

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AK2 SMK NEGERI 1 PENGASIH TAHUN AJARAN 2016/2017

SKRIPSI

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



Oleh:
ARI PRATIWI
13803241069

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AK2 SMK NEGERI 1 PENGASIH TAHUN AJARAN 2016/2017

SKRIPSI

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



Oleh:
ARI PRATIWI
13803241069

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AK2 SMK NEGERI 1 PENGASIH TAHUN AJARAN 2016/2017

SKRIPSI



Oleh:
ARI PRATIWI
13803241069

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 31 Oktober 2016

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

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sukanti', written over a circular stamp or mark.

Sukanti, M.Pd.
NIP. 19540101 197903 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AK2 SMK NEGERI 1 PENGASIH TAHUN AJARAN 2016/2017”

yang disusun oleh:

ARI PRATIWI

NIM 13803241069

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Januari 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Isroah, M.Si.	Ketua Penguji		25/1 2017
Sukanti, M.Pd.	Sekretaris Penguji		25/1 2017
M. Djazari, M.Pd.	Penguji Utama		25/1 2017

Yogyakarta, 25 Januari 2017

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Sugiharsono, M.Si

NIP. 19550328 198303 1 0021

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ari Pratiwi
NIM : 13803241069
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Judul Tugas Akhir : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) BERBANTU MEDIA
MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA
KELAS XI AK2 SMK NEGERI 1 PENGASIH
TAHUN AJARAN 2016/2017

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

Yogyakarta, 31 Oktober 2016

Penulis,



Ari Pratiwi

NIM 13803241069

MOTTO

“ ... Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Q.S Al-Mujadillah : 11)

“Maka nikmat Tuhan-mu yang manakah yang kamu dustakan?” (Q.S. Ar-Rahman: 55)

“Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga” (H.R Muslim).

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah, Tuhan Semesta Alam, karena atas rahmat dan hidayah serta kebaikan-NYA saya dapat mempersembahkan skripsi ini kepada:

Bapak dan Ibu (Buang dan Supriyatmi) yang selalu memberikan semangat untuk selalu berjuang dan mengingatkan untuk senantiasa berdoa beribadah memohon pertolongan-Nya agar diberikan yang terbaik dalam menjalani hidup.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AK2 SMK NEGERI 1 PENGASIH TAHUN AJARAN 2016/2017

**Oleh:
ARI PRATIWI
13803241069**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017 melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara guru mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang dengan peneliti. Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 32 siswa. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipatif, catatan lapangan dan dokumentasi. Instrumen data yang digunakan yaitu lembar observasi dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi sebesar 17,86% (relatif) dan 13,87% (absolut), dari siklus I sebesar 77,68% menjadi sebesar 91,55% pada siklus II. Hasil analisis data siklus II menunjukkan bahwa skor tersebut sudah mencapai kriteria minimal yang ditentukan yaitu sebesar 75%. Terdapat 10 indikator Aktivitas Belajar Akuntansi dalam penelitian ini dan kesepuluh indikator tersebut telah mencapai kriteria minimal yang ditentukan yaitu 75%. Selain itu secara individual skor Aktivitas Belajar Akuntansi yang diperoleh masing-masing siswa juga telah mencapai kriteria minimal yaitu 75%.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Media Monopoli, Aktivitas Belajar Akuntansi

***THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) ASSISTED MONOPOLY MEDIA
TO IMPROVE STUDENT'S ACCOUNTING LEARNING ACTIVITY IN
CLASS XI ACCOUNTING 2 AT SMK NEGERI 1 PENGASIH ACADEMIC
YEAR OF 2016/2017***

**By:
Ari Pratiwi
13803241069**

ABSTRACT

This research aims to improve Student's Accounting Learning Activity in Class XI accounting 2 at SMK Negeri 1 Pengasih Academic Year of 2016/2017 through the implementation of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament Assisted Monopoly Media.

The type of this research is classroom action research was conducted collaboratively between accounting teacher with researcher. The subject of this research is the Students of Class XI accounting 2 at SMK Negeri 1 Pengasih Academic Year of 2016/2017 was numbered thirty two's student. The data collection method in this research was used by participative observation and documentation. The data instrument was used observations sheet and teachers daily note. The data collective technique in this research is data observation based results in analysis with quantitative data type percentage.

