetisi yang merupakan bekal siswa menuju kedewasaan
- d) Melatih keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan menyimak, membaca, berbicara dan menulis

- e) Menambah wawasan
- f) Mengembangkan kemampuan untuk *problem solving*
- g) Mengembangkan jiwa kepemimpinan
- h) Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai, misalnya membantu siswa dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai kejujuran, kesopaan, menghargai orang lain, cinta kasih, saling menghormati dan lain-lain
- i) Meningkatkan rasa percaya diri

Suparman S. (2011: 170-171) menyatakan bahwa bermain dapat menghilangkan kejenuhan, kebosanan, perasaan mengantuk anak didik selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan juga dapat melatih kekompakan, mempererat hubungan keakraban antar anak didik, solidaritas, toleransi, kerjasama dan kepemimpinan. Permainan penting dan dibutuhkan dalam pembelajaran karena anak didik bukanlah robot yang dijejali dengan pengetahuan dan ceramah. Pembelajaran yang menyenangkan bisa diadopsi dari permainan sehari-hari yang biasanya senang dimainkan siswa. Permainan tersebut dapat diolah dengan mengintegrasikan materi pelajaran sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Iva Riva (2012: 27) mengungkapkan bahwa permainan bersifat edukasi jika:

- a) Sesuai dengan sasaran permainan misalnya untuk mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotor siswa
- b) Multifungsi yang artinya permainan tidak hanya mengembangkan kognitif, afektif atau psikomotor saja melainkan penggabungan dari dua atau seluruhnya
- c) Tujuan dari permainan jelas dan memiliki nilai edukasi
- d) Melatih konsep-konsep dasar
- e) Merangsang siswa untuk berpikir kreatif

2) Pengertian Tipe Permainan *Hangaroo*

Permainan *Hangaroo* adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk biasanya dalam bentuk kategori tertentu. Tipe Permainan *Hangaroo* yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pengembangan dari pembelajaran kooperatif, yang merupakan modifikasi dari model teka-teki silang. Tipe ini dimasukkan dalam pembelajaran kooperatif karena dalam proses pembelajaran dengan Tipe Permainan *Hangaroo* lebih banyak mendorong terjadinya kerjasama antar siswa.



Gambar 1. Permainan *Hangaroo*

Permainan ini memakai bahasa inggris dalam bahasa pengantar baik pertanyaan maupun jawabannya. Nama *Hangaroo* berasal dari nama kangguru, karena dalam permainan ini kangguru sebagai pembicara (pengomentar) apabila kita menjawab pertanyaan baik jawaban benar atau salah. Permainan ini hampir menyerupai teka-teki silang karena kita diharuskan menjawab pertanyaan dan jawaban lalu diisikan ke dalam kotak yang telah tersedia. Kita diharuskan menjawab dengan huruf yang ada A-Z, dan batasan kesalahan menjawab adalah empat kali.

Tipe Permainan *Hangaroo* dapat digunakan sebagai salah satu tipe pembelajaran tetapi dengan sedikit perubahan dalam penyampaianya sesuai situasi dan kondisi kelas. Menurut buku karangan Mel Silberman (2010: 252) dipaparkan mengenai permainan teka-teki silang yang dapat dimodifikasi dengan Tipe Permainan *Hangaroo* menjadi sebuah model pembelajaran.

3) Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* dalam Pembelajaran Akuntansi

Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Persiapan

- (1) Pertama guru menyiapkan materi pelajaran yang nantinya akan dibagikan kepada siswa untuk dipelajari dan didiskusikan dalam setiap kelompok.
- (2) Guru menyiapkan atau membuat beberapa pertanyaan.
- (3) Guru menyiapkan beberapa lembar kertas yang sudah berisi kotak-kotak untuk menjawab pertanyaan

b) Proses

- (1) Setelah semua media dan pertanyaan sudah selesai (dan dikerjakan di rumah) guru membagi peserta didik menjadi 4-6 kelompok.
- (2) Guru menyuruh kelompok duduk berkumpul sesuai kelompok masing-masing dan tiap kelompok dipilih seorang ketua untuk mengomando kelompok mereka.
- (3) Guru membagikan materi untuk dipelajari secara bersama-sama dalam satu kelompok

- (4) Guru mengambil kembali materi yang telah dibagikan kepada siswa.
- (5) Selanjutnya guru menempelkan kertas yang sudah ada kotak-kotak untuk menulis jawaban yang berupa huruf di depan kelas. Pertanyaan dibacakan, bagi kelompok yang bisa menjawab dapat mengangkat jari (dapat pula ditunjuk oleh guru). Setelah itu setiap kelompok yang mendapat giliran diminta menebak huruf satu per satu sampai jawaban benar. Setiap kelompok tidak boleh melebihi empat kali salah dalam menebak huruf. Apabila telah salah menebak empat huruf maka kelompok tersebut dinyatakan gagal dan pertanyaan dapat dilempar ke kelompok lain. Kelompok yang telah gagal atau salah menebak 1-4 huruf mendapat hukuman misalnya disuruh menyanyi, memainkan drama singkat dan sebagainya, demikian seterusnya.
- (6) Pada waktu guru memberikan pertanyaan tiap kelompok diminta untuk berdiskusi terlebih dahulu. Apabila mereka bisa menjawab pertanyaan dapat diberi nilai atau skor yang nantinya dapat diketahui kelompok mana yang memenangkan permainan tersebut. Kelompok yang menang dapat diberi hadiah berupa pujian atau alat-alat tulis.

c) Penutup

Setelah semua kelompok mendapat giliran maka guru mengevaluasi pembelajaran. Tiap kelompok menyimpulkan atau menerangkan dari jawaban mereka.

d) Variasi

- (1) Guru dapat menunjuk siapa siswa yang dihukum (bagi yang tidak bisa menjawab pertanyaan atau salah menebak huruf) bagi mereka yang tidak aktif atau ramai sendiri.
- (2) Dalam menjawab pertanyaan dapat langsung menjawab semua tidak per huruf tetapi apabila salah tetap mendapat hukuman sesuai dengan jumlah huruf yang salah.
- (3) Hadiah dapat pula berupa makanan kecil, buku atau alat tulis yang berguna bagi mereka.

4) Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*

Kelebihan dari Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* yang dimodifikasi dari Hari Cahyono (2011) adalah:

- (1) Keaktifan belajar siswa dapat ditingkatkan
- (2) Meningkatnya antusias siswa dalam mengikuti pelajaran
- (3) Selain menyenangkan, model permainan ini dapat meningkatkan kreativitas siswa
- (4) Kerjasama dan rasa kekeluargaan semakin meningkat

Kelemahan dari Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* hampir tidak ada, namun dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hari Cahyono (2011) masih ditemukan beberapa kendala yaitu:

- (1) Kurangnya waktu untuk menampilkan media
- (2) Harus ada pembagian materi yang seimbang pada setiap siklus sehingga memperlancar proses pembelajaran dan siswa juga dapat menangkap materi secara maksimal.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Erma Wulandari (2012) yang berjudul “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantu Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif teknik STAD, Aktivitas Belajar Akuntansi mengalami peningkatan. Indikator siswa yang bertanya dan menyampaikan pendapat pada saat kegiatan belajar atau diskusi mengalami peningkatan dari 53,47% menjadi 81,94%, siswa yang membuat perencanaan dan pembagian tugas tim mengalami peningkatan dari 67,36% menjadi 87,50%, siswa yang bertanggung jawab terhadap tugas yang telah ditetapkan dalam tim mengalami peningkatan dari 70,83% menjadi 86,81%, serta siswa yang mengambil keputusan dari pertimbangan anggota mengalami peningkatan dari 69,44% menjadi 86,11%. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam variabel pengukurannya yaitu Aktivitas Belajar Akuntansi, sedangkan perbedaannya yaitu pada model pembelajaran yang digunakan, subyek dan tempat penelitiannya.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Lilik Rosali Rahman (2011) dengan judul “Penggunaan Media Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Aktivitas

Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VIII SMP N 4 Depok”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa meningkat setelah dilakukannya penelitian ini. Hasil rata-rata semua aspek aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini pada siklus I sebesar 50%, siklus II sebesar 62,4% dan siklus III sebesar 87,1%. Penelitian ini memiliki kesamaan pada variabel pengukurannya yaitu aktivitas belajar. Penelitian ini juga memiliki sedikit kesamaan pada model pembelajaran yang digunakan yaitu teka-teka silang yang merupakan dasar modifikasi dari Permainan *Hangaroo*. Perbedaannya yaitu pada subjek dan tempat penelitiannya.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Hari Cahyono (2011) dengan judul “Penerapan Model Permainan *Hangaroo* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah pada Siswa Kelas XI IPS I SMA Negeri 4 Purworejo Tahun Ajaran 2010/2011”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan model Permainan *Hangaroo* pada kelas XI IPS I SMA Negeri 4 Purworejo dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI IPS I. Pada siklus I prestasi siswa meningkat 4,52%. Pada siklus II meningkat 7,25%. Pada siklus III meningkat 9,72%. Penelitian ini memiliki kesamaan pada model pembelajaran yang digunakan yaitu tipe Permainan *Hangaroo*, sedangkan perbedaannya yaitu pada variabel pengukurannya, subjek dan tempat penelitiannya.

C. Kerangka Berpikir

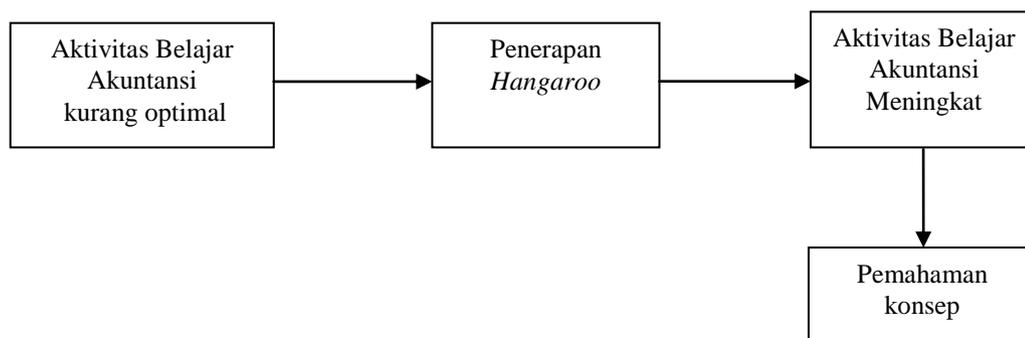
Seorang guru idealnya mampu menyelenggarakan proses pembelajaran yang berkualitas yaitu pembelajaran yang dapat mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik dengan tepat dalam suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran tersebut dengan aktif, kreatif dan mampu mengkonstruksi ilmu pengetahuan yang ditransfer dalam proses pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran yang berkualitas dapat terselenggara dengan baik, maka salah satu faktor yang berperan dalam upaya penciptaan pembelajaran yang berkualitas adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat, menarik dan menyenangkan bagi siswa. Tujuan pembelajaran diharapkan dapat tercapai secara tuntas dan pada akhirnya dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model yang menghidupkan suasana pembelajaran di kelas agar kelas menjadi aktif dan dapat mendorong siswa pada kegiatan mengkonstruksi ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Aktivitas utama dalam pembelajaran kooperatif adalah siswa memperoleh atau menguasai konsep materi pelajaran melalui berdiskusi kelompok.

Pembelajaran kooperatif secara bersama-sama membantu siswa dalam pembelajaran akademik mereka. Siswa akan menggunakan tingkat berpikir yang lebih tinggi selama ataupun setelah diskusi dalam kelompok kooperatif,

daripada mereka yang belajar secara individual atau kompetitif. Materi yang dipelajari siswa melalui model tersebut juga akan melekat untuk periode yang lama. Salah satu di antara berbagai model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*.

Kerangka berpikir tersebut bila digambarkan dalam skema adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Skema Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Aktivitas Belajar Akuntansi dapat ditingkatkan dengan Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* pada siswa kelas X AK 3 Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2012/2013.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X AK 3 Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman yang beralamat di Jalan Pemuda, Wadas, Tridadi, Sleman, Yogyakarta. Adapun penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap bulan Januari tahun ajaran 2012/2013.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Wina Sanjaya (2009:25-26) menyebutkan tiga istilah penting berhubungan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu:

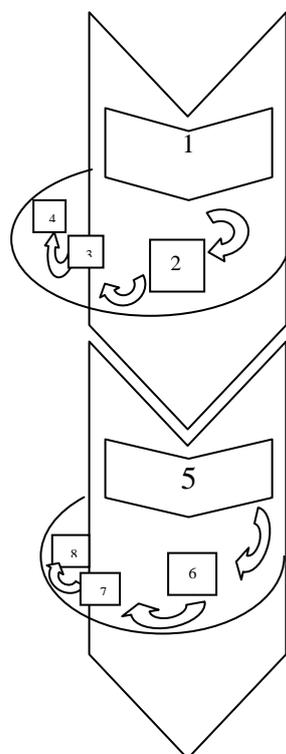
Pertama, penelitian adalah suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris, dan terkontrol. *Kedua*, tindakan adalah perlakuan tertentu yang dilakukan oleh peneliti. *Ketiga*, kelas menunjukkan pada tempat proses pembelajaran berlangsung. Dari penjelasan di atas maka penelitian tindakan kelas (PTK) dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Rancangan ini sesuai dengan latar permasalahan dan karakteristik penelitian yang dilakukan, yakni: (1) masalah penelitian berasal dari persoalan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu Aktivitas Belajar Akuntansi kurang optimal; (2) adanya tindakan untuk memperbaiki permasalahan pembelajaran melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

Permainan *Hangaroo* (3) adanya kolaborasi dalam kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi serta refleksi.

Penelitian tindakan kelas dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru kompetensi keahlian akuntansi di SMK YPKK 2 Sleman secara partisipatif dan bersama-sama dengan mitra peneliti akan melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah (Rochiati Wriatmadja, 2009: 83).

Ciri penelitian tindakan kelas adalah digunakannya prosedur kerja siklus spiral dalam suatu penelitian yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Adapun bagan model spiral Kemmis dan Taggart digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

1. Perencanaan Pertama
2. Tindakan Pertama
3. Pengamatan Pertama (Observasi Pertama)
4. Refleksi Pertama
5. Revisi Terhadap Perencanaan Pertama
6. Tindakan Kedua
7. Pengamatan Kedua (Observasi Kedua)
8. Refleksi Kedua

Gambar 3. Proses Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Taggart

Menurut Suharsimi Arikunto dkk. (2011: 16-19), secara garis besar terdapat empat tahapan yang biasanya dilalui pada penelitian tindakan kelas yaitu menyusun rancangan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

Seperti halnya yang terlihat pada Gambar 3, keempat tahap dalam penelitian tindakan tersebut adalah suatu unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang kembali ke langkah semula. Penelitian tindakan bukan merupakan suatu kegiatan tunggal, akan tetapi selalu berupa rangkaian kegiatan yang akan kembali ke asal, yaitu dalam bentuk siklus (Suharsimi Arikunto, dkk, 2011: 20).

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah satu kelas dari lima kelas X Program Keahlian Akuntansi yang ada di SMK YPKK 2 Sleman, yaitu kelas X AK 3 yang terdiri atas 30 siswa. Menurut guru Kompetensi Keahlian Akuntansi, kelas X AK 3 merupakan kelas yang siswa-siswanya memiliki minat atau antusias belajar Akuntansi yang rendah. Hal tersebut diamati oleh guru kompetensi Keahlian Akuntansi pada saat proses pembelajaran terjadi, sehingga di kelas tersebut nantinya akan dilakukan suatu tindakan kelas. Objek penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran Akuntansi sebagai upaya meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi kelas X AK 3 SMK YPKK 2 Sleman melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Aktivitas Belajar Akuntansi

Aktivitas Belajar Akuntansi adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran Akuntansi secara fisik, mental, intelektual dan emosional untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif.

Adapun indikator-indikator Aktivitas Belajar Akuntansi yang akan diukur meliputi (a) aktivitas siswa ditinjau dari proses pembelajaran: siswa terlibat baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran; siswa terlibat dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan; siswa berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung; siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun dengan guru, serta (b) aktivitas siswa ditinjau dari proses evaluasi pembelajaran: siswa mampu menyusun laporan baik secara tertulis maupun lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperolehnya. Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi yang ditinjau dari proses perencanaan tidak diukur dalam penelitian ini karena secara umum siswa SMK YPKK 2 Sleman tidak melakukan hal tersebut. Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi yang ditinjau dari proses pembelajaran hanya digunakan empat aspek seperti yang diuraikan di atas karena empat aspek tersebut yang diharapkan muncul dan meningkat dalam proses pembelajaran. Peneliti mengabaikan aspek yang lain karena aspek-aspek tersebut tidak dapat diukur sebagai akibat dari situasi dan

kondisi sekolah yang kurang mendukung. Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi yang ditinjau dari kegiatan evaluasi pembelajaran hanya digunakan satu aspek seperti yang diuraikan di atas karena aspek tersebut yang diharapkan muncul dan meningkat dalam proses pembelajaran. Peneliti mengabaikan aspek yang lain karena aspek tersebut tidak muncul saat implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*.

2. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Permainan *Hangaroo*

Model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*, yaitu siswa diminta untuk bekerjasama secara kelompok kemudian diminta untuk berdiskusi menebak huruf satu per satu sampai jawaban benar. Guru dapat memberikan hukuman bagi kelompok yang salah menjawab sebanyak empat kali dan dapat memberikan hadiah bagi kelompok pemenang berupa pujian, alat tulis, makanan kecil dan lain-lain.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas, tanpa mengganggu berlangsungnya proses belajar mengajar yang ada (Arikunto,

2006: 73), dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya dan membuat catatan tentang segala kejadian selama pembelajaran. Peneliti melakukan observasi ini dibantu oleh tiga orang observer.

2. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengetahui Aktivitas Belajar Akuntansi dalam pengimplementasian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*. Wawancara digunakan untuk kepentingan *cross check* terhadap data yang diperoleh dari observasi yang telah dilakukan. Pewawancara dapat mengembangkan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun. Hal ini bertujuan agar siswa yang diwawancarai merasa nyaman dalam menjawab pertanyaan yang diajukan. Wawancara dilakukan terhadap siswa yang aktif, kurang aktif dan tidak aktif dengan masing-masing kategori sebanyak tiga orang. Pemilihan siswa didasarkan pada ketiga kategori tersebut karena sesuai dengan kategori pada pedoman observasi. Wawancara dilakukan kepada sembilan siswa dengan masing-masing kategori sebanyak tiga orang karena dengan mengambil tiga orang pada satu kategori cukup memberikan informasi yang memadai dalam memperkuat hasil observasi. Peneliti dapat memilih sembilan siswa dari kelas X AK 3 tersebut berdasarkan pengamatan saat KKN PPL pada bulan Juli - September 2012 dan diperkuat saat observasi awal tanggal 17 Januari 2013.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi

Menurut Wina Sanjaya (2011: 92-93), instrumen observasi pada PTK merupakan pedoman bagi observer untuk mengamati hal-hal yang akan diamati. Penelitian ini menggunakan lembar observasi berbentuk *rating scale*, yaitu merupakan lembar observasi berisi pedoman yang digunakan dalam observasi termasuk di dalamnya terdapat daftar semua aspek yang akan diobservasi.

Lembar observasi Aktivitas Belajar Akuntansi memuat indikator-indikator dari Aktivitas Belajar Akuntansi yang akan diamati pada saat kegiatan penelitian berlangsung. Berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan sebelumnya, maka indikator yang diamati yaitu siswa terlibat baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran; siswa terlibat dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan; siswa berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung; siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun dengan guru; siswa mampu menyusun laporan baik secara tertulis maupun lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperolehnya.