Based on the research results, it can be conclude that the implementation of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament Assisted Monopoly Media can improve Accounting Learning Activity in Class XI accounting 2 at SMK Negeri 1 Pengasih Academic Year of 2016/2017. It can proven from increasing average score of Accounting Learning Activity at the amount of 17,86% (relative) and 13,87% (absolute, from cycle I at the amount 77,68% increase to be 91,55% in cycle II. The percentage results in cycle II showed that score is already reached minimum criteria that was defined at the amount of 75 %. There are 10 indicators of Accounting Learning Activity in this research and all of them are already reached minimum criteria that was defined at the amount of 75 %. In addition on an individual basis, Accounting Learning Activity score that obtained by each student also has reached minimum criteria at the amount of 75 %.

Key Words: *Teams Games Tournament (TGT), Monopoly Media, Accounting Learning Activity*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017” dengan lancar. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

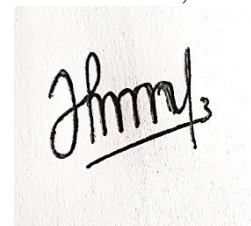
1. Prof Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi UNY.
3. Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D. Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi yang telah memberikan izin penelitian untuk keperluan penyusunan skripsi.
4. Sukanti, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
5. M. Djazari, M.Pd., Dosen Narasumber yang telah memberikan bantuan, arahan dan saran-saran demi kesempurnaan skripsi ini.
6. Isroah, M.Si., Ketua Penguji Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan saran dan arahan demi perbaikan skripsi ini.

7. Drs. Erlan Djuanda, Kepala SMK Negeri 1 Pengasih yang telah memberikan izin penelitian di SMK Negeri 1 Pengasih.
8. Isna Mansu'uroh, S.Pd., Guru Kolaborator yang telah membantu dan menyediakan waktu selama pelaksanaan penelitian.
9. Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih yang telah berpartisipasi dan bekerja sama selama pelaksanaan penelitian.
10. Teman-teman Jurusan Pendidikan Akuntansi Angkatan 2013 terkhusus kelas B untuk kekeluargaan, kerjasama dan dukungannya.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan tugas akhir ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SwT. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Saran dan masukan yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 31 Oktober 2016

Penulis,



Ari Pratiwi
NIM 13803241069

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Tinjauan Mengenai Aktivitas Belajar Akuntansi	12
a. Pengertian Aktivitas Belajar Akuntansi	12
b. Jenis-jenis Aktivitas Belajar Akuntansi	15
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar Akuntansi	17
d. Peran Aktivitas Belajar Akuntansi dalam Pembelajaran	20
e. Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi.....	21
f. Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi	23
2. Tinjauan Mengenai Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantu Media Monopoli	25
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantu Media Monopoli.....	25
b. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantu Media Monopoli.....	30
c. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantu Media Monopoli	33
d. Komponen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantu Media Monopoli	36
e. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantu Media Monopoli	39

f. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantu Media Monopoli	41
B. Penelitian yang Relevan	43
C. Kerangka Berpikir	46
D. Hipotesis Tindakan	49
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Desain Penelitian	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian	51
C. Subjek dan Objek Penelitian	52
D. Definisi Operasional Variabel	52
E. Teknik Pengumpulan Data	56
F. Instrumen Penelitian	57
G. Rancangan Penelitian	64
H. Teknik Analisis Data	70
I. Indikator Keberhasilan	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
A. Hasil Observasi Awal	73
1. Kondisi Umum SMK Negeri 1 Pengasih	73
2. Kondisi Umum Kelas XI AK2.....	76
3. Pra Penelitian Tindakan Kelas	76
B. Hasil Penelitian	79
1. Laporan Siklus I	79
2. Laporan Siklus II	91
C. Pembahasan Hasil Penelitian	100
D. Keterbatasan Penelitian	116
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	117
A. Kesimpulan.....	117
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	121