Berikut ini kisi-kisi lembar observasi untuk pengamatan yang akan dilaksanakan:

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi

No	Indikator	Nomor Butir	Sumber Data
1	Siswa terlibat baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran	1,2	Siswa
2	Siswa terlibat dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan	3	Siswa
3	Siswa berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung	4,5	Siswa
4	Siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun dengan guru	6,7,8,9	Siswa
5	Siswa mampu menyusun laporan hasil diskusi baik secara tertulis maupun lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperolehnya	10	Siswa

Sumber: mengacu pada aktivitas belajar menurut Wina Sanjaya (2010:141-142)

Dalam lembar observasi bentuk *rating scale*, aspek yang diobservasi dijabarkan ke dalam bentuk skala atau kriteria tertentu (Wina Sanjaya, 2011: 95). Lembar observasi dalam penelitian ini menggunakan *rating scale* berbentuk numerikal (*numerical rating scale*), yang pada alternatif penilaiannya ditentukan dengan nomor sesuai kategori. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan skor sesuai dengan kriteria penilaian, yaitu 0 untuk siswa tidak aktif, 1 untuk siswa yang kurang aktif dan 2 untuk siswa yang aktif. Selanjutnya peneliti dan rekan melakukan perhitungan terhadap skor tiap-tiap siswa dan hasilnya digunakan untuk keperluan analisis.

2. Pedoman Wawancara.

Pada penelitian ini dilakukan wawancara semi terstruktur terhadap para siswa kelas X AK 3 SMK YPKK 2 Sleman untuk menggali informasi mengenai Aktivitas Belajar Akuntansi pada saat pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru Akuntansi dan sembilan siswa kelas X AK 3 sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dengan diimplementasikannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*. Hasil wawancara digunakan untuk memperkuat hasil observasi selama kegiatan pembelajaran akuntansi dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*.

Patton dalam Molleong (2002) yang dinyatakan dalam Sugiyono (2009: 322) menggolongkan enam jenis pertanyaan yang saling berkaitan yaitu:

- 1) Pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman
- 2) Pertanyaan yang berkaitan dengan pendapat
- 3) Pertanyaan yang berkaitan dengan perasaan
- 4) Pertanyaan tentang pengetahuan
- 5) Pertanyaan yang berkenaan dengan indera
- 6) Pertanyaan berkaitan dengan latar belakang atau demografi

Kisi-kisi pedoman wawancara dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 2. Kisi-kisi Wawancara Guru dan Siswa

Sumber Data	Deskripsi Wawancara	Nomor Item
Guru Akuntansi	1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i>	1
	2. Ketercapaian tujuan pembelajaran akuntansi	2
	3. Manfaat penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i>	3
	4. Hambatan dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i>	4
	5. Solusi dalam mengatasi hambatan pelaksanaan pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i>	5
Siswa	6. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i>	1
	7. Perasaan siswa terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i>	2
	8. Manfaat penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i>	3
	9. Kesulitan saat penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i>	4
	10. Saran untuk Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i> selanjutnya	5

Dimodifikasi dari : Erma Wulandari (2012)

3. Catatan lapangan

Catatan lapangan berisi catatan tentang segala bentuk Aktivitas Belajar Akuntansi yang berlangsung di dalam kelas dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*, mulai dari siklus I sampai dengan akhir siklus II.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif yang terdiri dari penyajian data, analisis data dan penarikan kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data Aktivitas Belajar Akuntansi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2009: 144):

1. Memberikan kriteria pemberian skor terhadap masing-masing aspek pada aktivitas yang diamati.
2. Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek aktivitas yang diamati.
3. Menghitung persentase skor aktivitas pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

$$\% = \frac{\text{Skor hasil aktivitas siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Adapun analisis data deskriptif dilakukan melalui tiga tahap dengan langkah-langkah sebagai berikut (Sugiyono, 2009: 337-345):

1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Teks yang bersifat

naratif sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif. Selanjutnya disarankan dalam melakukan display data selain dengan teks yang naratif, juga dapat berupa grafik, matrik, *network* (jejaring kerja) dan *chart*.

3. Penarikan Kesimpulan

Penyimpulan yang dilakukan merupakan tahapan akhir dari penelitian yang juga sebagai jawaban atas rumusan masalah yang diajukan pada awal penelitian.

H. Rencana Tindakan

Tahap-tahap yang akan dilakukan dalam penelitian ini untuk tiap siklus dapat dijelaskan sebagai berikut ini.

1. Siklus I

a. Tahap perencanaan tindakan

Langkah awal dalam penelitian ini yaitu peneliti melakukan kesepakatan dengan guru mata pelajaran akutansi kelas X AK 3 SMK YPKK 2 Sleman, tentang materi yang akan digunakan untuk penelitian tersebut kemudian peneliti mulai merencanakan kegiatan pada siklus I yang akan diterapkan pada pembelajaran.

Adapun kegiatan perencanaan meliputi tahap-tahap sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang di dalamnya memuat tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

Permainan *Hangaroo*. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun untuk dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru Kompetensi Keahlian Akuntansi kelas X AK 3 SMK YPKK 2 Sleman. Peneliti memberikan penjelasan kepada guru Kompetensi Keahlian Akuntansi agar guru paham tentang hal-hal yang harus dilakukan pada saat penelitian berlangsung. Hal ini karena dalam penelitian ini, guru Kompetensi Keahlian Akuntansi bertugas sebagai pendamping yang ikut membantu pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*, sedangkan peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan.

- 2) Menyusun materi pembelajaran yang akan disesuaikan dengan kondisi ruang kelas.
- 3) Menyusun daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada siswa kelas X AK 3 SMK YPKK 2 Sleman untuk mempermudah peneliti mengetahui bagaimana peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Jika perencanaan yang telah dirumuskan sebelumnya merupakan perencanaan yang cukup matang, maka proses tindakan semata-mata merupakan pelaksanaan perencanaan itu, pada tahap ini, peneliti melaksanakan tindakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Sementara

itu, rekan peneliti (observer) akan melakukan penelitian terhadap segala aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*.

Pada pelaksanaan tindakan Siklus I ini, guru (peneliti) mengarahkan siswa untuk membentuk 6 kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa. Kemudian masing-masing siswa dalam kelompok diberi materi. Guru (peneliti) memberikan waktu untuk setiap kelompok mempelajari materi tersebut. Guru (peneliti) mengambil kembali materi yang telah dibagikan kepada siswa. Selanjutnya guru (peneliti) menempelkan kertas yang sudah ada kotak-kotak untuk menulis jawaban yang berupa huruf di depan kelas. Pertanyaan dibacakan, bagi kelompok yang bisa menjawab dapat mengangkat jari (dapat pula ditunjuk oleh guru). Setelah itu setiap kelompok yang mendapat giliran diminta menebak huruf satu per satu sampai jawaban benar. Tetapi setiap kelompok tidak boleh melebihi empat kali salah dalam menebak huruf. Apabila telah salah menebak empat huruf maka kelompok tersebut dinyatakan gagal dan pertanyaan dapat dilempar ke kelompok lain. Kelompok yang telah gagal atau salah menebak 1-4 huruf mendapat hukuman misalnya disuruh menyanyi, memainkan drama singkat dan sebagainya, demikian seterusnya. Pada waktu guru (peneliti) memberikan pertanyaan tiap kelompok diminta untuk berdiskusi terlebih dahulu. Apabila mereka bisa menjawab pertanyaan

dapat diberi nilai atau skor yang nantinya dapat diketahui kelompok mana yang memenangkan permainan tersebut. Kelompok yang menang dapat diberi hadiah berupa pujian atau alat-alat tulis.

Pelaksanaan tindakan dalam tahap ini bersifat fleksibel karena dapat berubah atau dimodifikasi sesuai dengan keperluan di lapangan, mengenai perubahan ini dapat dicatat dalam catatan lapangan.

c. Tahap Pengamatan/ Observasi

Tahap ini dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung, pengamatan hendaknya dilakukan dengan cermat tentang apa yang terjadi. Pada tahap pengamatan ini, observer melakukan pencatatan-pencatatan sesuai dengan form yang telah disisipkan, observer juga mencatat gagasan-gagasan dan kesan-kesan yang muncul, dan segala sesuatu yang benar-benar terjadi dalam proses pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. Keseluruhan hasil pengamatan yang dilakukan observer dicatat dalam lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya.

d. Refleksi

Refleksi adalah suatu upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadi, yang telah dihasilkan, atau apa yang belum ditentukan dari langkah atau upaya yang telah dilakukan. Refleksi merupakan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan pencapaian tujuan. Pada tahap ini, guru beserta peneliti bersama-sama menganalisis data selama

observasi berlangsung, sehingga dapat diketahui kekurangan ataupun kelebihan. Kekurangan tersebut diharapkan tidak terjadi pada siklus selanjutnya.

2. Siklus II

a. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II ini, peneliti berusaha memperbaiki kekurangan-kekurangan yang dilakukan pada tahap perencanaan sebelumnya. Perbaikan dilakukan berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan bersama dengan guru. Selain itu dimungkinkan soal yang dibuat oleh peneliti terlalu mudah atau terlalu sulit, sehingga menyebabkan penelitian berlangsung kurang maksimal.

b. Tindakan Siklus II

Setelah melakukan perencanaan, guru (peneliti) akan melaksanakan kembali Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*. Selama pembelajaran berlangsung, diharapkan guru (peneliti) dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang telah dilakukan pada siklus I.

c. Pengamatan Siklus II

Pada tahap pengamatan ini, seperti pada siklus I, yaitu observer mengamati gerak-gerik guru dan siswa selama penelitian berlangsung kemudian dicatat dalam lembar observasi. Hal-hal yang perlu dicatat misalnya aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan guru, berdiskusi

dalam kelompok dan menjelaskan jawaban. Demikian juga dengan aktivitas yang dilakukan oleh guru (peneliti) juga diamati oleh observer, misalnya kejelasan guru (peneliti) ketika memberikan pertanyaan maupun ketika mengarahkan atau mengkondisikan siswa.

d. Refleksi Siklus II

Pada kegiatan refleksi ini, peneliti mengevaluasi aktivitas guru (peneliti) selama pembelajaran berlangsung, guru (peneliti) telah memperbaiki kekurangan-kekurangan yang dilakukan pada Siklus I atau belum. Selanjutnya, peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dalam pembelajaran juga harus dinilai, apabila pada Siklus II ini terjadi peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dalam pembelajaran telah meningkat dibandingkan dengan Siklus I, maka tidak perlu dilakukan Siklus III.

I. Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dari penelitian tindakan ini adalah adanya peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi kelas X AK 3 SMK YPKK 2 Sleman selama pembelajaran Akuntansi berlangsung. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif (Mulyasa, 2006: 256). Penelitian ini dikatakan berhasil apabila skor Aktivitas Belajar Akuntansi meningkat pada setiap aspeknya dan diperoleh skor aktivitas kelas mencapai minimal 75%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Tempat Penelitian

SMK YPKK 2 SLEMAN dibuka resmi berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 1 Juli 1981 Nomor: 0121/I/13.1/I.81 dengan nama SMEA YPKK SLEMAN bergabung dengan SMA Sulaiman di Jalan Magelang Wadas Tridadi Sleman. Dalam kurun waktu 9 tahun SMK YPKK 2 SLEMAN selalu berpindah-pindah tempat. Akan tetapi, mulai tahun 1990 SMK YPKK 2 SLEMAN telah memiliki gedung baru milik sendiri yang dibangun di atas tanah kas Desa Tridadi, yang terletak di Jalan Pemuda Wadas Tridadi Sleman. Gedung sekolah terdiri dari 3 lantai dengan kondisi yang cukup baik. Tempat parkir berada di lantai bawah dan telah dibuat dengan baik. Hal itu karena tempat parkir kendaraan guru dan siswa telah dibatasi/dibedakan. SMK YPKK 2 Sleman ini memiliki 18 ruang kelas. Ruangan tersebut terbagi menjadi 6 ruang kelas X yaitu 1 untuk kelas Program Keahlian Pemasaran dan 5 untuk kelas Program Keahlian Akuntansi, sedangkan untuk kelas XI dan XII sama dengan kelas X, terdapat 6 ruang kelas, yaitu 1 untuk kelas Program Keahlian Pemasaran dan 5 untuk kelas Program Keahlian Akuntansi. Pada bagian dalam kelas terdapat tempat

duduk yang disusun sedemikian rupa sehingga menunjang proses pembelajaran. Tempat duduk siswa berada di depan meja guru. Terdapat sebuah ruangan kepala sekolah dan ruangan tersebut telah baik, karena dibangun berdiri sendiri, tidak digabung dengan ruang Wakil Kepala Sekolah dan berukuran cukup luas, serta ada ruangan tersendiri untuk menerima tamu. Ruang guru yang terletak di lantai dua juga dapat dikatakan baik karena ruangan tersebut cukup luas sehingga membuat guru merasa nyaman. Ruang Administrasi/TU pada sekolah ini sempit karena terdapat lemari yang cukup besar sehingga mempersempit ruangan. Sekolah ini memiliki lapangan yang dapat digunakan untuk kegiatan ekstrakurikuler, yaitu basket, voli, taekwondo dan lain-lain. Terdapat koperasi sekolah yang berada di lantai satu. Koperasi tersebut di dalamnya terdapat satu buah alat fotokopi dan menjual makanan ringan. Kantin yang tersedia cukup memadai yaitu berjumlah empat yang semuanya terletak di lantai satu dan merupakan ruang terbuka (tanpa sekat). Ruang terakhir adalah ruang pertemuan, Ruang pertemuan ini berada dilantai dua.

Peneliti melakukan penelitian di kelas X AK 3. Kelas X AK 3 memiliki jumlah siswa sebanyak 28 orang. Sarana di dalam kelas X AK 3 antara lain papan tulis, papan presensi, meja dan kursi dan lain-lain. Jadwal sekolah yang sangat padat menyebabkan siswa kelas X AK 3 pulang pada pukul 14:30 WIB pada hari Senin sampai Kamis dan pukul 10:45 WIB pada hari Jum'at serta pukul 12:30 WIB pada hari Sabtu.

Visi SMK YPKK 2 Sleman adalah berikut :

“Terwujudnya lulusan yang mandiri dan handal untuk mampu bersaing di era global dengan berlandaskan budaya bangsa”

Misi SMK YPKK 2 Sleman adalah sebagai berikut :

- a. Menyelenggarakan Pendidikan dan Latihan (Diklat) dengan berbasis kompetensi
- b. Mengembangkan potensi diri peserta didik secara optimal
- c. Mengembangkan pola pikir rasional, efisien, dan futuristik
- d. Membangun jaringan/*networking* yang efektif dengan Dunia Usaha/ Dunia Industri serta Lembaga Pengerah Tenaga Kerja.

2. Deskripsi Data

a. Diskusi dan Observasi Awal

Sebelum penelitian dimulai, terlebih dahulu peneliti melakukan persiapan dan perencanaan. Perencanaan yang dilakukan antara lain melakukan observasi awal untuk mengamati hal-hal yang menjadi permasalahan di kelas yang akan diteliti. Peneliti berdiskusi dengan guru tentang permasalahan yang terjadi di kelas khususnya dalam pelajaran Akuntansi yaitu banyak siswa yang berbicara dengan teman pada waktu pelajaran berlangsung, siswa harus ditunjuk terlebih dahulu untuk mau mengeluarkan pendapat, hanya siswa-siswa tertentu saja yang aktif dan mendominasi kelas.

Setelah mendiskusikan permasalahan di kelas, guru dengan peneliti menyamakan persepsi/ pandangan untuk menghindari kesalahpahaman. Berdasarkan persamaan persepsi antara guru dan peneliti diperoleh kesepakatan bahwa guru bertugas sebagai observer (pengamat) dan pendamping, sedangkan peneliti bertugas sebagai guru/ pengajar. Guru sebagai observer bertujuan untuk mengamati berlangsungnya proses pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*. Tugas guru sebagai pendamping bertujuan untuk membantu proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*. Peneliti kemudian menjelaskan tentang pelaksanaan, langkah-langkah serta tujuan pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* kepada guru.

Setelah berdiskusi dengan guru, peneliti kemudian menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat tujuan, materi, serta kegiatan yang akan dilakukan pada pelaksanaan tindakan. Materi yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan, yaitu mengidentifikasi akun-akun buku besar dan mengidentifikasi akun-akun buku pembantu. Peneliti juga menyiapkan pertanyaan untuk wawancara sebelum tindakan kepada siswa dan guru (Lebih lengkapnya lihat lampiran 10).

Aktivitas Belajar Akuntansi selama observasi awal dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Aktivitas Belajar Akuntansi pada Observasi Awal

No	Indikator	% Aktivitas Belajar Akuntansi
1	Siswa terlibat baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran	20,54%
2	Siswa terlibat dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan	42,86%
3	Siswa berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung	50%
4	Siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun dengan guru	52,68%
5	Siswa mampu menyusun laporan hasil diskusi baik secara tertulis maupun lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperolehnya	30,36%
Rata-rata % Aktivitas Belajar Akuntansi pada Observasi Awal		39,29%

Sumber: Data primer diolah, 2013 (Lampiran 18, hal: 158-159)

Berdasarkan hasil observasi awal sebelum dilakukan tindakan, diketahui bahwa Aktivitas Belajar Akuntansi dalam mengikuti pembelajaran masih belum memuaskan. Hasil observasi menunjukkan Aktivitas Belajar Akuntansi masih rendah, yaitu diketahui dari persentase Aktivitas Belajar Akuntansi berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan.

Berdasarkan data di atas dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Siswa belum seluruhnya terlibat dalam setiap proses pembelajaran baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual. Sebanyak 39,29% siswa tidak bertanggung jawab terhadap tugas kelompok,

39,29% siswa kadang-kadang bertanggung jawab terhadap tugas kelompok dan sebanyak 21,42% sudah bertanggung jawab terhadap tugas kelompok.

- 2) Siswa masih pasif dalam menyampaikan pendapat. Sebanyak 46,43% siswa tidak pernah menyampaikan pendapatnya, 21,43% siswa kadang-kadang menyampaikan pendapat yang kurang sesuai dengan materi dan 32,14% siswa sering menyampaikan pendapat yang sesuai dengan materi.
- 3) Saat siswa diajukan suatu pertanyaan bagi kelompoknya, sebanyak 28,57% siswa sering terlibat dalam mendiskusikan jawaban, 57,14% siswa kadang-kadang terlibat dalam mendiskusikan jawaban dan 14,29% siswa tidak pernah mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diajukan bagi kelompoknya.
- 4) Siswa kurang berinteraksi dengan siswa lain. Sebanyak 42,86% siswa tidak pernah bertukar pendapat dengan teman, 32,14% siswa kadang-kadang bertukar pendapat dengan teman dan 25% siswa sering bertukar pendapat dengan teman. Sedangkan interaksi siswa dengan guru khususnya dalam hal memperhatikan pertanyaan dari guru sangat baik yaitu sebanyak 100% siswa atau semua siswa memperhatikan pertanyaan dari guru.
- 5) Siswa kurang mampu menyusun laporan tertulis maupun lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperolehnya. Sebanyak 60,71%

siswa tidak pernah ikut membuat laporan hasil kerja kelompok, 17,81% siswa kadang-kadang ikut membuat laporan hasil kerja kelompok dan 21,43% siswa sering ikut membuat laporan hasil kerja kelompok.

Rendahnya Aktivitas Belajar Akuntansi tersebut salah satunya disebabkan metode yang diterapkan guru dalam melaksanakan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional, yaitu metode ceramah. Hal ini ditunjukkan dari persentase skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi pada observasi awal sebesar 39,29%. Skor tersebut belum mencapai batas minimal skor aktivitas kelas sebesar 75%. Oleh karena itu, melalui penelitian ini diharapkan guru mau mencoba metode baru yang lebih menarik perhatian siswa untuk belajar dan dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi sehingga prestasi belajar siswa pun dapat ditingkatkan.

b. Laporan Siklus I

Hasil penelitian tindakan siklus 1 dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Perencanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan, peneliti perlu mempersiapkan hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan guru mata pelajaran Akuntansi sebagai pendamping. Oleh karena itu, pada tahap perencanaan ini, peneliti harus melibatkan guru terutama dalam menyusun rencana

pelaksanaan pembelajaran sehingga nantinya guru memahami hal-hal apa saja yang harus dilakukan pada pelaksanaan tindakan kelas.

Peneliti bertugas menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain menyusun RPP, peneliti juga bertugas menyusun instrumen penelitian dan membagi siswa menjadi enam kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.

Peneliti juga mempersiapkan materi yang akan didiskusikan dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*. Materi yang diangkat tentu saja harus disesuaikan dengan mata pelajaran Akuntansi yang telah dipelajari oleh siswa yaitu materi Menyusun Laporan Keuangan (Perusahaan Dagang).

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada pelaksanaan tindakan siklus 1 hanya terdiri dari satu pertemuan dengan materi pokok yaitu “memposting jurnal ke buku besar dan buku pembantu” yang akan dijadikan pokok bahasan dalam berdiskusi oleh siswa menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*.

Adapun pelaksanaan tindakan siklus I dapat dijabarkan sebagai berikut:

Waktu : 23 Januari 2013
Tempat : Kelas X AK 3 SMK YPKK 2 Sleman
Jumlah siswa : 26 orang

a) Pendahuluan

Sebelumnya, guru dan peneliti memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam terlebih dahulu. Sebelum menyampaikan materi, peneliti memperkenalkan diri dan menjelaskan kepada siswa bahwa dalam pembelajaran hari ini akan diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* dan peneliti meminta siswa untuk bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya peneliti mengingatkan siswa dengan sedikit materi tentang “perusahaan dagang” yang pernah diajarkan sebelumnya.

b) Kegiatan Inti

Peneliti membagi siswa menjadi enam kelompok, yang terdiri dari 4-5 orang dan meminta siswa untuk duduk berkumpul sesuai kelompok. Peneliti menjelaskan mengenai langkah-langkah pembelajaran. Selanjutnya peneliti memberikan satu bendel *handout* kepada masing-masing kelompok. Siswa mempelajari materi tersebut secara bersama-sama dalam satu kelompok. Setelah batas waktu untuk mempelajari materi selesai, peneliti segera mengambil kembali materi yang telah dibagikan kepada siswa.

Selanjutnya peneliti menuliskan garis putus-putus di papan tulis sebanyak huruf yang harus dijawab oleh siswa. Giliran pertama menjawab adalah kelompok A. Peneliti akan membacakan dua

pertanyaan. Pertanyaan pertama berupa tebakkan huruf dan pertanyaan kedua berupa hal-hal yang berkaitan dengan pertanyaan pertama. Jika kelompok A tidak dapat menjawab dengan cepat maka akan dilempar ke kelompok lain, namun jika kelompok A bisa menjawab akan dilanjutkan ke pertanyaan kedua. Demikian seterusnya hingga semua kelompok mendapat giliran menjawab pertanyaan dari peneliti.

c) Penutup

Pada kegiatan penutup ini, peneliti mengajak siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi serta tidak lupa peneliti memberikan hadiah kepada kelompok yang memiliki nilai tertinggi. Kemudian guru dan peneliti mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengingatkan siswa untuk tidak lupa mempersiapkan diri pada pertemuan berikutnya.

3) Observasi

Observasi dilakukan oleh tiga teman peneliti dengan mengamati Aktivitas Belajar Akuntansi. Masing-masing pengamat (*observer*) mengamati dua kelompok. Hal-hal yang diamati meliputi, keaktifan siswa dalam kelompoknya, kemampuan memberikan pendapat dan kemampuan berinteraksi dengan teman lain atau guru. Pengamat mencatat nama masing-masing siswa dan memberikan penilaian

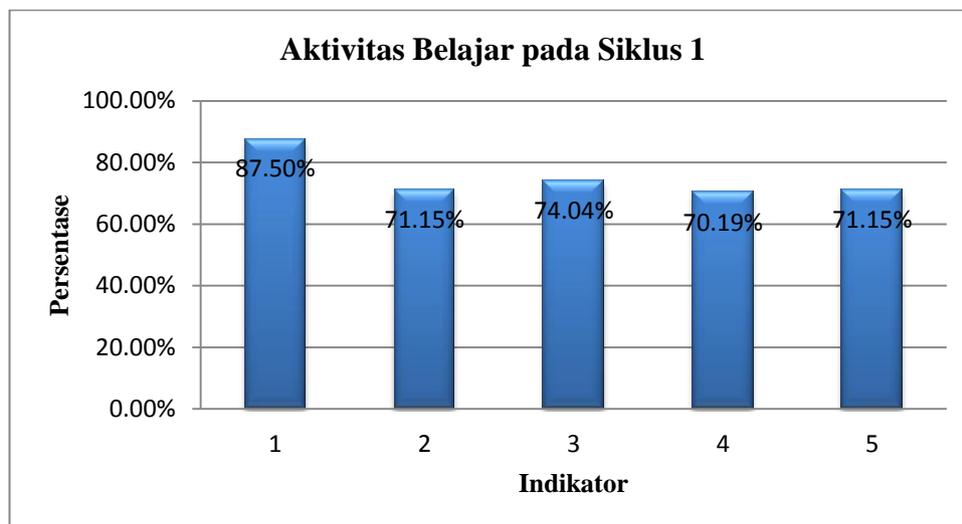
terhadap siswa sesuai dengan pedoman observasi pada lembar observasi yang telah disusun (Lebih lengkapnya lihat lampiran 2).

Hasil observasi awal menunjukkan skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi sebesar 39,29%, masih jauh dari skor Aktivitas Belajar Akuntansi yang diharapkan. Rendahnya Aktivitas Belajar Akuntansi tersebut disebabkan belum diterapkannya metode-metode yang efektif dalam pembelajaran Akuntansi di kelas. Hasil Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I dapat dilihat pada tabel dan diagram di bawah ini.

Tabel 4. Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus I

No	Indikator	% Aktivitas Belajar Akuntansi
1	Siswa terlibat baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran	87,5%
2	Siswa terlibat dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan	71,15%
3	Siswa berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung	74,04%
4	Siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun dengan guru	70,19%
5	Siswa mampu menyusun laporan hasil diskusi baik secara tertulis maupun lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperolehnya	71,15%
Rata-rata % Aktivitas Belajar Akuntansi pada Observasi Awal		74,81%

Sumber: Data primer diolah, 2013 (Lampiran 18, hal: 160-161)



Gambar 4. Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus 1

Keterangan:

1. Siswa terlibat baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran
2. Siswa terlibat dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan
3. Siswa berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung
4. Siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun dengan guru
5. Siswa mampu menyusun laporan baik secara tertulis maupun lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperolehnya

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, menunjukkan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi selama tindakan siklus I. Penilaian dilakukan berdasarkan indikator yang telah disusun yaitu keterlibatan siswa, baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran sebesar 87,5%, keterlibatan siswa dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan sebesar 71,15%, usaha siswa dalam memecahkan masalah yang diajukan atau yang muncul selama

proses pembelajaran berlangsung sebesar 74,04%, interaksi siswa dengan siswa lain maupun dengan guru sebesar 70,19%, serta kemampuan siswa dalam menyusun laporan baik tertulis maupun lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperolehnya sebesar 71,15%. Skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I sebesar 74,81%. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus I, skor Aktivitas Belajar Akuntansi untuk indikator siswa terlibat secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran telah mencapai skor aktivitas kelas yang diharapkan yaitu melebihi 75%. Skor Aktivitas Belajar Akuntansi untuk indikator lainnya masih dibawah skor aktivitas kelas yang diharapkan yaitu 75%.

4) Refleksi

Kegiatan refleksi bertujuan untuk mengingat kembali hal-hal yang telah dilakukan selama pelaksanaan tindakan. Peneliti dan guru mendiskusikan mengenai hal-hal yang dianggap masih kurang pada siklus I. Dalam siklus I, hanya siswa-siswa tertentu saja yang aktif mengungkapkan pendapat, bahkan terdapat kelompok yang sangat dominan dalam pembelajaran pada siklus I ini. Batas waktu untuk menjawab setiap pertanyaan juga masih tidak bisa dikontrol, akibatnya batas waktu menjawab menjadi tidak merata antar kelompok.

Berdasarkan hasil koreksi pelaksanaan siklus 1, seperti yang telah diuraikan di atas maka dilakukan perbaikan untuk mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut. Perbaikan tersebut diharapkan dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi di siklus berikutnya. Dari hasil diskusi dengan guru disepakati hal-hal sebagai berikut:

- a) Peneliti akan menunjuk siswa yang pasif dalam kelompoknya untuk menjawab pertanyaan. Hal ini bertujuan agar siswa yang pasif tersebut mendapat kesempatan untuk berani mengemukakan pendapat.
- b) Peneliti memberikan batas waktu menjawab yang sama untuk masing-masing kelompok. Hal ini dilakukan dengan cara menghitung dari satu sampai sepuluh. Jika kelompok yang mendapat giliran menjawab tidak dapat menjawab dalam batas waktu tersebut, pertanyaan akan segera dilempar ke kelompok lain. Batas waktu itu pun diberlakukan untuk kelompok yang menerima lemparan pertanyaan.

c. Laporan Siklus II

Hasil penelitian siklus II dapat diuraikan sebagai berikut.

1) Perencanaan Siklus II

Seperti pada siklus I, pada siklus II ini peneliti juga harus membuat persiapan dan perencanaan sebelum pelaksanaan tindakan.

Perencanaan tindakan dilakukan untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dilakukan pada siklus 1, serta agar dapat dicapai target yang dianggap kurang maksimal pada siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil refleksi tindakan siklus 1, maka dilakukan revisi pada rancangan tindakan siklus II. Peneliti harus mampu mengkoordinir siswa dengan cara memberi dorongan kepada siswa yang masih pasif dalam menyampaikan pendapat.

Perencanaan tindakan siklus II yaitu melakukan persiapan dengan memperbaiki Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar proses pembelajaran pada siklus II dapat berjalan dengan lancar, membuat soal yang lebih bervariasi dan menyiapkan pertanyaan untuk wawancara setelah tindakan kepada guru dan siswa (Lebih lengkapnya lihat lampiran 11)

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini terdiri dari satu pertemuan dengan pokok bahasan mengenai “Menyusun Laporan Keuangan (Perusahaan Dagang)”. Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dilakukan dengan berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah diperbaiki pada tahap perencanaan. Adapun proses pelaksanaan tindakan siklus II sebagai berikut.

Waktu : 29 Januari 2013
Tempat : Kelas X AK 3 SMK YPKK 2 Sleman
Jumlah siswa : 28 siswa

a) Pendahuluan

Sebelum memulai pembelajaran, guru dan peneliti terlebih dahulu mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama. Kemudian peneliti kembali mengingatkan siswa tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* yang pernah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya guru mengecek kehadiran siswa dan menjelaskan tujuan dilaksanakan pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*. Setelah guru mengecek kehadiran siswa, peneliti memberikan penjelasan kembali kepada siswa bahwa untuk kegiatan yang kedua ini diharapkan para siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran serta berani untuk menyampaikan pendapat.

b) Kegiatan Inti

Peneliti membagi siswa menjadi enam kelompok, yang terdiri dari 4-5 orang dan meminta siswa untuk duduk berkumpul sesuai kelompok. Peneliti menjelaskan kembali mengenai langkah-langkah pembelajaran. Selanjutnya peneliti memberikan satu bendel materi (*handout*) kepada masing-masing kelompok. Isi materi yang

diberikan berbeda dengan materi yang diberikan pada pertemuan sebelumnya. Siswa mempelajari materi tersebut secara bersama-sama dalam satu kelompok. Setelah batas waktu untuk mempelajari materi selesai, guru dan peneliti segera mengambil kembali materi yang telah dibagikan kepada siswa.

Selanjutnya peneliti menuliskan garis putus-putus di papan tulis sebanyak huruf yang harus dijawab oleh siswa. Giliran pertama menjawab adalah kelompok A. Guru akan membacakan dua pertanyaan. Pertanyaan pertama berupa tebakkan huruf dan pertanyaan kedua berupa hal-hal yang berkaitan dengan pertanyaan pertama. Jika kelompok A tidak dapat menjawab dengan cepat maka akan dilempar ke kelompok lain, namun jika kelompok A bisa menjawab akan dilanjutkan ke pertanyaan kedua. Demikian seterusnya hingga semua kelompok mendapat giliran menjawab pertanyaan dari guru. Proses pembelajaran pada siklus II ini, siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat untuk mengungkapkan pendapat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Siswa yang sebelumnya terlihat pasif dan masih malu untuk mengungkapkan pendapat, pada siklus II ini siswa-siswa tersebut sudah tidak ragu-ragu dan malu dalam mengungkapkan pendapat. Hal ini karena siswa telah belajar beradaptasi dalam mengikuti

pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*.

c) Penutup

Pada kegiatan penutup ini, peneliti mengajak siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi serta tidak lupa peneliti memberikan hadiah kepada kelompok yang memiliki nilai tertinggi. Selanjutnya, untuk menutup pembelajaran, peneliti menyampaikan terima kasih kepada siswa atas kerjasama dan bantuan dalam penelitian yang dilakukan. Guru dan peneliti meminta maaf jika terdapat kesalahan dalam pelaksanaan tindakan. Kemudian guru dan peneliti mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

3) Observasi

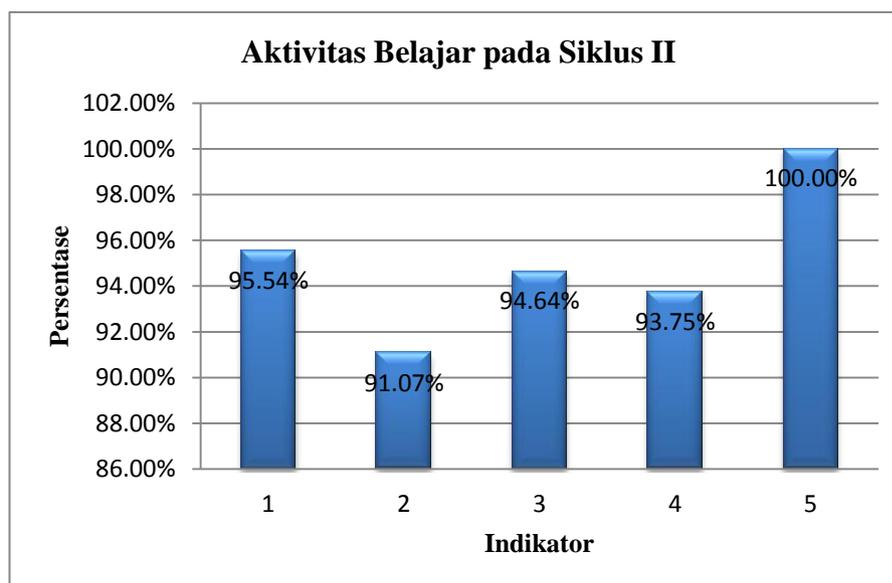
Observasi yang dilakukan pada siklus II ini juga bertujuan untuk mengamati Aktivitas Belajar Akuntansi dalam pembelajaran akuntansi menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*. Pada siklus II ini, peneliti telah dapat melakukan perbaikan atas kesalahan yang dilakukan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I. Peneliti dapat memotivasi siswa untuk bersikap aktif.

Hasil observasi yang dilakukan pada siklus II menunjukkan peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi selama pembelajaran, yang dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut ini.

Tabel 5. Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus II

No	Indikator	% Aktivitas Belajar Akuntansi
1	Siswa terlibat baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran	95,54%
2	Siswa terlibat dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan	91,07%
3	Siswa berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung	94,64%
4	Siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun dengan guru	93,75%
5	Siswa mampu menyusun laporan hasil diskusi baik secara tertulis maupun lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperolehnya	100%
Rata-rata % Aktivitas Belajar Akuntansi pada Observasi Awal		95%

Sumber: Data primer diolah, 2013 (Lampiran 18, hal: 162-163)



Gambar 5. Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus II

Keterangan:

1. Siswa terlibat baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran
2. Siswa terlibat dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan
3. Siswa berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung
4. Siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun dengan guru
5. Siswa mampu menyusun laporan baik secara tertulis maupun lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperolehnya

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus II juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan Aktivitas Belajar pada siklus I. Penilaian dilakukan berdasarkan indikator yang telah disusun yaitu keterlibatan siswa, baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran sebesar 95,54%, keterlibatan siswa dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan sebesar 91,07%, usaha siswa dalam memecahkan masalah yang diajukan atau yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung sebesar 94,64%, interaksi siswa dengan siswa lain maupun dengan guru sebesar 93,75%, serta kemampuan siswa dalam menyusun laporan baik tertulis maupun lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperolehnya sebesar 100%. Skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I sebesar 74,81%. Skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi siswa pada siklus II sebesar 95%. Hasil tersebut jauh melampaui batas skor aktivitas kelas sebesar 75%.

4) Refleksi

Berdasarkan keseluruhan tindakan siklus II yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, maka dilakukan refleksi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, Aktivitas Belajar Akuntansi mengalami peningkatan pada siklus II ini. Hal tersebut dilihat dengan adanya peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi yang ditunjukkan dengan sebagian besar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pada siklus II ini, Aktivitas Belajar Akuntansi telah jauh mengalami peningkatan dengan nilai pada tiap indikator melebihi skor aktivitas kelas, dengan demikian tujuan penelitian tindakan kelas ini telah tercapai dengan baik.

B. Analisis Data dan Pembahasan

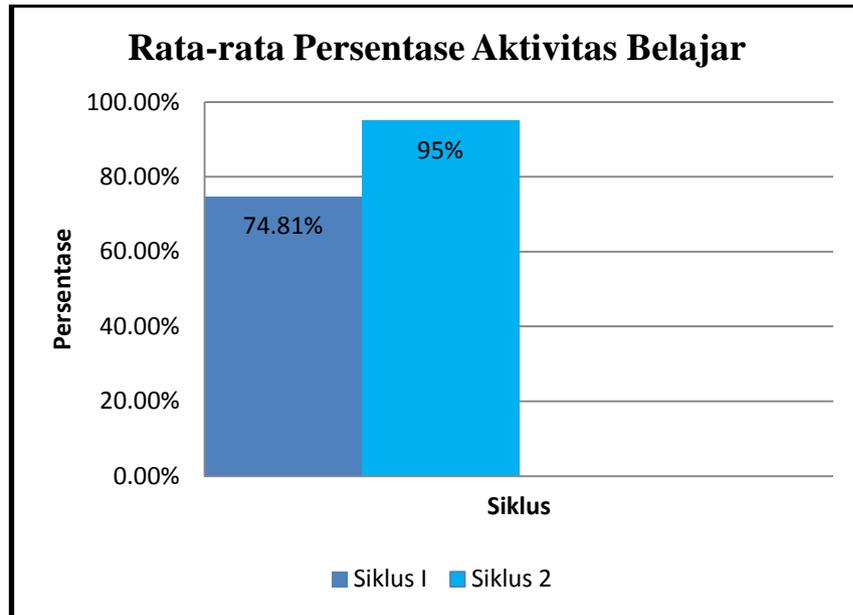
Dari penelitian yang dilakukan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* pada siswa kelas X AK 3 SMK YPKK 2 Sleman baik pada siklus I maupun siklus II, siswa menunjukkan Aktivitas Belajar Akuntansi yang mendukung proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari skor Aktivitas Belajar Akuntansi pada setiap siklus dilihat dari masing-masing indikator. Pada siklus II terjadi peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dibandingkan dengan siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan berpengaruh terhadap Aktivitas Belajar Akuntansi yang meningkat

melebihi skor Aktivitas Belajar Akuntansi yang diharapkan. Berikut ini disajikan data Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I dan siklus II:

Tabel 6. Peningkatan Skor Aktivitas Belajar Akuntansi berdasarkan Siklus I dan Siklus II (%)

No	Indikator	% Aktivitas Belajar Akuntansi		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	I-II
1	Siswa terlibat baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran	87,5%	95,54%	8,04%
2	Siswa terlibat dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan	71,15%	91,07%	19,92%
3	Siswa berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung	74,04%	94,64%	20,6%
4	Siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun dengan guru	70,19%	93,75%	23,56%
5	Siswa mampu menyusun laporan hasil diskusi baik secara tertulis maupun lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperolehnya	71,15%	100%	28,85%
Rata-rata		74,81%	95%	20,19%

Sumber: Data primer diolah, 2013 (Lampiran 18, hal: 164)



Gambar 6. Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus I dan II

Tabel dan gambar di atas menunjukkan bahwa pada masing-masing siklus terjadi peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi. Skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I sebesar 74,81%. Skor ini didapatkan dari skor Aktivitas Belajar Akuntansi dari setiap aspek yang terdapat pada indikator yang telah ditentukan. Skor rata-rata pada siklus I tersebut dianggap masih belum memuaskan, sehingga tindakan dilanjutkan lagi sampai siklus kedua agar terjadi peningkatan pada Aktivitas Belajar Akuntansi. Setelah dilakukan tindakan siklus II, skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi meningkat menjadi sebesar 95%. Skor tersebut telah jauh melebihi skor aktivitas kelas yang diharapkan, yaitu sebesar 75%. Hasil di atas juga memperlihatkan bahwa

terjadi peningkatan rata-rata skor Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II sebesar 20,19%.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari observasi maupun wawancara dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu penarikan kesimpulan, baik secara keseluruhan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa maupun indikator-indikator yang melingkupinya, yaitu:

1. Indikator keterlibatan siswa baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran

Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20,19%. Berdasarkan data wawancara, pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar di kelas. Kelas menjadi lebih terkondisi dan siswa tidak ramai sendiri dengan adanya pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*.