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi	58
2. Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Akuntansi	58
3. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi	63
4. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I.....	87
5. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus II	97
6. Pengelompokan Siswa Berdasarkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I....	102
7. Pengelompokan Siswa Berdasarkan Kriteria Keberhasilan Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I.....	103
8. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus I dan Siklus II.....	105
9. Pengelompokan Siswa Berdasarkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus II ..	108
10. Pengelompokan Siswa Berdasarkan Kriteria Keberhasilan Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus II	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media Monopoli	49
2. Model Penelitian Tindakan Kelas	51
3. Grafik Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I	88
4. Grafik Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus II	98
5. Grafik Pengelompokan Siswa Berdasarkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I	102
6. Grafik Pengelompokan Siswa Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I	103
7. Grafik Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I dan Siklus II	106
8. Grafik Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I dan Siklus II	107
9. Grafik Pengelompokan Siswa Berdasarkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus II	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi.....	122
2. Catatan Lapangan.....	125
3. Media Monopoli.....	126
4. Uang Monopoli	127
5. Peraturan Permainan Monopoli.....	128
6. Silabus.....	129
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I	141
8. Bahan Ajar (<i>Power Point</i>) Siklus I	165
9. Daftar Kelompok Belajar dan <i>Games Tournament</i> Siklus I.....	169
10. Soal Diskusi dan Kunci Jawaban (Belajar Kelompok) Siklus I.....	170
11. Soal Monopoli dan Kunci Jawaban (<i>Games Tournament</i>) Siklus I.....	172
12. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I.....	176
13. Catatan Lapangan Siklus I.....	177
14. Dokumentasi Siklus I.....	179
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	180
16. Bahan Ajar (<i>Power Point</i>) Siklus II.....	188
17. Daftar Kelompok Belajar dan <i>Games Tournament</i> Siklus II	190
18. Soal Diskusi dan Kunci Jawaban (Belajar Kelompok) Siklus II	191
19. Soal Monopoli dan Kunci Jawaban (<i>Games Tournament</i>) Siklus II	193
20. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus II	197
21. Catatan Lapangan Siklus II	198
22. Dokumentasi Siklus II	200
23. Surat Keterangan Izin Penelitian (Sekda DIY)	201
24. Surat Keterangan Izin Penelitian (Badan Perizinan Terpadu Kulon Progo)	202
25. Surat Keterangan Penelitian (SMK Negeri 1 Pengasih).....	203

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam kehidupan suatu negara memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara. Pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Sistem pendidikan yang baik pada suatu negara akan mampu menghasilkan SDM yang berkualitas, dapat diandalkan, kompeten, profesional dalam bidangnya, serta memiliki kemandirian sebagai modal untuk bersaing dengan dunia luar.

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha untuk menciptakan manusia yang berkepribadian dan sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat sehingga dapat memajukan kehidupan masyarakat tersebut. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 ayat (1):

Pendidikan adalah 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 dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

George F. Kneller dalam Arif Rohman (2013: 7-8) melihat pendidikan dalam tiga cakupan yaitu luas, teknis, dan hasil. Pengertian pendidikan dalam arti luas adalah menunjuk pada suatu tindakan atau

pengalaman yang mempunyai pengaruh yang berhubungan dengan pertumbuhan atau perkembangan pikiran (*mind*), watak (*character*) dan kemampuan fisik (*physical ability*) individu. Dalam arti teknis, pendidikan adalah proses di mana masyarakat, melalui lembaga-lembaga pendidikan (sekolah, perguruan tinggi, atau lembaga-lembaga lain), dengan sengaja mentransformasikan warisan kebudayaannya, yaitu pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan, dari generasi ke generasi, sedangkan dalam arti hasil, pendidikan adalah apa yang kita peroleh melalui belajar (pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan).

Salah satu permasalahan yang dihadapi bangsa Indonesia saat ini adalah masih rendahnya kualitas pendidikan. Menurut data dari UNESCO pendidikan di Indonesia menempati peringkat ke-10 dari 14 negara berkembang. *United Nations for Development Program* (UNDP) juga menjabarkan hasil yang mencengangkan. Indonesia hanya berada di urutan ke-111 dari 177 negara di dunia (www.taralite.com).

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah untuk memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualitas guru, penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku dan alat pengajaran, serta perbaikan sarana dan prasarana pendidikan. Namun demikian mutu pendidikan yang dicapai belum seperti yang diharapkan. Perbaikan yang telah dilakukan pemerintah tidak akan ada artinya tanpa dukungan dari guru, orang tua, siswa, dan masyarakat.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan diperlukan kombinasi yang sinergis antara berbagai komponen pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun komponen-komponen tersebut antara lain: (a) tujuan pendidikan; (b) peserta didik; (c) pendidik; (d) isi pendidikan; (e) metode pendidikan; (f) alat pendidikan; dan (g) lingkungan pendidikan (Dwi Siswoyo, dkk. 2013: 75). Apabila semua komponen tersebut dapat bekerjasama secara maksimal maka kegiatan belajar mengajar akan berjalan lancar dan diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai sehingga kualitas pendidikan dapat meningkat.