Siswa dipandang sebagai organisme yang mempunyai potensi untuk berkembang. Oleh karena itu, guru harus membimbing dan menyediakan kondisi agar siswa dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Dalam hal inilah siswa beraktivitas, berbuat dan terus aktif sendiri (Sardiman, 2011:97-100). Aktivitas Belajar Akuntansi yang dimaksud adalah aktivitas yang bersifat fisik, mental, intelektual dan emosional untuk memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam kegiatan belajar beberapa aktivitas ini selalu berkaitan. Menurut

Piaget dalam Sardiman (2011: 100-103) seorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir.

2. Indikator keterlibatan siswa dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan

Pada indikator ini, dari siklus I ke siklus II juga terjadi peningkatan sebesar 19,92%. Berdasarkan data wawancara, siswa selalu berusaha menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* mampu memberikan dampak yang positif terhadap keinginan siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Aktivitas Belajar Akuntansi yang terjadi dalam proses pembelajaran cukup kompleks dan bervariasi. Banyak aktivitas yang dapat dikembangkan dalam lingkungan sekolah, tidak hanya sekedar mendengarkan dan mencatat saja melainkan aktivitas-aktivitas lain juga dapat dikembangkan yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran misalnya tanya jawab kepada teman dan guru. Adanya tanya jawab tersebut, siswa akan lebih paham mengenai materi yang sedang diberikan. Menurut Uzer Usman (2005: 23), karakteristik aktivitas yaitu keterlibatan intelektual-emosional siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang bersangkutan, asimilasi dan akomodasi kognitif dalam pencapaian pengetahuan, perbuatan serta pengalaman langsung terhadap umpan baliknya dalam pembentukan keterampilan dan penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap.

3. Indikator usaha siswa dalam memecahkan masalah yang diajukan atau yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung

Pemecahan masalah merupakan usaha untuk mencari jalan keluar dari suatu kesulitan untuk mencapai suatu tujuan yang tidak segera dapat dicapai. Memecahkan masalah dapat dipandang sebagai proses yang meminta siswa untuk menemukan kombinasi aturan-aturan yang telah dipelajarinya lebih dahulu, yang digunakan untuk memecahkan masalah baru. Setiap siswa memerlukan waktu yang berbeda dalam menyelesaikan masalah. Hal ini disebabkan berdasarkan motivasi untuk menyelesaikan masalah dan strategi yang digunakan dalam memecahkan masalah yang berbeda.

Skor indikator pada siklus I sebesar 74,04% dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 94,64%. Hal tersebut selaras dengan data wawancara, karena seluruh siswa ingin menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan cara bekerja sama dengan teman. Pemecahan masalah tersebut dapat terjadi karena siswa berpikir kritis dan kreatif. Menurut Webb (1991), siswa yang bekerja dalam kelompok kecil akan menimbulkan suasana belajar yang kondusif dan memiliki beberapa keuntungan untuk dapat menyelesaikan permasalahan secara efektif.

4. Indikator interaksi siswa dengan siswa lain maupun dengan guru

Terjadi peningkatan skor dari siklus I ke siklus II sebesar 23,56%. Berdasarkan data wawancara, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* ini membuat siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga terjadi interaksi antara siswa dengan siswa lain berupa kerjasama untuk menjawab pertanyaan dari guru dan siswa selalu memperhatikan pertanyaan guru. Hal ini seperti pendapat Sardiman (2011:95-96), yang menyatakan bahwa dalam belajar siswa diwajibkan berperan aktif, dengan kata lain belajar sangat diperlukan untuk adanya suatu aktivitas, sehingga seperti istilah yang mengatakan “Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas” dengan demikian Aktivitas Belajar Akuntansi sangat berpengaruh terhadap berlangsungnya keberhasilan dalam proses belajar.

5. Indikator kemampuan siswa dalam menyusun laporan baik secara tertulis maupun lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperolehnya

Dalam indikator ini, terjadi peningkatan skor dari siklus I ke siklus II sebesar 28,85%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II pada indikator ini merupakan peningkatan yang terbesar dari indikator-indikator yang lain. Kemampuan siswa dalam menyusun laporan semakin baik setelah adanya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*. Hal tersebut dikarenakan siswa dapat mengungkapkan pendapat tanpa harus malu kepada guru dan siswa lain dan tanpa merasa takut melakukan kesalahan.

Adanya kemampuan untuk menyusun laporan baik tertulis maupun secara lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperoleh siswa mengindikasikan bahwa kadar aktivitas siswa dalam proses evaluasi sudah berjalan dengan baik (Wina Sanjaya, 2010: 141-142).

Berdasarkan pembahasan dari kelima indikator Aktivitas Belajar Akuntansi secara garis besar diperoleh peningkatan skor pada setiap indikatornya. Siswa diajak untuk belajar secara berkelompok dalam memecahkan suatu permasalahan yang telah ditentukan melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*. Selain itu, siswa dilatih untuk bekerja sama dengan teman dalam satu kelompok, sehingga sikap mementingkan diri sendiri yang kadang dimiliki oleh siswa dapat diminimalkan. Siswa yang kurang mampu dalam memahami mata pelajaran akan dibantu oleh siswa yang lebih pandai, sehingga terjadi transfer ilmu pengetahuan yang efektif dalam kegiatan belajar dan mengajar. Peran guru dalam hal ini adalah sebagai fasilitator yang akan mengarahkan siswa dalam menemukan pemecahan dari permasalahan yang dihadapi, guru tidak lagi berperan dominan dalam kelas sehingga tugas guru menjadi lebih ringan, sementara Aktivitas Belajar Akuntansi lambat laun akan meningkat.

Siswa mulai merasa senang dan nyaman dengan pembelajaran tersebut, sehingga siswa tidak perlu merasa takut ketika mengikuti diskusi kelompok maupun diskusi kelas. Peran guru yang lebih banyak memotivasi siswa dan memberikan arahan kepada siswa turut menentukan keberhasilan pelaksanaan

pembelajaran dengan tipe ini. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, maka terbukti bahwa dengan Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi kelas X AK 3 Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2012/2013.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan dalam Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* di kelas X AK 3 SMK YPKK 2 Sleman. Beberapa hal tersebut yaitu:

1. Kesulitan dalam melakukan observasi yang dilaksanakan pada saat pembelajaran oleh observer menyebabkan ketidakpastian dalam memberikan penilaian.
2. Indikator yang banyak dan perlu diamati agar dapat mencerminkan kondisi Aktivitas Belajar Akuntansi memberikan pengaruh terhadap sulitnya memberikan penilaian terhadap beberapa indikator karena beberapa indikator memiliki pengertian yang sulit untuk dibedakan.
3. Terbatasnya waktu yang dimiliki oleh siswa dalam melakukan pengambilan data wawancara sehingga tidak dapat dilakukan wawancara yang lebih mendalam.

4. Penelitian ini hanya berfokus pada hasil yang bersifat klasikal sehingga hasil penelitian ini belum dapat mencerminkan kondisi Aktivitas Belajar Akuntansi siswa secara individual.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, Aktivitas Belajar Akuntansi dapat ditingkatkan dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* pada siswa kelas X AK 3 Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2012/2013. Hal ini ditunjukkan dari skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi pada saat dilakukan tindakan siklus I sebesar 74,81% dan pada siklus II meningkat menjadi 95%. Skor Aktivitas Belajar Akuntansi siswa pada siklus II sudah melebihi skor aktivitas kelas yang diharapkan, yaitu sebesar 75%. Hasil pada masing-masing indikator skor persentase Aktivitas Belajar Akuntansi siswa dirinci sebagai berikut ini:

1. Keterlibatan siswa, baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran mengalami peningkatan skor Aktivitas Belajar Akuntansi pada setiap siklusnya. Peningkatan skor dari siklus I ke siklus II sebesar 8,04%.
2. Terjadi peningkatan skor Aktivitas Belajar Akuntansi dalam keterlibatan siswa dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan. Sebelum adanya pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* diketahui skor indikator sebesar 42,86% lalu terjadi peningkatan pada siklus I sebesar 28,29% dan dari siklus I ke siklus II juga terjadi peningkatan sebesar 19,92%.

3. Terjadi peningkatan skor Aktivitas Belajar Akuntansi dalam usaha siswa untuk memecahkan masalah yang diajukan atau yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan skor dari siklus I ke siklus II sebesar 20,6%.
4. Siswa melakukan interaksi dengan siswa lain maupun dengan guru dan terjadi peningkatan skor Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II sebesar 23,56%.
5. Kemampuan siswa dalam menyusun laporan baik secara tertulis maupun lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperolehnya terjadi peningkatan skor Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II sebesar 28,85%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang diperoleh, maka untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Mata Pelajaran Akuntansi
 - a. Guru mata pelajaran Akuntansi dapat menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*, karena berdasarkan hasil penelitian terbukti bahwa model pembelajaran ini mampu meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi.

b. Guru hendaknya dapat mengalokasikan waktu sebaik mungkin. Hal ini karena kegiatan diskusi kelompok kecil dan diskusi kelas memunculkan adanya kendala waktu dalam proses pembelajaran, terutama jika gagasan yang muncul sangat bervariasi dan masing-masing individu atau kelompok mempertahankan gagasannya, sehingga penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* relatif memakan waktu yang lama.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terlihat bahwa indikator Aktivitas Belajar Akuntansi belum merepresentasikan keseluruhan siswa, hanya mewakili sebagian siswa yang aktif. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperbaiki indikator yang telah disusun agar dapat menunjukkan peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. (2008). *Cooperative Learning : Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Arends, Richard I. (2008). *Learning To Teach Belajar untuk Mengajar*. (Terjemahan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- E. Mulyasa. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Erma Wulandari. (2012). Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantu Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi*. FE UNY.
- Hari Cahyono. (2011). Penerapan Model Permainan *Hangaroo* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah pada Siswa Kelas XI IPS I SMA Negeri 4 Purworejo Tahun Ajaran 2010/2011. *Skripsi*. FISE UNY.
- Iva Rifa. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jakarta: FlashBooks.
- Lilik Rosali Rahman. (2010). Penggunaan Media Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VIII SMP N 4 Depok. *Skripsi*. FISE UNY.
- Moh. Uzer Usman. (2009). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Martinis Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nana Sudjana. (2006). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas.

- Reeve, James M., dkk, 2009. *Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia*. (Alih Bahasa: Damayanti Dian). Jakarta: Salemba Empat.
- Rochiati Wiriadmadja. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Silberman, Mel. (2010). *101 Cara Pelatihan dan Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyanto. (2010). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suparman S. (2011). *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Toto Sucipto, dkk. (2011). *Akuntansi: Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dan Perusahaan Dagang*. Bogor: Yudhistira.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pengajaran. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Webb, Noreen W. (1991). Task-Related Verbal Interaction and Mathematical Learning in Small Groups. *Journal for Research in Mathematics Education*. Volume 22, Number 5, November 1991, p. 366-389. USA:NCTM, Inc.

LAMPIRAN

Lampiran 2. Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

1. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan siswa selama pembelajaran, terutama untuk memperoleh data tentang kegiatan yang mencerminkan Aktivitas Belajar Akuntansi.
2. Aspek-aspek yang diamati adalah sebagai berikut:

No Butir	Aspek yang diamati
1	Siswa membuat perencanaan dan pembagian tugas kelompok
2	Siswa bertanggung jawab terhadap tugas yang telah ditetapkan dalam kelompok
3	Siswa menyampaikan pendapat pada saat permainan atau diskusi
4	Siswa mendiskusikan jawaban dari pertanyaan dalam permainan <i>Hangaroo</i>
5	Siswa mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan kelompok
6	Siswa memperhatikan pertanyaan dari guru
7	Siswa bertukar pendapat antar teman dalam kelompok
8	Siswa bekerja sama dengan teman satu kelompok
9	Siswa membantu kesulitan teman sekelompok dalam menguasai materi
10	Siswa membuat laporan hasil kerja kelompok secara lisan

Dimodifikasi dari : Erma Wulandari (2012)

3. Aspek-aspek yang diamati selanjutnya diberikan penilaian berdasarkan perilaku siswa, sesuai dengan rincian pada Kriteria Penilaian Aspek Aktivitas Belajar Akuntansi (terlampir).
4. Alternatif penilaian yang diberikan adalah sebagai berikut:

Kategori	Alternatif Penilaian
Tidak Aktif	0
Kurang Aktif	1
Aktif	2

5. Skor nilai tersebut diisikan pada kolom aspek yang diamati untuk masing-masing aspek Aktivitas Belajar Akuntansi.
6. Selanjutnya skor dijumlahkan dan dihitung untuk memperoleh persentase Aktivitas Belajar Akuntansi.

**Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*
untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Kelas X AK 3
Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman
Tahun Ajaran 2012/2013**

- A. Siswa terlibat baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran
1. Siswa membuat perencanaan dan pembagian tugas kelompok

Tidak Aktif	: Tidak ada perencanaan dan pembagian tugas
Kurang Aktif	: Kadang-kadang ada perencanaan dan pembagian tugas
Aktif	: Sudah ada perencanaan dan pembagian tugas
 2. Siswa bertanggung jawab terhadap tugas yang telah ditetapkan dalam kelompok

Tidak Aktif	: Tidak bertanggung jawab terhadap tugas kelompok
Kurang Aktif	: Kadang-kadang bertanggung jawab terhadap tugas kelompok
Aktif	: Sudah bertanggung jawab terhadap tugas kelompok
- B. Siswa terlibat dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan
1. Siswa menyampaikan pendapat pada saat permainan atau diskusi

Tidak Aktif	: Tidak pernah menyampaikan pendapat
Kurang Aktif	: Menyampaikan pendapat yang kurang sesuai dengan materi
Aktif	: Sering menyampaikan pendapat yang sesuai dengan materi
- C. Siswa berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung
1. Siswa mendiskusikan jawaban dari pertanyaan dalam permainan *Hangaroo*

Tidak Aktif	: Tidak pernah berdiskusi
Kurang Aktif	: Kadang-kadang terlibat dalam berdiskusi
Aktif	: Sering terlibat dalam berdiskusi
 2. Siswa mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan kelompok

Tidak Aktif	: Tidak pernah mempertimbangkan kontribusi anggota
Kurang Aktif	: Kadang-kadang mempertimbangkan kontribusi anggota
Aktif	: Sering mempertimbangkan kontribusi anggota

D. Siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun dengan guru

1. Siswa memperhatikan pertanyaan dari guru

Tidak Aktif : Tidak pernah memperhatikan sama sekali pertanyaan dari guru

Kurang Aktif : Kadang-kadang memperhatikan pertanyaan dari guru

Aktif : Sering memperhatikan pertanyaan dari guru

2. Siswa bertukar pendapat antar teman dalam kelompok

Tidak Aktif : Tidak pernah bertukar pendapat dengan teman

Kurang Aktif : Kadang-kadang bertukar pendapat dengan teman

Aktif : Sering bertukar pendapat dengan teman

3. Siswa bekerja sama dengan teman satu kelompok

Tidak Aktif : Tidak ada kerja sama dengan teman satu kelompok

Kurang Aktif : Kadang-kadang bekerja sama dengan teman satu kelompok

Aktif : Sering bekerja sama dengan teman satu kelompok

4. Siswa membantu kesulitan teman sekelompok dalam menguasai materi

Tidak Aktif : Tidak pernah membantu kesulitan sesama anggota

Kurang Aktif : Kadang-kadang membantu kesulitan sesama anggota

Aktif : Sering membantu kesulitan sesama anggota

E. Siswa mampu menyusun laporan hasil diskusi baik secara tertulis maupun lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperolehnya

1. Siswa membuat laporan hasil kerja kelompok

Tidak Aktif : Tidak pernah ikut membuat laporan hasil kerja kelompok

Kurang Aktif : Kadang-kadang ikut membuat laporan hasil kerja kelompok

Aktif : Sering ikut membuat laporan hasil kerja kelompok

Lampiran 3. Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

1. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data tentang pengimplementasian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* dalam pembelajaran Akuntansi dan tentang peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi.
2. Kisi-kisi wawancara yang disediakan adalah:

Sumber Data	Deskripsi Wawancara	Nomor Item
Guru Akun-Tansi	1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i>	1
	2. Ketercapaian tujuan pembelajaran akuntansi	2
	3. Manfaat penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i>	3
	4. Hambatan dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i>	4
	5. Solusi dalam mengatasi hambatan pelaksanaan pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i>	5
Siswa	6. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i>	1
	7. Perasaan siswa terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i>	2
	8. Manfaat penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i>	3
	9. Kesulitan saat penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i>	4
	10. Saran untuk Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan <i>Hangaroo</i> selanjutnya	5

Dimodifikasi dari : Erma Wulandari (2012)

3. Kisi-kisi tersebut telah dikembangkan menjadi pertanyaan sesuai dengan data yang akan dikumpulkan yaitu tentang pengimplementasian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* dalam pembelajaran serta peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi melalui kegiatan yang dilakukan siswa selama pembelajaran Akuntansi berlangsung.

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA SEBELUM TINDAKAN

Daftar pertanyaan wawancara untuk **guru akuntansi** dapat dilihat sebagai berikut:

1. Berapa lama Ibu mengajar mata diklat akuntansi selama berprofesi sebagai guru?
2. Apa kualifikasi keilmuan dan dimana menempuh studi?
3. Bagaimana pendapat Ibu tentang SMK YPKK 2 Sleman berkaitan dengan:
 - a. Siswa
 - b. Kompetensi guru pengajar
 - c. Sarana dan prasarana penunjang pembelajaran
 - d. Bahan ajar yang digunakan untuk membelajarkan siswa
4. Bagaimana kondisi kelas X AK 3 dilihat dari :
 - a. Potensi siswa
 - b. Ruang untuk belajar
 - c. Prestasi belajar siswa
 - d. Motivasi belajar siswa
5. Metode apa saja yang sering Ibu gunakan dalam mengajar?
6. Apakah Ibu sering menemukan kendala dalam proses pembelajaran akuntansi?
7. Apa yang sudah Ibu lakukan untuk mengatasi kendala tersebut?
8. Apakah yang Ibu ketahui mengenai Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*?

Daftar pertanyaan wawancara untuk **sembilan siswa kelas X AK 3** dapat dilihat sebagai berikut:

1. Bagaimana pendapat Anda tentang pelajaran akuntansi, terkait dengan:
 - a. Kesukaran materi
 - b. Ketertarikan terhadap mata diklat akuntansi
 - c. Manfaat yang dapat diperoleh dari pelajaran akuntansi
2. Apakah Anda mempersiapkan diri sebelum mengikuti pembelajaran akuntansi?
3. Bagaimana cara mengajar guru saat pembelajaran akuntansi?
4. Apakah Anda aktif selama pembelajaran berlangsung?
5. Model pembelajaran apa yang sering digunakan dalam pembelajaran akuntansi (ceramah, tanya jawab, demonstrasi, kontekstual, pemecahan masalah, *quantum*, akselerasi, pembelajaran aktif, berkelompok)?
7. Bagaimana tanggapan Anda tentang model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru?
8. Pernahkah diterapkan model pembelajaran yang lain oleh guru?

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA SETELAH TINDAKAN

Daftar pertanyaan wawancara untuk **guru akuntansi** dapat dilihat sebagai berikut:

1. Bagaimana penilaian Ibu pada waktu pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* ini kepada siswa?
2. Bagaimana ketercapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*?
3. Apa manfaat dari penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*?
4. Apa saja kesulitan/ hambatan yang Ibu temui pada saat pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*?
5. Menurut Ibu bagaimana solusi yang tepat untuk mengatasi hambatan yang dialami?

Daftar pertanyaan wawancara untuk **sembilan siswa kelas X AK 3** dapat dilihat sebagai berikut:

1. Bagaimana pendapat Anda terhadap kegiatan pembelajaran akuntansi dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*?
2. Apa yang Anda rasakan setelah mengikuti pembelajaran akuntansi menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* terkait dengan aktivitas dalam mengikuti pelajaran akuntansi?
3. Apa manfaat yang Anda rasakan dari penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* pada pembelajaran akuntansi?
4. Apa kesulitan saat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* yang dilaksanakan dalam pembelajaran akuntansi?
5. Bagaimana saran Anda untuk pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* selanjutnya?

Lampiran 4. Hasil Catatan Lapangan Observasi Awal

HASIL CATATAN LAPANGAN AWAL

1. KBM dimulai pukul 09.15 WIB.
2. Guru meminta siswa untuk membersihkan ruang kelas terlebih dahulu.
3. Guru memberikan apersepsi sebelum dimulai pembelajaran.
4. Guru mengecek pemahaman siswa dengan tanya jawab.
5. Guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dan latihan soal.
6. Guru menegur siswa yang tidak memperhatikan dan berbicara sendiri.
7. Ketika guru melontarkan pertanyaan, siswa menjawab pertanyaan selalu secara bersama-sama. Biasanya siswa mau menjawab pertanyaan karena ditunjuk oleh guru, belum ada keberanian dari kemauan diri siswa sendiri untuk menjawab pertanyaan.
8. Siswa diminta duduk berkelompok sesuai dengan kelompoknya yang telah terbentuk, kemudian mengerjakan soal selama 45 menit hingga waktu usai dan soal yang dikerjakan oleh siswa belum dibahas oleh guru secara bersama-sama.
9. Ketika siswa diminta duduk berkelompok kurang terlihat adanya kerjasama dan tukar pendapat antar anggota kelompok. Siswa masih mengerjakan soal secara sendiri-sendiri.
10. KBM berakhir pukul 11.45 WIB, guru menutup pelajaran.

Lampiran 5. Hasil Catatan Lapangan Siklus I

HASIL CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

1. KBM dimulai pukul 11.00 WIB.
2. Guru meminta siswa untuk membuang sampah dan menghapus papan tulis sehingga waktu tersita beberapa menit.
3. Peneliti mempresensi siswa dengan bertanya siapa yang tidak hadir beserta alasannya. Jumlah siswa yang hadir 26 orang.
4. Peneliti menjelaskan bahwa dua kali pembelajaran akan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* dan dibersamai oleh tiga observer.
5. Peneliti memberikan apersepsi sebelum dimulai pembelajaran.
6. Peneliti membagi kelompok dan meminta siswa untuk duduk berkumpul sesuai kelompok.
7. Peneliti menjelaskan mengenai langkah-langkah dan peraturan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*.
8. Peneliti membagikan materi untuk dipelajari dalam waktu 40 menit.
9. Siswa sudah mulai memahami aturan main dalam model Permainan *Hangaroo*. Siswa sudah mengerti yang harus dilakukannya.
10. Aktivitas Belajar sudah mulai terlihat, yang semula siswa tersebut tidak pernah berpendapat, dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* siswa tersebut menjadi berani untuk menyampaikan pendapat namun belum merata.
11. Batas waktu untuk menjawab setiap pertanyaan juga tidak bisa dikontrol, akibatnya batas waktu menjawab menjadi tidak merata antar kelompok.
12. Peneliti memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari.
13. Peneliti menutup KBM pada pukul 12.30 WIB.

Lampiran 6. Hasil Catatan Lapangan Siklus II

HASIL CATATAN LAPANGAN SIKLUS II

1. KBM dimulai pukul 11.00 WIB.
2. Peneliti mempresensi siswa dengan bertanya siapa yang tidak hadir beserta alasannya. Jumlah siswa yang hadir 28 orang.
3. Peneliti meminta siswa duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan seperti pertemuan sebelumnya.
4. Peneliti membagikan materi untuk dipelajari dalam waktu 40 menit.
5. Siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat untuk mengungkapkan pendapat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, siswa yang aktif pun lebih merata.
6. Batas waktu untuk menjawab setiap pertanyaan juga sudah bisa dikontrol, sehingga batas waktu menjawab antar kelompok sama.
7. Pada akhir siklus II, dua kelompok yang memiliki poin terbanyak diberikan hadiah.
8. Peneliti menutup KBM dengan salam pada pukul 12.30 WIB

Lampiran 7. Hasil Observasi Awal

HASIL OBSERVASI AWAL

**Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif
Tipe Permainan *Hangaroo* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar
Akuntansi Kelas X AK 3 Program Keahlian Akuntansi
SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2012/2013**

Nama Sekolah : SMK YPKK 2 Sleman
 Kelas/ Semester : X AK 3/ Genap
 Pokok Bahasan : Menyusun Laporan Keuangan (Dagang)
 Observasi : **Observasi Awal (17 Januari 2013)**

Petunjuk Pemberian Nilai:

Berilah nilai pada kolom yang tersedia apabila perilaku yang tercantum pada kolom aspek yang dinilai dimunculkan oleh subjek penelitian. Jika subjek penelitian **Aktif mendapat skor = 2, Cukup Aktif = 1, dan Tidak Aktif = 0**

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati										Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Adetiya Kusinta	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	
2	Anis Hidayatun	0	1	0	1	2	2	1	1	0	1	
3	Aprita Aziizilaim	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
4	Dantik Lucas A.A	0	1	2	2	1	2	2	2	0	1	
5	Desi Supatmi S.K	0	0	0	1	1	2	0	1	0	0	
6	Dona Arum Dalu	0	1	1	1	1	2	1	1	0	0	
7	Erna Wati	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	
8	Evi Dwi Nuryati	0	2	2	2	1	2	1	2	2	2	
9	Febrianna M	0	1	1	1	1	2	2	1	0	1	
10	Fitri Ikhwana	0	1	2	2	2	2	1	1	1	1	
11	Hana Badriyah A	0	2	2	2	1	2	2	1	2	2	
12	Kurnia Putri	0	1	1	1	1	2	1	1	0	0	
13	Lahiria Dwi N.N	0	1	1	1	1	2	1	1	0	0	
14	Latifah C	0	2	2	2	1	2	2	1	1	2	
15	Linda Septiana	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Keluar
16	Lisa Dwi Astuti	0	1	0	1	0	2	0	0	0	0	
17	Marlina	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	
18	Mega Selena T.P	0	1	2	2	1	2	1	1	0	1	

19	Puji Rahayu	0	0	0	1	0	2	0	1	0	0	
20	Rani Nur Afriani	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	
21	Rini Susanti	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	
22	Samini	0	2	2	2	1	2	2	2	1	2	
23	Septia Dwi N	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Keluar
24	Shavira Divanda	0	2	2	1	1	2	2	2	1	2	
25	Siti Luluk M	0	0	0	1	0	2	0	1	0	0	
26	Tevi Arta W	0	1	0	1	1	2	1	1	0	0	
27	Ulva Agustinha	0	1	1	1	1	2	1	1	1	0	
28	Wuri Prabandani	0	0	0	1	1	2	0	1	0	0	
29	Yuni Musyafaah	0	0	1	1	1	2	0	1	0	0	
30	Yuyut Arumsari	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	
	JUMLAH SKOR											

No Butir	Aspek yang diamati
1	Siswa membuat perencanaan dan pembagian tugas kelompok
2	Siswa bertanggung jawab terhadap tugas yang telah ditetapkan dalam kelompok
3	Siswa menyampaikan pendapat pada saat diskusi
4	Siswa mendiskusikan jawaban dari pertanyaan dari guru
5	Siswa mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan kelompok
6	Siswa memperhatikan pertanyaan dari guru
7	Siswa bertukar pendapat antar teman dalam kelompok
8	Siswa bekerja sama dengan teman satu kelompok
9	Siswa membantu kesulitan teman sekelompok dalam menguasai materi
10	Siswa membuat laporan hasil kerja kelompok secara lisan

Lampiran 8. Hasil Observasi Siklus I

HASIL OBSERVASI SIKLUS I

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati										Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tim A												
1	Shavira Divanda	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sakit
2	Erna Wati	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	13
3	Wuri Prabandani	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	15
4	Puji Rahayu	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	14
5	Dantik Lucas A.A	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18
Tim B												
1	Tevi Arta W	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	17
2	Adetiya Kusinta	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	11
3	Marlina	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	13
4	Aprita Aziizilaim	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
Tim C												
1	Ulva Agustinha	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	15
2	Kurnia Putri	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	12
3	Latifah C	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	18
4	Fitri Ikhwana	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	14

Tim D													
1	Yuni Musyafaah	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	17	
2	Lisa Dwi Astuti	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	12	
3	Febriana M	1	2	1	2	17							
4	Mega Selena T.P	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	17	
5	Anis Hidayatun	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	16
Tim E													
1	Dona Arum Dalu	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	14	
2	Siti Luluk M	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	13	
3	Rani Nur Afriani	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	12	
4	Lahiria Dwi N.N	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	16	
5	Hana Badriyah	2	1	2	2	19							
Tim F													
1	Evi Dwi Nuryati	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	18	
2	Desi Supatmi S.K	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	13	
3	Yuyut Arumsari	2	2	1	12								
4	Rini Susanti	1	2	1	11								
5	Samini	-	Sakit										
Total Skor		39	52	37	41	36	46	35	31	34	37	390	

Tim D												
1	Yuni Musyafaah	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	18
2	Lisa Dwi Astuti	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	18
3	Febriana M	2	20									
4	Mega Selena T.P	2	20									
5	Anis Hidayatun	2	20									
Tim E												
1	Dona Arum Dalu	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
2	Siti Luluk M	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	19
3	Rani Nur Afriani	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	17
4	Lahiria Dwi N.N	2	20									
5	Hana Badriyah	2	20									
Tim F												
1	Evi Dwi Nuryati	2	20									
2	Desi Supatmi S.K	2	2	1	2	19						
3	Yuyut Arumsari	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	16
4	Rini Susanti	2	20									
5	Samini	2	20									
Total Skor		56	51	51	51	55	56	50	54	50	56	530

Lampiran 10. Hasil Wawancara Sebelum Tindakan

HASIL WAWANCARA SEBELUM TINDAKAN

Hasil wawancara yang diperoleh dari **guru akuntansi** dapat dilihat sebagai berikut:

1. Berapa lama Ibu mengajar mata diklat akuntansi selama berprofesi sebagai guru?

Jawab : Saya mulai dari tahun 1997, kira-kira sudah sekitar 16 tahun

2. Apa kualifikasi keilmuan dan dimana menempuh studi?

Jawab : Saya lulusan UNY Jurusan Pendidikan Akuntansi tahun 1987

3. Bagaimana pendapat Ibu tentang SMK YPKK 2 Sleman berkaitan dengan:

Jawab :

- a. Siswa :Ada siswa yang aktif dan ada juga siswa yang kurang aktif.
 - b. Kompetensi guru pengajar : cukup memadai dan sesuai
 - c. Sarana dan prasarana penunjang pembelajaran: tidak mempunyai Laboratorium Akuntansi
 - d. Bahan ajar yang digunakan untuk membelajarkan siswa : modul
4. Bagaimana kondisi kelas X AK 3 dilihat dari :
 - a. Potensi siswa : setengah dari seluruh siswa bisa dikatakan aktif
 - b. Ruang untuk belajar : cukup memadai
 - c. Prestasi belajar siswa: dalam 1 semester sudah terlihat siswa-siswa yang memiliki prestasi
 - d. Motivasi belajar siswa : masih banyak yang kurang termotivasi
 5. Metode apa saja yang sering Ibu gunakan dalam mengajar?

Jawab : Ceramah dan tanya jawab
 6. Apakah Ibu sering menemukan kendala dalam proses pembelajaran akuntansi?

Jawab : Saat siswa gaduh bagaimana caranya saya harus tetap bisa mengkondisikan siswa

7. Apa yang sudah Ibu lakukan untuk mengatasi kendala tersebut ?

Jawab : Saya mengatasinya dengan menempatkan anak yang dipandang pandai untuk mencari teman sebangku yang cocok yang dipandang kurang pandai. Jadi siswa tidak duduk seperti biasanya.

8. Apakah yang Ibu ketahui mengenai Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*?

Jawab : Saya kurang tahu.

Hasil wawancara yang diperoleh dari **sembilan siswa kelas X AK 3** dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bagaimana pendapat Anda tentang pelajaran akuntansi, terkait dengan:

a. Kesukaran materi

Jawab : Empat siswa menganggap akuntansi itu sulit, dua siswa menganggap akuntansi itu mudah dan tiga siswa menganggap sulit atau tidaknya akuntansi itu tergantung suasana hati.

b. Ketertarikan terhadap mata diklat akuntansi

Jawab : Delapan siswa menyatakan ketertarikannya terhadap akuntansi dan satu siswa menyatakan kurang tertarik terhadap akuntansi

c. Manfaat yang dapat diperoleh dari pelajaran akuntansi

Jawab : Tujuh siswa menyatakan dengan jawaban yang hampir sama bahwa lulusan jurusan akuntansi akan mudah mencari kerja. Dua orang menyatakan jika mendirikan usaha sendiri bisa menghitung uang yang dimilikinya dan mengetahui untung rugi serta tidak mudah ditipu

2. Apakah Anda mempersiapkan diri sebelum mengikuti pembelajaran akuntansi?

Jawab : Sembilan siswa mempersiapkan diri seperti membawa buku, LKS, alat tulis dan kalkulator milik sendiri

3. Bagaimana cara mengajar guru saat pembelajaran akuntansi?

Jawab : Sembilan siswa menyatakan bahwa guru menguasai materi. Guru dalam pengelolaan kelasnya terkadang masih terdapat siswa yang gaduh. Satu

siswa menyatakan pembelajaran seperti itu malah terkesan santai dan menyenangkan karena tidak tegang

4. Apakah Anda aktif selama pembelajaran berlangsung?

Jawab : Lima siswa menganggap dirinya aktif di kelas dan empat orang siswa menyatakan dirinya kurang aktif.

5. Model pembelajaran apa yang sering digunakan dalam pembelajaran akuntansi (ceramah, tanya jawab, demonstrasi, kontekstual, pemecahan masalah, *quantum*, akselerasi, pembelajaran aktif, berkelompok)?

Jawab : Sembilan siswa menjawab dengan model ceramah dan berkelompok. Guru belum pernah menggunakan model yang lain.

6. Bagaimana tanggapan Anda tentang model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru?

Jawab : Sembilan siswa menyatakan bosan apalagi saat keadaan siswa capek dan mengantuk.

7. Pernahkah diterapkan model pembelajaran yang lain oleh guru?

Jawab : Sembilan siswa menyatakan belum pernah.

Lampiran 11. Hasil Wawancara Setelah Tindakan

HASIL WAWANCARA SETELAH TINDAKAN

Hasil wawancara yang diperoleh dari **guru akuntansi** dapat dilihat sebagai berikut:

1. Bagaimana penilaian Ibu pada waktu pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* ini kepada siswa?

Jawab : Lumayan. Cukup baik untuk melatih siswa mengenai nama-nama akun dalam bahasa inggris.

2. Bagaimana ketercapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*?

Jawab : Cukup.

3. Apa manfaat dari penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*?

Jawab : Siswa mengetahui secara lebih dini tentang nama-nama akun dalam bahasa inggris serta dapat melatih kerja sama antar siswa.

4. Apa saja kesulitan/ hambatan yang Ibu temui pada saat pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*?

Jawab : Terlalu banyak memakan waktu sedangkan materi yang dapat terserap oleh siswa sedikit. Bagi siswa berkemampuan akademik kurang akan membantu, tetapi bagi siswa berkemampuan akademik tinggi terlalu mudah.

5. Menurut Ibu bagaimana solusi yang tepat untuk mengatasi hambatan yang dialami?

Jawab : Sebaiknya model pembelajaran yang diterapkan di kelas bervariasi. Model Pembelajaran Permainan *Hangaroo* bisa sebagai selingan.

Hasil wawancara yang diperoleh dari **sembilan siswa kelas X AK 3** dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Bagaimana pendapat Anda terhadap kegiatan pembelajaran akuntansi dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*?

Jawab : Siswa menyatakan bahwa pembelajaran tersebut menyenangkan, menghilangkan kebosanan dan dapat melatih ingatan.

2. Apa yang Anda rasakan setelah mengikuti pembelajaran akuntansi menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* terkait dengan aktivitas dalam mengikuti pelajaran akuntansi?

Jawab : Semua siswa menyatakan bahwa mereka menjadi lebih aktif dengan pembelajaran tersebut.

3. Apa manfaat yang Anda rasakan dari penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* pada pembelajaran akuntansi?

Jawab : Siswa bisa berlatih menjalin kerjasama antar siswa, berlatih untuk berpikir kritis dan bertanggung jawab serta membuat siswa menjadi suka membaca.

4. Apa kesulitan saat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* yang dilaksanakan dalam pembelajaran akuntansi?

Jawab : Waktu untuk mempelajari materi terlalu singkat dan saat permainan terlalu tegang sehingga membayangkan yang sudah dipelajari.

5. Bagaimana saran Anda untuk pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* selanjutnya?

Jawab : Waktu untuk mempelajari materi dan waktu untuk menjawab ditambah menjadi lebih lama serta waktu menjawab antar kelompok harus selalu konsisten.

SILABUS

Nama Sekolah : SMK YPKK 2 Sleman
 Kompetensi Keahlian : Akuntansi
 Mata Pelajaran : Menyusun Laporan Keuangan (Perusahaan Dagang)
 Kelas/ Semester : X/ 1
 Standar Kompetensi : Menyusun Laporan Keuangan (Perusahaan Dagang)
 Kode SK : 119 KK 11.2
 Alokasi Waktu : 113 jam @ 45 menit

Kompetensi Dasar	Nilai-nilai	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Penilaian	KKM	Alokasi Waktu TM
1. Mendeskripsikan Pengertian Laporan Keuangan Dagang	• Sbg wujud rasa ingin tahu	1.1 Menjelaskan pengertian Lapo keu. <i>Jasa sbg wujud rasa ingin tahu</i>	• Definisi Lap Keu • Macam-macam Lap keuangan Dagang	• Menggali informasi dari modul tentang pengertian dan macam-macam lap keuangan dagang	• Diskusi • Tanya Jwb • OHP	• Tes Tertulis • Tugas mandiri	75	4
	• Sbg wujud rasa ingin tahu	1.2 Menyebutkan macam-macam laporan keuangan Dagang <i>sbg wujud rasa ingin tahu</i>		• Diskusi kelompok	• Penugasan		75	
2. Menyediakan peralatan yang dibutuhkan untuk Menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan dagang	• Dengan penuh tgjwb	2.1 Menyediakan peralatan yang digunakan untuk menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan dagang <i>dg penuh tgjwb</i>	• Peralatan sesuai SOP • Bagan alir siklus akuntansi	• Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan • Memahami bagan alir siklus akuntansi secara mandiri	• Ceramah • Belajar Mandiri	• Tes Tertulis • Tugas mandiri	75	4
	• Dengan penuh tgjwb	2.2 Menyediakan dokumen dan data transaksi perusahaan dagang <i>dg penuh tanggung jawab</i>	• Macam-macam dokumen transaksi • Analisis Bukti transaksi	• Curah pendapat macam-macam dokumen transaksi dalam perusahaan • Mendiskusikan analisis dokumen transaksi	• Brain Storming • Diskusi		75	
3. Membukukan dokumen transaksi dalam jurnal	• Dg penuh rasa ingin tahu	3.1 Mengidentifikasi jenis dokumen <i>dg penuh rasa ingin tahu</i>	• Dokumen transaksi • Buku Jurnal	• Menggali informasi dari modul tentang mencatat dokumen dalam jurnal	• Modul • Ceramah	• Tes Tertulis • Tugas mandiri	75	6
	• Dg penuh rasa ingin tahu	3.2 Mengidentifikasi akun-akun yang akan di debit dan di kredit <i>dg penuh rasa ingin tahu</i>		• Mendiskusikan pencatatan jurnal • Mengerjakan lembar kerja/ soal latihan dari modul yang ada	• Tanya Jwb • OHP		75	
	• Scr mandiri dan disiplin	3.3 Mengidentifikasi jumlah rupiah akun-akun yang akan di debit dan di kredit <i>scr mandiri dan disiplin</i>		• Membahas hasil latihan bersama-sama dan guru memfasilitasi	• Penugasan		76	
	• Dengan penuh tgjwb	3.4 Memverifikasi akun-akun dan jumlah rupiah atas dokumen <i>dg penuh tanggung jawab</i>		• Praktik mencatat Dokumen transaksi dalam jurnal			75	
	• Scr jujur mandiri dan tgjwb	3.5 Membukukan dokumen transaksi dalam jurnal yang sesuai <i>scr jujur,mandiridan tanggung jawab</i>					75	
4. Memposting jurnal ke buku besar dan buku pembantu	• Dg penuh rasa ingin tahu	4.1 Mengidentifikasi akun-akun buku besar yang diperlukan <i>dg penuh rasa ingin tahu</i>	• Posting buku besar • Posting buku pembantu	• Menggali informasi dari modul tentang memposting jurnal dalam buku besar	• Modul • Ceramah • Diskusi	• Tes Tertulis • Tugas mandiri	75	6
	• Scr mandiri dan disiplin	4.2 Memposting jurnal ke buku besar yang sesuai <i>dg mandiri dan disiplin</i>		• Mengerjakan lembar kerja/ soal latihan dari modul yang ada • Membahas hasil latihan bersama-sama dan guru memfasilitasi	• Tanya Jwb • OHP • Penugasan	• Tes unjuk kerja	76	
	• Dg penuh rasa ingin tahu	4.3 Mengidentifikasi akun-akun buku pembantu yang diperlukan <i>dg penuh rasa ingin tahu</i>		• Praktik Posting buku besar			75	
	• Scr mandiri dan disiplin	4.4 Memposting jurnal ke buku pembantu yang sesuai <i>dg disiplin dan mandiri</i>					77	

Kompetensi Dasar	Nilai-nilai	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Penilaian	KKM	Alokasi Waktu TM
5. Menyusun Neraca Saldo	• Dg penuh rasa ingin tahu	5.1 Mengidentifikasi saldo-saldo akun buku besar <i>dg penuh rasa ingin tahu</i>	• Neraca saldo	• Menggali informasi dari modul tentang menyusun Neraca Saldo dari akun buku besar	• Modul • Ceramah • Diskusi	• Tes Tertulis • Tugas mandiri	76	4
	• Dg penuh rasa ingin tahu	5.2 Memverifikasi saldo-saldo akun buku besar <i>dg penuh rasa ingin tahu</i>		• Mengerjakan lembar kerja/ soal latihan dari modul yang ada • Membahas hasil latihan bersama-sama dan guru memfasilitasi	• Tanya Jwb • OHP • Penugasan	• Tes Unjuk kerja	77	
	• Secara teliti	5.3 Menyusun saldo akun buku besar dengan benar <i>secara teliti</i>					75	
6. Menyiapkan proses penyusunan laporan keuangan perusahaan dagang	• Scr mandiri disiplin dan tgjwb	6.1 Menyiapkan peralatan yang diperlukan untuk penyusunan laporan keuangan <i>scr mandiri disiplin dan tanggung jawab</i>	• Macam-macam peralatan sesuai SOP • Macam-macam laporan keuangan	• Menggali informasi dari modul tentang macam-macam laporan keuangan perusahaan dagang	• Modul • Ceramah • Diskusi	• Tes Tertulis • Tugas mandiri	75	6
	• Dengan penuh tgjwb	6.2 Menyediakan Neraca Saldo <i>dengan penuh tanggung jawab</i>		• Mengerjakan lembar kerja/ soal latihan dari modul yang ada	• Tanya Jwb • OHP		75	
	• Scr mandiri	6.3 Menyiapkan format-format		• Membahas hasil latihan bersama-sama dan guru memfasilitasi	• Penugasan		75	

		<i>dg penuh tanggung jawab</i>		suai.				
	• Dengan teliti dan tgjwb	10.4 Membukukan dokumen penutupan dalam jurnal <i>dg teliti dan tanggung jawab</i>		• Mempelajari isi modul tentang penyusunan Neraca saldo setelah penutupan			75	
	• Dengan teliti dan tgjwb	10.5 Memposting jurnal penutup dalam buku besar yang sesuai <i>teliti dan tanggung jawab</i>		• Mengerjakan LKS secara mandiri			75	
	• Dengan penuh tgjwb	10.6 Mengidentifikasi saldo akun-akun buku besar <i>dg penuh tgjwb</i>		• Mencocokkan dan membahas hasil penyelesaian LKS bersama-sama			75	
	• Secara teliti	10.7 Menyusun Neraca Saldo setelah penutupan <i>secara teliti</i>		• Praktik menyusun Neraca saldo setelah penutupan secara mandiri			75	

Lampiran 13. RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Nama Sekolah	: SMK YPKK 2 Sleman
Bidang Keahlian	: Bisnis dan Manajemen
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi
Kelas/ Semester	: X/ 2
Pertemuan ke	: 1
Mata Pelajaran	: Menyusun Laporan Keuangan (Perusahaan Dagang)
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit
Standar Kompetensi	: Menyusun Laporan Keuangan (Perusahaan Dagang)
Kode	: 119 KK 11.2
Kompetensi Dasar	: Memposting jurnal ke buku besar dan buku pembantu
Indikator	: Mengidentifikasi akun-akun buku besar yang diperlukan <i>dengan penuh rasa ingin tahu</i>
KKM	: 75

I. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi akun-akun buku besar yang diperlukan *dengan penuh rasa ingin tahu*

II. Materi Pembelajaran

Akun-akun di Perusahaan Dagang (terlampir)

III. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*

IV. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
A. Kegiatan Awal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan meminta siswa untuk berdoa bersama 2. Guru melakukan absensi siswa 3. Guru memotivasi siswa 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 5. Guru dan siswa melakukan apersepsi 	10 menit
B. Kegiatan Inti:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eksplorasi <ol style="list-style-type: none"> a. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok dan meminta siswa duduk berkumpul sesuai kelompok b. Guru menjelaskan prosedur permainan <i>Hangaroo</i> c. Guru membagikan materi (<i>hand out</i>) d. Siswa mempelajari materi tentang akun-akun dalam perusahaan dagang secara bersama-sama dalam satu kelompok e. Guru mengambil kembali materi yang telah dibagikan kepada siswa 2. Elaborasi <ol style="list-style-type: none"> a. Guru membacakan pertanyaan pertama yang jawabannya berupa tebakkan huruf b. Siswa menjawab pertanyaan pertama dari guru c. Jika siswa berhasil menjawab, guru membacakan pertanyaan kedua berupa 	75 menit

	<p>hal-hal yang berkaitan dengan jawaban pertanyaan pertama</p> <p>3. Konfirmasi</p> <p>Guru memberikan kesempatan kepada siswa menanyakan materi yang belum jelas</p>	
C. Kegiatan Akhir:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dibahas 2. Guru memberikan informasi materi selanjutnya 3. Guru menutup pembelajaran dan berdoa bersama 	5 menit

V. Alat, Media dan Sumber Bahan Pembelajaran

Alat : *White Board*, spidol

Media : *Hand Out*

Sumber Bahan:

- 1) Abdul Halim. 2007. *Pengantar Akuntansi I*. Yogyakarta: Widya Sarana Informatika
- 2) Al. Haryono Jusup. 2005. *Dasar-dasar Akuntansi*. Yogyakarta: STIE YKPN
- 3) Hendi Somantri. 2007. *Memahami Akuntansi SMK Seri A*. Bandung: Armico
- 4) Murningsih. 2011. *Modul Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Dagang*. Surakarta: Cahaya Mentari

VI. Penilaian

A. Langkah-langkah Permainan *Hangaroo*

1. Guru meminta siswa membuat kelompok yang terdiri dari 5 orang dan meminta mereka duduk berkumpul.

2. Guru membagikan materi untuk dipelajari secara bersama-sama dalam satu kelompok.
3. Guru mengambil kembali materi yang telah dibagikan kepada siswa
4. Selanjutnya guru membuat garis putus-putus untuk menulis jawaban yang berupa huruf di papan *white board*.
5. Setiap kelompok yang mendapat giliran diminta menebak huruf satu per satu sampai jawaban benar, tetapi setiap kelompok tidak boleh melebihi empat kali salah dalam menebak huruf.
6. Apabila telah salah menebak empat huruf maka kelompok tersebut dinyatakan gagal dan pertanyaan dapat dilempar ke kelompok lain.

B. Soal dan jawaban (terlampir)

C. Aspek Penilaian :

a. Kognitif

Prosedur penilaian:

Jumlah nilai = jumlah total skor nilai

Penilaian akhir (total skor):

Skor	Keterangan
70-100	Menguasai materi
10-69	Belum menguasai materi

b. Psikomotor

No.	Nama Siswa	Keaktifan	Perhatian	Respon	Komunikasi	Total Skor
1						
2						
3						
Dst						

Skor = Keterangan

Keterangan:

21-25	Amat Baik
16-20	Baik
11-15	Cukup
6-10	Kurang
0-5	Sangat Kurang

c. Afektif

Sikap atau aktivitas siswa selama pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Nama Sekolah	: SMK YPKK 2 Sleman
Bidang Keahlian	: Bisnis dan Manajemen
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi
Kelas/ Semester	: X/ 2
Pertemuan ke	: 2
Mata Pelajaran	: Menyusun Laporan Keuangan (Perusahaan Dagang)
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit
Standar Kompetensi	: Menyusun Laporan Keuangan (Perusahaan Dagang)
Kode	: 119 KK 11.2
Kompetensi Dasar	: Memposting jurnal ke buku besar dan buku pembantu
Indikator	: 4.3 Mengidentifikasi akun-akun buku pembantu yang diperlukan <i>dengan penuh rasa ingin tahu</i>
KKM	: 75

I. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi akun-akun buku pembantu yang diperlukan *dengan penuh rasa ingin tahu*

II. Materi Pembelajaran

Jurnal Khusus dan Buku Besar Pembantu (terlampir)

III. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo*

IV. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
A. Kegiatan Awal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan meminta siswa untuk berdoa bersama 2. Guru melakukan absensi siswa 3. Guru memotivasi siswa 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 5. Guru dan siswa melakukan apersepsi 	10 menit
B. Kegiatan Inti:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eksplorasi <ol style="list-style-type: none"> a. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok dan meminta siswa duduk berkumpul sesuai kelompok b. Guru menjelaskan prosedur permainan <i>Hangaroo</i> c. Guru membagikan materi (<i>hand out</i>) d. Siswa mempelajari materi tentang akun-akun dalam perusahaan dagang secara bersama-sama dalam satu kelompok e. Guru mengambil kembali materi yang telah dibagikan kepada siswa 2. Elaborasi <ol style="list-style-type: none"> a. Guru membacakan pertanyaan pertama yang jawabannya berupa tebakan huruf b. Siswa menjawab pertanyaan pertama dari guru c. Jika siswa berhasil menjawab, guru membacakan pertanyaan kedua berupa hal-hal yang berkaitan dengan jawaban 	75 menit

	<p>pertanyaan pertama</p> <p>3. Konfirmasi</p> <p>Guru memberikan kesempatan kepada siswa menanyakan materi yang belum jelas</p>	
C. Kegiatan Akhir:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dibahas 2. Guru memberikan informasi materi selanjutnya 3. Guru menutup pembelajaran dan berdoa bersama 	5 menit

V. Alat, Media dan Sumber Bahan Pembelajaran

Alat : *White Board*, spidol

Media : *Hand Out*

Sumber Bahan:

- 1) Al. Haryono Jusup. 2005. *Dasar-dasar Akuntansi*. Yogyakarta: STIE YKPN
- 2) Hendi Somantri. 2007. *Memahami Akuntansi SMK Seri A*. Bandung: Armico
- 3) Kardiman, dkk. 2009. *Prinsip-prinsip Akuntansi 2*. Jakarta: Yudhistira
- 4) Murningsih. 2011. *Modul Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Dagang*. Surakarta: Cahaya Mentari

VI. Penilaian

A. Langkah-langkah Permainan *Hangaroo*

1. Guru meminta siswa membuat kelompok yang terdiri dari 5 orang dan meminta mereka duduk berkumpul.
2. Guru membagikan materi untuk dipelajari secara bersama-sama dalam satu kelompok.
3. Guru mengambil kembali materi yang telah dibagikan kepada siswa

4. Selanjutnya guru membuat garis putus-putus untuk menulis jawaban yang berupa huruf di papan *white board*.
5. Setiap kelompok yang mendapat giliran diminta menebak huruf satu per satu sampai jawaban benar, tetapi setiap kelompok tidak boleh melebihi empat kali salah dalam menebak huruf.
6. Apabila telah salah menebak empat huruf maka kelompok tersebut dinyatakan gagal dan pertanyaan dapat dilempar ke kelompok lain.

B. Soal dan jawaban (terlampir)

C. Aspek Penilaian :

a. Kognitif

Prosedur penilaian:

Jumlah nilai = jumlah total skor nilai

Penilaian akhir (total skor):

Skor	Keterangan
70-100	Menguasai materi
10-69	Belum menguasai materi

b. Psikomotor

No.	Nama Siswa	Keaktifan	Perhatian	Respon	Komunikasi	Total Skor
1						
2						
3						
Dst						

Skor = Keterangan

Keterangan:

21-25	Amat Baik
16-20	Baik
11-15	Cukup
6-10	Kurang
0-5	Sangat Kurang

c. Afektif

Sikap atau aktivitas siswa selama pembelajaran

Lampiran 14. Materi Pembelajaran

AKUN-AKUN DALAM PERUSAHAAN DAGANG (SIKLUS I)

1. Penjualan (*Sales*)

- Akun penjualan terjadi karena perusahaan menjual barang dagangan yang diperoleh dari pemasok dan dengan tujuan untuk memperoleh laba.
- Penjualan dapat dilakukan dengan tunai, kredit, dan dengan sistem uang muka yang sisanya dapat diangsur, dengan diikuti syarat pembayaran dan syarat penyerahan.
- Dasar pencatatannya adalah faktur (jika dengan kredit) dan bukti penerimaan kas jika dengan tunai.
- Jumlah rupiah yang dicatat dalam akun ini adalah sebesar harga jual, bukan sebesar harga pokok barang yang dijual.
- Penjualan yang dicatat dalam akun penjualan adalah sebesar harga penjualan bersih yaitu harga jual bruto, sesuai dengan daftar harga, dikurangi dengan potongan harga.

2. Potongan Penjualan (*Sales Discount*)

- Akun potongan penjualan ini merupakan pencatatan atas potongan yang diberikan oleh penjual dengan harapan agar tagihannya dapat segera dilunasi oleh pelanggan.
- Potongan tunai ini biasanya diberikan karena pelanggan membayar dalam masa potongan sebagaimana yang tertera dalam syarat pembayaran.
- Potongan ini akan mengurangi tagihan yang diterima penjual sehingga jumlah yang diterima oleh penjual sebesar jumlah tagihan dikurangi dengan potongan yang diberikan.
- Dasar pencatatannya adalah bukti kas masuk dari pelunasan piutang yang di dalamnya dijelaskan besarnya potongan.

- Beberapa manfaat yang dapat diperoleh penjual karena memberikan potongan, antara lain:
 - 1) Kas akan segera diterima, sehingga bisa segera digunakan kembali, tanpa harus menunggu sampai akhir periode kredit.
 - 2) Resiko kerugian karena piutang tidak dapat ditagih dapat dikurangi.

3. Retur Penjualan (*Sales Return*)

- Akun retur penjualan terjadi karena penjual menerima kembali sebagian barang yang telah dijual karena mutunya tidak sesuai dengan pesanan.
- Pengembalian barang ini oleh penjual akan mengurangi tagihannya kepada pembeli.
- Dasar pencatatannya berupa nota kredit.

4. Biaya Angkut Penjualan/ Biaya Pengiriman (*Freight Out*)

- Sering disebut juga dengan istilah beban angkut ke luar (*transportation-out*)
- Akun biaya pengiriman ini terjadi karena penjual bersedia mengirim barang dari toko (penjual) sampai di tempat pembeli.
- Hal ini terjadi karena pada waktu transaksi jual-beli telah dicantumkan dalam syarat penyerahan, bahwa penjual menanggung ongkos kirim.
- Bukti pencatatannya berupa bukti kas keluar atau kuintansi.

5. Harga Pokok Penjualan

- Rekening harga pokok penjualan dipergunakan untuk mencatat harga pokok persediaan barang dagangan yang telah dijual selama satu periode akuntansi.
- Harga pokok penjualan baru dapat dihitung apabila persediaan barang dagangan pada akhir periode sudah dihitung.

6. Persediaan Barang Dagangan (*Merchandise Inventory*)

- Persediaan barang dagangan adalah barang-barang yang disediakan untuk dijual kepada para konsumen selama periode normal kegiatan perusahaan.
- Persediaan yang dimiliki perusahaan pada awal periode akuntansi disebut persediaan awal.
- Persediaan yang dimiliki oleh perusahaan pada akhir periode akuntansi disebut persediaan akhir.
- Sistem pencatatan persediaan ada 2 yaitu:
 - 1) Metode Persediaan Periodik (Fisik)

Informasi mengenai persediaan pada saat tertentu diperoleh dari perhitungan fisik atas persediaan yang ada di gudang.
 - 2) Metode Persediaan Perpetual (Terus-menerus)

Informasi mengenai persediaan pada saat tertentu diperoleh dari catatan akuntansi yang mencatat secara terus-menerus perubahan yang terjadi pada persediaan.
- Penilaian persediaan terdiri atas hal-hal berikut yaitu:
 - 1) Metode Identifikasi Khusus (*Special Identification Method*)

Pada tahap ini, setiap unit barang dagangan diberi tanda khusus seperti kode atau nomor.
 - 2) Metode Rata-rata Tertimbang (*Average Method*)

Metode ini digunakan untuk menentukan harga pokok, yaitu harga rata-rata dari barang yang tersedia pada tanggal penjualan atau pada akhir periode.
 - 3) Metode Masuk Pertama Keluar Pertama (MPKP) atau *First In First Out* (FIFO)

Penilaian harga pokok pada metode FIFO didasarkan pada anggapan bahwa barang yang pertama masuk (dibeli) akan dikeluarkan (dijual) terlebih dahulu.
 - 4) Metode Masuk Terakhir Keluar Pertama (MTKP) atau *Last In First Out* (LIFO)

Metode ini merupakan kebalikan dari metode FIFO.

7. Pembelian (*Purchases*)

- Akun pembelian terjadi karena perusahaan membeli barang dagangan dengan tujuan untuk dijual kembali.
- Pembelian barang dagangan ini dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu pembelian tunai, pembelian kredit, pembelian sebagian tunai dan sebagian kredit.
- Untuk pembelian barang yang tidak untuk dijual kembali dicatat dalam akun berbeda. Pembelian selain barang dagang misalnya pembelian peralatan dicatat pada akun peralatan dan jika yang dibeli perlengkapan maka dicatat pada akun perlengkapan.
- Harga beli yang digunakan adalah harga beli bersih di luar potongan pembelian.
- Dokumen sumber yang diperoleh dari kegiatan pembelian tersebut adalah faktur atau kuitansi.

8. Biaya Angkut Pembelian (*Freight In*)

- Sering disebut dengan istilah biaya angkut masuk (*transportation-in*)
- Akun biaya angkut ini terjadi ketika pembeli harus membayar ongkos agar barang yang dibeli sampai ke gudang pembeli. Dengan demikian harga perolehannya terdiri dari harga beli barang ditambah beban angkutnya.
- Akun ini termasuk *adjunt account* karena akun biaya angkut ini bersifat menambah akun lain yaitu rekening pembelian
- Dasar pencatatannya berupa bukti kas keluar atau kuitansi
- Pembelian barang dalam partai besar memperhitungkan syarat penyerahan barang (*Delivery Term*). Syarat-syarat tersebut diantaranya:

1) *FOB Destination Point (Free on Board Destination Point/* bebas sampai ke tempat tujuan)

Penyerahan barang dilakukan di tempat pembeli sehingga biaya angkut barang mulai dari gudang penjual sampai di gudang pembeli menjadi tanggungan pihak penjual. Syarat ini sering disebut loko gudang pembeli.

- 2) *FOB Shipping Point (Free on Board Shipping Point/* bebas sampai tempat pengiriman)

Penyerahan barang dilakukan di tempat penjual, sehingga biaya angkut barang mulai dari gudang penjual sampai di gudang pembeli menjadi tanggungan pihak pembeli. Syarat ini sering disebut loko gudang penjual.

- 3) *Cost Insurance and Freight (CIF)*

Pihak penjual harus menanggung beban pengiriman barang dan premi asuransi kerugian barang yang dijual. Syarat CIF biasanya dilakukan pada transaksi ekspor dan impor.

9. Potongan Pembelian (*Purchases Discount*)

- Akun potongan pembelian ini terjadi karena penjual memberikan potongan kepada pembeli, dengan tujuan agar pembeli melunasi utangnya sebelum jatuh tempo atau tepat pada waktu yang telah disepakati.
- Selama masih dalam masa potongan, maka utang yang dibayar adalah harga faktur dikurangi dengan potongan yang diterima.
- Dasar pencatatannya adalah kuitansi atau faktur yang distempel lunas.
- Pada dasarnya ada dua jenis potongan harga yaitu:

1) *Cash discount*

Cash discount adalah potongan harga yang diberikan penjual kepada pembeli karena pembeli membayar kepada penjual dalam masa potongan tunai.

2) *Trade discount*

Trade discount adalah potongan harga yang diberikan penjual dari harga resmi yang tertera pada daftar harga resmi (brosur harga). Sebagai contoh, ada 15 siswa yang akan membeli buku “Modul Akuntansi SMK” yang berharga Rp 10.000,00. Apabila penjual buku menentukan bahwa apabila seorang pembeli membeli minimal 10 buku sekaligus akan diberi potongan 10%, maka sebaiknya para siswa

tersebut mengkoordinasi pembelian secara bersama-sama sehingga akan memperoleh potongan masing-masing sebesar Rp 1.000,00

10. Retur Pembelian (*Purchases Return*)

- Akun retur pembelian ini terjadi karena pembeli mengembalikan sebagian barang yang telah dibeli atau ada sebagian yang rusak dan tidak cocok dengan pesanan.
- Jika pengembalian barang yang dibeli dilakukan secara tunai, maka penjual akan mengembalikan besarnya retur dengan tunai juga. Akan tetapi, jika pada waktu membeli barang itu dilakukan secara kredit, maka besarnya retur akan mengurangi harga fakturnya.
- Dasar pencatatannya berupa nota debit.

11. Potongan Rabat

- Pabrik penghasil barang atau grosir biasanya menerbitkan daftar atau katalog yang berisi harga barang-barang yang dihasilkan atau dijualnya. Pembeli-pembeli tertentu, seperti dealer atau pembeli yang membeli dalam jumlah besar, biasanya mendapatkan potongan khusus dari harga resmi yang tercantum dalam daftar harga. Potongan semacam ini disebut rabat. Rabat tidak sama dengan potongan tunai. Rabat adalah potongan yang diterima berupa pengurangan harga dari daftar harga yang resmi. Rabat diberikan oleh penjual dengan tujuan sebagai berikut:
 - 1) Untuk mengurangi biaya pembuatan katalog
 - 2) Untuk memberikan pengurangan harga bagi konsumen yang melakukan pembelian dalam jumlah besar
 - 3) Untuk memberikan harga yang berbeda bagi golongan konsumen yang berbeda. Sebagai contoh pabrik bisa memberikan harga yang berbeda untuk golongan pengecer, dealer dan grosir.

Tambahan :**SYARAT PEMBAYARAN**

Pada dasarnya pembelian dan penjualan barang dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Tunai (*on cash*), artinya pembayaran dilakukan pada saat barang diserahkan oleh pihak penjual kepada pihak pembeli, atau pada saat terjadi transaksi pembelian.
2. Kredit (*on account*), artinya pembayaran dilakukan beberapa waktu setelah barang diserahkan oleh pihak penjual kepada pihak pembeli. Jangka waktu pembayaran dalam pembelian dan penjualan kredit biasanya dinyatakan dalam faktur. Misalnya dinyatakan sebagai berikut:
 - 1) $n/30$, artinya pembayaran seluruh harga barang dagangan dapat dilakukan selambat-lambatnya 30 hari sejak tanggal faktur (tanggal transaksi).
 - 2) n/ EOM , ($EOM= End Of Month$) artinya pembayaran seluruh harga barang dagangan dapat dilakukan selambat-lambatnya sampai akhir bulan yang bersangkutan.
 - 3) $n/10, EOM (End of Month)$, artinya pembayaran harus dilakukan 10 hari setelah akhir bulan, tanpa potongan.
 - 4) $2/10, n/30$, artinya pembayaran dilakukan paling lambat 30 hari setelah tanggal faktur, jika dibayar dalam jangka waktu 10 hari atau kurang setelah tanggal faktur, mendapat potongan 2%.

JURNAL KHUSUS

(SIKLUS II)

- Jurnal khusus (*special journal*) adalah jurnal yang digunakan khusus untuk mencatat kelompok transaksi-transaksi yang sejenis.
- Pengelompokkan transaksi-transaksi yang sejenis tergantung pada aktivitas perusahaan yang bersangkutan. Sebagai contoh, kebanyakan transaksi dalam perusahaan dagang dapat dikelompokkan menjadi empat golongan yaitu penjualan secara kredit, pembelian secara kredit, penerimaan kas dan pengeluaran kas.
- Penggunaan jurnal khusus akan lebih menghemat waktu, tenaga dan biaya.
- Selain itu, juga memungkinkan adanya pembagian pekerjaan atau pekerjaan pencatatan dapat dilakukan oleh beberapa orang sehingga proses pencatatan akan lebih praktis dan efisien.
- Pencatatan ke dalam jurnal khusus dilakukan secara harian, tetapi pembukuan (*posting*) ke buku besar dapat dilakukan secara bulanan (tiap akhir bulan).
- Jurnal khusus semacam ini menghemat pengerjaan pembukuan dari jurnal ke buku besar karena adanya kolom khusus untuk mengumpulkan pendebitan dan pengkreditan dari transaksi-transaksi sejenis.
- Perbedaan jurnal umum dan jurnal khusus:

Jurnal Umum	Jurnal Khusus
a. Digunakan untuk mencatat semua jenis transaksi. b. Bentuk jurnal dengan dua lajur c. Penulisan nama akun pada waktu membuat ayat jurnal dilakukan setiap transaksi d. Posting dilakukan untuk tiap-tiap transaksi e. Pekerjaan pencatatan dapat dilakukan oleh satu orang	a. Digunakan untuk mencatat transaksi yang sejenis dan sering terjadi b. Bentuk jurnal dengan banyak lajur c. Penulisan nama akun pada waktu membuat ayat jurnal tidak dilakukan untuk setiap transaksi d. Posting dilakukan secara kolektif dan berkala e. Pekerjaan pencatatan dapat dilakukan oleh beberapa orang

- Manfaat jurnal khusus adalah:
 1. Terdapat spesialisasi kerja (pembagian kerja) menurut jenis jurnal yang telah ditentukan
 2. Informasi keuangan yang disajikan lebih jelas karena ada pengelompokan data keuangan yang sejenis
 3. Posting ke buku besar lebih mudah dilakukan karena dilakukan secara berkala dengan pengelompokan transaksi yang sejenis
 4. Mudah diperiksa kembali secara berkala.

Jenis Jurnal Khusus

1. Jurnal Pembelian (*Purchases Journal*)

- Jurnal khusus yang digunakan untuk mencatat transaksi pembelian barang dagangan atau aktiva lain secara kredit.
- Bukti transaksi dalam jurnal pembelian adalah faktur pembelian (yang diterima dari pihak lain)
- Akun-akun buku besar yang terkait dengan transaksi pembelian kredit yang sering terjadi harus disediakan satu kolom khusus. Misalnya harus ada satu kolom khusus untuk akun Hutang Dagang.

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

- Jurnal khusus yang digunakan untuk mencatat semua transaksi pengeluaran kas (*all payments of cash*).
- Yang dimaksud dengan kas dalam pengertian tersebut adalah:
 - 1) Uang tunai yang ada di perusahaan (*cash on hand*)
 - 2) Uang perusahaan yang disimpan di bank dalam bentuk giro yang sewaktu-waktu dapat diambil (*cash in bank*)
- Untuk kepentingan pengawasan kas, semua penerimaan kas biasanya disetorkan ke bank sehingga pengeluaran kas harus menggunakan cek atau bilyet giro.

- Pengeluaran yang dicatat dalam jurnal pengeluaran kas antara lain pembelian secara tunai, pembayaran beban, pembayaran utang, pengambilan prive dan pengeluaran uang lainnya.

3. Jurnal Penjualan (*Sales Journal*)

- Jurnal penjualan adalah jurnal yang khusus digunakan untuk mencatat transaksi-transaksi penjualan secara kredit.
- Sumber pencatatan dalam jurnal ini adalah faktur penjualan.
- Bentuk jurnal penjualan biasanya disesuaikan dengan data mengenai penjualan yang diperlukan.

4. Jurnal Penerimaan Kas (*Cash Receipts Journal*)

- Jurnal khusus yang digunakan untuk mencatat semua transaksi penerimaan kas (*all collections of cash*).
- Transaksi yang menambah jumlah uang kas antara lain transaksi penjualan tunai, potongan penjualan, penerimaan piutang dagang dan penerimaan uang kas dari pemilik sebagai setoran modal.
- Sumber pencatatan dalam buku jurnal tersebut pada umumnya terdiri atas kuitansi (lembar dua atau copy) dan copy nota kontan.
- Untuk menghemat waktu pencatatan, maka jurnal ini dirancang dengan menyediakan sejumlah kolom dan hanya total rupiah setiap kolom yang akan dibukukan ke buku besar. Penyediaan sejumlah kolom ini diperlukan, karena apabila transaksi penerimaan kas berasal dari berbagai sumber, maka pengkreditan harus dilakukan pada beberapa buah rekening.
- Sebagai contoh, penerimaan kas pada sebuah perusahaan dapat dikelompokkan menjadi tiga golongan yaitu:
 - 1) penerimaan kas dari penjualan tunai
 - 2) penerimaan kas dari para debitur yang membayar kewajibannya
 - 3) penerimaan kas dari sumber lain-lain

5. Jurnal Umum (*General Journal*)

- Jurnal umum berfungsi sebagai tempat mencatat transaksi yang tidak bisa dicatat dalam jurnal khusus, antara lain sebagai berikut:
 - a. Retur pembelian
 - b. Retur penjualan
 - c. Transaksi-transaksi intern, seperti jurnal untuk mencatat pembetulan kesalahan, jurnal untuk penyesuaian, jurnal untuk penutupan dan jurnal untuk pembalikan (*reversing*)
- Pembukuan (posting) dari Jurnal Umum ke Buku Besar dapat dilakukan secara bulanan atau harian, tergantung pada jumlah transaksi yang dicatat dalam Jurnal Umum setiap bulannya.
- Namun perlu diperhatikan bahwa pembukuan dari Jurnal Umum ke Buku Besar harus dilakukan ayat demi ayat. Hal ini disebabkan karena rekening yang harus didebet dan dikredit dari Jurnal Umum terdiri atas rekening yang berbeda.

BUKU BESAR PEMBANTU

- Suatu perusahaan jika hanya menggunakan satu buku besar dalam pencatatan, belum dapat memberikan gambaran yang terperinci mengenai pos-pos tertentu. Untuk itu perlu buku pembantu (*subsidiary ledger*) atau buku tambahan.
- Perkiraan buku besar berfungsi sebagai perkiraan pengendali (*controlling account*)
- Langkah-langkah posting dari jurnal khusus ke buku besar pembantu adalah sebagai berikut:
 - a. Sediakan buku besar untuk setiap perubahan piutang atau utang secara terpisah sesuai dengan nama orang atau nama perusahaan yang melakukan transaksi
 - b. Transaksi yang terjadi langsung dicatat ke buku besar pembantu setelah dicatat ke jurnal khusus
 - c. Setiap akhir bulan, tiap buku besar pembantu dijumlahkan
 - d. Setiap akhir bulan disusun juga daftar saldo piutang atau daftar saldo utang dan dijumlahkan. Jumlah tersebut harus sama besarnya dengan jumlah saldo buku besar piutang atau utang.
- Macam-macam buku besar pembantu adalah:
 - 1. Buku Besar Pembantu Piutang (*Accounts Receivable Subsidiary Ledger*)**
 - Apabila perusahaan melakukan penjualan secara kredit, maka perusahaan akan mendebet sebuah rekening yang disebut piutang dagang. Akan tetapi jika perusahaan memiliki lebih dari satu orang debitur, maka rekening harus dirancang sehingga dapat menunjukkan jumlah pembelian yang telah dilakukan kepada masing-masing debitur, jumlah penjualan yang telah dilakukan kepada masing-masing debitur dan sisa tagihan kepada masing-masing debitur. Agar informasi tersebut dapat diperoleh, maka harus disediakan rekening yang terpisah untuk masing-masing debitur.

- Dalam buku pembantu ini disediakan satu rekening pembantu untuk setiap debitur. Dengan demikian jumlah rekening pembantu yang perlu disediakan akan tergantung pada jumlah debitur yang dimiliki perusahaan.
- Setiap transaksi penjualan yang dicatat dalam jurnal penjualan dibukukan secara harian ke dalam Buku Pembantu Piutang.
- Pembukuan secara harian ini akan membuat Buku Pembantu Piutang mampu memberikan informasi tentang piutang kepada setiap debitur sewaktu-waktu diperlukan. Informasi ini sangat dibutuhkan perusahaan, misalnya untuk memberi persetujuan penjualan kredit berikutnya atau untuk urusan penagihan.
- Penggunaan rekening-rekening untuk masing-masing debitur dalam Buku Pembantu Piutang tidaklah menggantikan peranan rekening Piutang Dagang di Buku Besar, karena keduanya saling melengkapi. Rekening Piutang Dagang di buku besar tetap perlu diselenggarakan karena rekening ini mempunyai dua fungsi, yaitu:
 - 1) Menunjukkan jumlah total piutang dagang secara keseluruhan
 - 2) Menguji ketelitian pencatatan piutang dalam Buku Pembantu Piutang Dagang.
- Untuk mengontrol apakah jumlah saldo rekening buku piutang sama dengan saldo rekening piutang maka secara berkala disusun sebuah daftar saldo piutang dari buku piutang.

2. Buku Besar Pembantu Utang (*Accounts Payable Subsidiary Ledger*)

- Digunakan untuk mencatat perincian utang perusahaan menurut nama-nama kreditur
- Untuk mengontrol apakah jumlah saldo rekening buku utang sama dengan saldo rekening utang maka secara berkala disusun sebuah daftar saldo utang dari buku utang.

3. Buku Besar Pembantu Persediaan (*Merchandise Inventory Subsidiary Ledger*)

- Digunakan untuk mencatat perincian persediaan barang dagangan menurut nama-nama jenisnya
- Buku persediaan berfungsi untuk mengadakan pengawasan terhadap persediaan barang yang ada dan memberi penjelasan terperinci atas perubahan dan tiap jenis barang.

Lampiran 15. Soal**SOAL I****1. Pertanyaan Pertama**

- a. Aku mempunyai dua sistem pencatatan yaitu metode periodik dan perpetual
- b. Aku merupakan barang-barang yang disediakan untuk dijual kepada para konsumen. Aku adalah(*Merchandise Inventory*) (11-9)

Pertanyaan Kedua

Sebutkan dan jelaskan dua dari empat metode penilaian persediaan!

Jawab : (Lihat Lampiran 14 hal 146)

2. Pertanyaan Pertama

- a. Bukti pencatatanku berupa bukti kas keluar atau kuitansi
- b. Aku ada karena penjual bersedia mengirim barang dari tokonya sampai di tempat pembeli. Aku adalah(*Freight Out*)(7-3)

Pertanyaan Kedua

Menurut pendapat Anda, mengapa biaya angkut penjualan sering disebut juga dengan beban angkut ke luar?

Jawab : Karena merupakan proses keluarnya barang dari toko (penjual) sampai di tempat pembeli.

3. Pertanyaan Pertama

- a. Dasar pencatatanku adalah bukti kas masuk
- b. Aku akan mengurangi tagihan yang diterima penjual.
Aku adalah..... (*Sales Discount*)(5-8)

Pertanyaan Kedua

Apa saja manfaat yang akan diperoleh penjual karena memberikan potongan?

Jawab : Beberapa manfaat yang dapat diperoleh penjual karena memberikan potongan, antara lain:

- 1) Kas akan segera diterima, sehingga bisa segera digunakan kembali, tanpa harus menunggu sampai akhir periode kredit.
- 2) Resiko kerugian karena piutang tidak dapat ditagih dapat dikurangi.

4. **Pertanyaan Pertama**

- a. Dasar pencatatanku adalah nota kredit.
- b. Aku ada karena penjual menerima kembali sebagian barang yang telah dijual. Aku adalah..... (*Sales Return*)(5-6)

Pertanyaan Kedua

Menurut pendapat Anda, apa saja alasan pembeli mengembalikan barang yang dibeli?

Jawab : Karena barang rusak, cacat dan tidak sesuai dengan pesanan.

5. **Pertanyaan Pertama**

- a. Tujuanku adalah untuk memperoleh laba
- b. Dasar pencatatanku adalah faktur jika kredit dan bukti penerimaan kas jika tunai. Aku adalah(*Sales*)(5)

Pertanyaan Kedua

Apa yang dimaksud dengan harga penjualan bersih?

Jawab : Harga penjualan bersih yaitu harga jual bruto, sesuai dengan daftar harga, dikurangi dengan potongan harga.

6. **Pertanyaan Pertama**

- a. Aku dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu tunai, kredit, sebagian tunai dan sebagian kredit
- b. Aku ada karena untuk dijual kembali. Aku adalah...(*Purchases*)(9)

Pertanyaan Kedua

Mengapa akun peralatan dan perlengkapan tidak dicatat dalam akun pembelian?

Jawab : Karena tidak untuk dijual kembali

7. **Pertanyaan Pertama**

- a. Aku ada bertujuan agar pembeli melunasi utangnya sebelum jatuh tempo
- b. Aku mempunyai dua jenis yaitu *cash discount* dan *trade discount*. Aku adalah.....(*Purchases Discount*)(9-8)

Pertanyaan Kedua

Berikan contoh dari *trade discount* dengan bahasa sendiri!

Jawab : ada 15 siswa yang akan membeli buku “Modul Akuntansi SMK” yang berharga Rp 10.000,00. Apabila penjual buku menentukan bahwa apabila seorang pembeli membeli minimal 10 buku sekaligus akan diberi potongan 10%, maka sebaiknya para siswa tersebut mengkoordinasi pembelian secara bersama-sama sehingga akan memperoleh potongan masing-masing sebesar Rp 1.000,00

8. Pertanyaan Pertama

- a. Aku bersifat menambah akun lain yaitu akun pembelian
- b. Aku sering disebut dengan istilah biaya angkut masuk.

Aku adalah...(*Freight In*)(7-2)

Pertanyaan Kedua

Sebutkan dan jelaskan dua dari tiga syarat penyerahan barang!

Jawab : (Lihat Lampiran 14 hal 147-148)

9. Pertanyaan Pertama

- a. Dasar pencatatanku berupa nota debet
- b. Aku ada karena pembeli mengembalikan sebagian barang yang telah dibeli.

Aku adalah.....(*Purchases Return*)(9-6)

Pertanyaan Kedua

Bagaimana perlakuan penjual terhadap adanya retur pembelian atas pembelian tunai dan pembelian kredit?

Jawab : Jika pengembalian barang yang dibeli dilakukan secara tunai, maka penjual akan mengembalikan besarnya retur dengan tunai juga. Akan tetapi, jika pada waktu membeli barang itu dilakukan secara kredit, maka besarnya retur akan mengurangi harga fakturnya

10. Pertanyaan Pertama

- a. Salah satu tujuanku adalah memberikan pengurangan harga bagi konsumen yang melakukan pembelian dalam jumlah besar.
- b. Aku adalah potongan yang diterima berupa pengurangan harga dari daftar harga yang resmi. Aku adalah.....(*Rabat*)(5)

Pertanyaan Kedua

Menurut pendapat Anda, mengapa rabat dapat untuk mengurangi biaya pembuatan katalog?

Jawab : Dengan adanya kebijakan rabat maka perubahan harga dapat dilakukan dengan mengubah kebijakan rabat tanpa harus membuat dan mengedarkan katalog baru.

SOAL II

1. **Pertanyaan Pertama**

- a. Aku bisa berubah karena ada transaksi pembelian tunai
- b. Bukti transaksiku bisa cek atau bilyet giro.

Aku adalah(*Cash Payments Journal*) (4-8-7)

Pertanyaan Kedua

Apa yang dimaksud dengan kas dalam pengertian “semua transaksi pengeluaran kas”?

Jawab : Yang dimaksud dengan kas dalam pengertian tersebut adalah Uang tunai yang ada di perusahaan (*cash on hand*) dan uang perusahaan yang disimpan di bank dalam bentuk giro yang sewaktu-waktu dapat diambil (*cash in bank*).

2. **Pertanyaan Pertama**

- a. Aku bisa dicatat oleh satu orang.
- b. Aku berbentuk dua lajur. Aku adalah(*General Journal*)(7-7)

Pertanyaan Kedua

Jurnal umum adalah tempat mencatat transaksi yang tidak bisa dicatat dalam jurnal khusus. Transaksi apa sajakah itu?

Jawab : Retur pembelian, retur penjualan dan transaksi-transaksi intern, seperti jurnal untuk mencatat pembetulan kesalahan, jurnal untuk penyesuaian, jurnal untuk penutupan dan jurnal untuk pembalikan (*reversing*)

3. **Pertanyaan Pertama**

- a. Aku berhubungan dengan jurnal pembelian dan jurnal pengeluaran kas
- b. Aku memuat perincian utang perusahaan menurut nama-nama kreditur.

Aku adalah..... (*Accounts Payable Subsidiary Ledger*)(8-7-10-6)

Pertanyaan Kedua

Bagaimana jika terjadi selisih antara saldo akun Utang Dagang dengan jumlah utang menurut Buku Pembantu Utang?

Jawab : Diperbaiki di jurnal koreksi

4. **Pertanyaan Pertama**

- a. Sumber pencatatanku umumnya adalah copy kuitansi dan copy nota kontan
- b. Aku digunakan untuk mencatat semua transaksi penerimaan kas.

Aku adalah..... (*Cash Receipts Journal*)(4-8-7)

Pertanyaan Kedua

Sebutkan tiga sumber penerimaan kas!

Jawab : Penerimaan kas dari penjualan tunai, dari para debitur yang membayar kewajibannya dan dari sumber lain-lain.

5. **Pertanyaan Pertama**

- a. Aku merupakan proses pemindahan jumlah dalam kolom debit kredit jurnal ke debit kredit rekening buku besar.
- b. Istilah lainku adalah pemindahbukuan.

Aku adalah(*Posting*)(7)

Pertanyaan Kedua

Menurut pendapat anda, apa yang sangat anda perhatikan jika anda melakukan posting agar tidak terjadi kesalahan?

Jawab : Jumlah rupiahnya serta kolom debit kreditnya harus sesuai.

6. **Pertanyaan Pertama**

- a. Aku dicatat dalam jurnal pengeluaran kas.
- b. Pembayaran beban merupakan salah satu transaksiku.

Aku adalah...(*all payments of cash*)(3-8-2-4)

Pertanyaan Kedua

Menurut pendapat Anda, apa saja *all payments of cash* itu?

Jawab : pembelian secara tunai, pembayaran beban, pembayaran utang, pengambilan prive dan pengeluaran uang lainnya.

7. **Pertanyaan Pertama**

- a. Bukti transaksiku adalah faktur yang diterima dari pihak lain.
- b. Aku untuk mencatat pembelian perlengkapan secara kredit.

Aku adalah.....(*Purchases Journal*)(9-7)

Pertanyaan Kedua

Mengapa di Jurnal Pembelian harus ada satu kolom khusus untuk akun Utang Dagang?

Jawab : Karena transaksi pembelian sangat berhubungan erat dengan utang dagang. Jadi intensitas pencatatan terhadap utang dagang sangat tinggi, dan akan sangat memudahkan jika ada kolom khusus untuk akun Utang Dagang.

8. Pertanyaan Pertama

a. Aku biasanya mempunyai tiga macam.

b. Aku merupakan buku tambahan.

Aku adalah.....(*subsidiary ledger*)(10-6)

Pertanyaan Kedua

Mengapa buku besar dikatakan mengontrol Buku Pembantu?

Jawab : Setelah semua ayat dalam jurnal dibukukan, maka saldo rekening Buku Besar harus sama dengan jumlah saldo-saldo semua rekening yang terdapat dalam Buku Pembantu. Oleh karena itu, rekening Buku Besar dikatakan mengontrol Buku Pembantu.

9. Pertanyaan Pertama

a. Aku mempunyai bentuk jurnal yang sederhana

b. Sumber pencatatanku adalah faktur penjualan.

Aku adalah.....(*Sales Journal*)(5-7)

Pertanyaan Kedua

Mengapa dengan adanya Jurnal Penjualan dapat menghemat waktu dan tenaga?

Jawab : Karena dengan menggunakan Jurnal Penjualan, dapat menunda pembukuan ke buku besar sampai akhir bulan.

10. Pertanyaan Pertama

a. Aku bisa memberikan informasi untuk persetujuan penjualan kredit.

b. Banyaknya aku tergantung banyaknya debitur yang dimiliki perusahaan.

Aku adalah.....(*Accounts Receivable Subsidiary Ledger*)(8-10-10-6)

Pertanyaan Kedua

Mengapa tetap perlu rekening Piutang Dagang di buku besar walaupun sudah ada Buku Pembantu Piutang?

Jawab : Buku pembantu Piutang hanya merupakan catatan tambahan yang dikontrol oleh rekening Piutang Dagang di buku besar.

11. Pertanyaan Pertama

- a. Aku dicatat dalam jurnal penerimaan kas
- b. Penerimaan piutang dagang merupakan salah satu transaksiku.

Aku adalah.....(*all collections of cash*)(3-11-2-4)

Pertanyaan Kedua

Menurut pendapat Anda, apa saja *all collections of cash* itu?

Jawab : Transaksi penjualan tunai, potongan penjualan, penerimaan piutang dagang dan penerimaan uang kas dari pemilik sebagai setoran modal.

12. Pertanyaan Pertama

- a. Aku umumnya terdapat kolom masuk, keluar dan saldo.
- b. Aku memberikan penjelasan yang rinci mengenai perubahan barang dagangan.

Aku adalah.....(*Merchandise Inventory Subsidiary Ledger*)
(11-9-10-6)

Pertanyaan Kedua

Jurnal apa saja yang berhubungan dengan Buku Pembantu Persediaan?

Jawab : Jurnal pembelian, jurnal pengeluaran kas, jurnal penjualan, jurnal penerimaan kas dan jurnal umum.

Lampiran 16. Daftar Presensi Peserta Didik

**PRESENSI SISWA KELAS X AK 3 SMK YPKK 2 SLEMAN
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

No	Nama Siswa	Observasi Awal	Siklus I	Siklus II
		17 Januari 2013	23 Januari 2013	29 Januari 2013
1	Adetiya Kusinta	V	V	V
2	Anis Hidayatun	V	V	V
3	Aprita Aziizilaim	V	V	V
4	Dantik Lucas A.A	V	V	V
5	Desi Supatmi S.K	V	V	V
6	Dona Arum Dalu	V	V	V
7	Erna Wati	V	V	V
8	Evi Dwi Nuryati	V	V	V
9	Febrianna M	V	V	V
10	Fitri Ikhwana	V	V	V
11	Hana Badriyah A	V	V	V
12	Kurnia Putri	V	V	V
13	Lahiria Dwi N.N	V	V	V
14	Latifah C	V	V	V
15	Linda Septiana	Keluar	Keluar	Keluar
16	Lisa Dwi Astuti	V	V	V
17	Marlina	V	V	V
18	Mega Selena T.P	V	V	V
19	Puji Rahayu	V	V	V
20	Rani Nur Afriani	V	V	V
21	Rini Susanti	V	V	V
22	Samini	V	Sakit	V
23	Septia Dwi N	Keluar	Keluar	Keluar
24	Shavira Divanda	V	Sakit	V
25	Siti Luluk M	V	V	V
26	Tevi Arta W	V	V	V
27	Ulva Agustinha	V	V	V
28	Wuri Prabandani	V	V	V
29	Yuni Musyafaah	V	V	V
30	Yuyut Arumsari	V	V	V
Jumlah Siswa yang Hadir		28	26	28

Lampiran 17. Nama Anggota Kelompok

DAFTAR PEMBAGIAN KELOMPOK KELAS X AK 3 SMK YPKK 2 SLEMAN

TAHUN PELAJARAN 2012/2013

DALAM IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF

TIPE PERMAINAN *HANGAROO*

KELOMPOK A	KELOMPOK B
Shavira Divanda	Tevi Arta W
Erna Wati	Adetiya Kusinta
Wuri Prabandani	Marlina
Puji Rahayu	Aprita Aziizilaim
Dantik Lucas A.A	

KELOMPOK C	KELOMPOK D
Ulva Agustinha	Yuni Musyafaah
Kurnia Putri	Lisa Dwi Astuti
Latifah C	Febriana M
Fitri Ikhwana	Mega Selena T.P
	Anis Hidayatun

KELOMPOK E	KELOMPOK F
Dona Arum Dalu	Evi Dwi Nuryati
Siti Luluk M	Desi Supatmi S.K
Rani Nur Afriani	Yuyut Arumsari
Lahiria Dwi N.N	Rini Susanti
Hana Badriyah	Samini

24	Shavira Divanda	0	2	2	1	1	2	2	2	1	2	15
25	Siti Luluk M	0	0	0	1	0	2	0	1	0	0	4
26	Tevi Arta W	0	1	0	1	1	2	1	1	0	0	7
27	Ulva Agustinha	0	1	1	1	1	2	1	1	1	0	9
28	Wuri Prabandani	0	0	0	1	1	2	0	1	0	0	5
29	Yuni Musyafaah	0	0	1	1	1	2	0	1	0	0	6
30	Yuyut Arumsari	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	3
Jumlah		0	23	24	33	23	56	23	28	11	17	238
% Persentase Aktivitas Belajar		0.00	41.07	42.86	58.93	41.07	100.00	41.07	50.00	19.64	30.36	
Indikator		1		2	3		4				5	
% aktivitas belajar per indikator		20.54		42.86	50.00		52.68				30.36	39.29

HASIL SIKLUS I

Kel.	Nama Siswa	Aspek yang diamati										Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A	Shavira Divanda	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sakit
	Erna Wati	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	13
	Wuri Prabandani	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	15
	Puji Rahayu	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	14
	Dantik Lucas A.A	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18
B	Tevi Arta W	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	17
	Adetiya Kusinta	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	11
	Marlina	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	14
	Aprita Aziizilaim	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
C	Ulva Agustinha	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	15
	Kurnia Putri	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	12
	Latifah C	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	18
	Fitri Ikhwana	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	14
D	Yuni Musyafaah	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	17
	Lisa Dwi Astuti	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	12
	Febriana M	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	17
	Mega Selena T.P	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	18
	Anis Hidayatun	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	17
E	Dona Arum Dalu	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	14
	Siti Luluk M	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	13
	Rani Nur Afriani	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	13
	Lahiria Dwi N.N	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	16
	Hana Badriyah	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	19

F	Evi Dwi Nuryati	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	18
	Desi Supatmi S.K	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	13
	Yuyut Arumsari	2	2	1	12							
	Rini Susanti	1	2	1	11							
	Samini	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sakit
	Jumlah	39	52	37	41	36	46	35	31	34	37	390
	% Persentase Aktivitas Belajar	75.00	100.00	71.15	78.85	69.23	88.46	67.31	59.62	65.38	71.15	
	Indikator	1		2	3		4			5		
	% aktivitas belajar per indikator	87.50		71.15	74.04		70.19			71.15	74.81	

F	Evi Dwi Nuryati	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
	Desi Supatmi S.K	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19
	Yuyut Arumsari	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	16
	Rini Susanti	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
	Samini	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
	Jumlah	56	51	51	51	55	56	50	54	50	56	530
	% Persentase Aktivitas Belajar	100.00	91.07	91.07	91.07	98.21	100.00	89.29	96.43	89.29	100.00	
	Indikator	1		2	3		4			5		
	% aktivitas belajar per indikator	95.54		91.07	94.64		93.75			100	95.00	

No	Indikator	% Aktivitas Belajar Akuntansi			Peningkatan	
		Observasi	Siklus I	Siklus II	Observ ke I	I ke II
1	Siswa terlibat baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran	20,54%	87,5%	95,54%	66,96%	8,04%
2	Siswa terlibat dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan	42,86%	71,15%	91,07%	28,29%	19,92%
3	Siswa berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung	50%	74,04%	94,64%	24,04%	20,6%
4	Siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun dengan guru	52,68%	70,19%	93,75%	17,51%	23,56%
5	Siswa mampu menyusun laporan hasil diskusi baik secara tertulis maupun lisan berkenaan dengan hasil belajar yang diperolehnya	30,36%	71,15%	100%	40,79%	28,85%
Rata-rata		39,29%	74,81%	95%	35,52%	20,19%



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Ext. 817 Fax. (0274) 554902
Website : <http://www.fe.uny.ac.id> e-mail : fe@uny.ac.id

Nomor : 2545 /UN34.18/PL/2012
Lampiran : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

18 Desember 2012

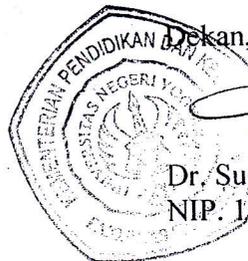
Yth.

1. Kepala BAPPEDA Sleman
Jl. Parasamya No. 1 Beran Tridadi
Sleman
2. Kepala SMK YPKK 2 Sleman
Jl. Pemuda Wadas Tridadi
Sleman

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

Nama : Retno Ekasari Sulistya
NIM : 09403241020
Jurusan/Prodi : Pendidikan Akuntansi / Pendidikan Akuntansi
Maksud/Tujuan : Ijin Penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi
Judul : Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Ak 3 Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2012/2013

Atas kerjasama dan ijinnya diucapkan terima kasih.



Dekan,
Dr. Sugiharsono, M.Si
NIP. 19550328 198303 1 002

Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



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 / 3278 / 2012

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 070/ Tanggal : 18 Desember 2012
Hal : Izin Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : RETNO EKOSARI SULISTYANINGSIH
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09403241020
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Alamat Rumah : Surowangsan, RT 003/019 sukoharjo, Ngaglik, Sleman, Yk
No. Telp / HP : 089671456652
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE PERMAINAN HANGAROO UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS X AK 3 PROGRAM KEAHLIAN AKUNTANSI SMK YPKK 2 SLEMAN TAHUN AJARAN 2012/2013
Lokasi : SMK YPKK 2 Sleman
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 20 Desember 2012 s/d 21 Maret 2013

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melapor 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 : 20 Desember 2012

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Sleman
6. Kepala SMK YPKK 2 Sleman
7. Dekan Fak. Ekonomi UNY.
8. Yang Bersangkutan

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi



Dra. SUCI IRIANI SINURAYA, M.Si, M.M
Pembina, IV/a

NIP 19630112 198903 2 003

YAYASAN PENDIDIKAN KEJURUAN DAN KETERAMPILAN YOGYAKARTA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

SMK YPKK 2 SLEMAN

BIDANG STUDI KEAHLIAN BISNIS MANAJEMEN
PROGRAM STUDI KEAHLIAN :KEUANGAN DAN TATA NIAGA
KOMPETENSI KEAHLIAN : AKUNTANSI DAN PEMASARAN
TERAKREDITASI : A

Alamat : Jl. Pemuda Sleman Telp. 868394 Kode Pos 55511 Yogyakarta

SURAT KETERANGAN

Nomor : 181/I13/SMK YPKK/N/IV/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK YPKK 2 Sleman di Kecamatan Sleman Kabupaten Sleman Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama : RETNO EKOSARI SULISTYANINGSIH
Tempat dan Tgl. Lahir : Bantul, 12 Agustus 1991
NIM : 09403241020
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi

Telah melaksanakan Penelitian dengan judul “IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE PERMAINAN *HANGAROO* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI KELAS X AK. 3 PROGRAM KEAHLIAN AKUNTANSI SMK YPKK 2 SLEMAN TAHUN AJARAN 2012/2013” yang dilaksanakan pada bulan Desember 2012 s.d bulan Februari 2013.

Demikian surat keterangan ini di buat, agar dapat berguna sebagaimana mestinya.

Sleman, 17 April 2013

Kepala Sekolah




Drs. IRCHAM ROSYIDI
NIK 045 231260 010798