Dari ketujuh komponen-komponen tersebut terdapat dua komponen pembelajaran yang sangat penting dari yang lainnya, yaitu guru dan siswa. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara guru dengan siswa. Oleh sebab itu, untuk menciptakan interaksi pembelajaran yang efektif guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan dapat mendorong terjadinya aktivitas belajar yang tinggi.

Menurut Sardiman A.M. (2011: 95-97) aktivitas merupakan aspek terpenting dalam belajar, karena pada hakikatnya belajar adalah suatu kegiatan. Tidak ada belajar apabila tidak ada aktivitas yang dilakukan, begitu pula dengan pembelajaran Akuntansi. Paul D. Dierech dalam Sardiman A.M. (2011: 101) membagi jenis-jenis aktivitas belajar menjadi delapan, antara lain: (1) aktivitas visual; (2) aktivitas lisan; (3) aktivitas

mendengarkan; (4) aktivitas menulis; (5) aktivitas menggambar; (6) aktivitas metrik; (7) aktivitas mental; dan (8) aktivitas emosional.

Aktivitas Belajar Akuntansi adalah serangkaian kegiatan belajar yang melibatkan peran aktif siswa baik secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memahami proses akuntansi yaitu pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, dan pelaporan transaksi keuangan yang dilakukan suatu kesatuan usaha untuk kepentingan bisnis dan pertimbangan dalam pengambilan keputusan bisnis. Aktivitas Belajar Akuntansi dapat berupa kegiatan fisik maupun psikis. Kegiatan fisik yang mudah diamati antara lain membaca, mendengarkan, menulis dan berlatih keterampilan-keterampilan. Kegiatan psikis yang sulit diamati antara lain menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan suatu konsep dengan yang lain dan kegiatan psikis yang lain.

Aktivitas Belajar Akuntansi sangat berperan terhadap pembelajaran, karena dengan banyaknya aktivitas yang dilakukan siswa maka hubungan sosial antara siswa dengan teman sebaya atau dengan gurunya akan meningkat dan pengalaman belajarnya akan bertambah. Agar tercipta suasana belajar yang dapat mendorong Aktivitas Belajar Akuntansi, guru harus menjadikan siswa sebagai subjek pembelajaran, bukan hanya objek. Untuk itu diperlukan adanya pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini dimaksudkan agar terjalin interaksi yang baik antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga transfer ilmu yang diberikan guru

dapat diterima dengan mudah oleh siswanya. Tanpa adanya Aktivitas Belajar Akuntansi tujuan pembelajaran Akuntansi tidak akan tercapai dengan maksimal. Berdasarkan hal tersebut, maka Aktivitas Belajar Akuntansi merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran Akuntansi.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi Aktivitas Belajar Akuntansi, diantaranya kemampuan guru, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, kondisi ruang kelas, media dan sumber belajar, serta lingkungan belajar. Untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi guru perlu memilih metode pembelajaran yang menarik supaya siswa tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung, selain itu guru juga dapat mengombinasikannya dengan media yang bervariasi. Pemilihan metode serta media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 19 Mei 2016 pada saat jam pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa di kelas X AK2 SMK Negeri 1 Pengasih, Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang digunakan masih menggunakan ceramah dan latihan. Metode ini menimbulkan kebosanan yang dirasakan siswa saat menerima pelajaran. Berdasarkan hasil observasi tersebut, dari 32 siswa, hanya 17 siswa atau 53% yang terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sedangkan sisanya 15 siswa atau 47% lebih banyak menggunakan kesempatan tersebut untuk bermain dengan temannya atau melakukan aktivitas lain yang tidak

berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan guru. Berdasarkan ilustrasi tersebut menunjukkan bahwa siswa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal tersebut disebabkan karena guru belum memilih metode pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi, sehingga siswa cenderung melampiaskan aktivitasnya pada berbagai hal yang tidak ada hubungannya dengan materi pelajaran. Jika kondisi tersebut terus dibiarkan, dikhawatirkan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan maksimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya pemilihan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat bertujuan agar tujuan pembelajaran atau indikator pencapaian kompetensi dapat dicapai secara maksimal. Metode pembelajaran yang dipilih sebaiknya disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa, bahan pelajaran atau materi yang akan disampaikan, dan tujuan pengajaran yang akan dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif ini merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Ada empat unsur penting dalam model pembelajaran kooperatif yaitu: (1) adanya peserta

dalam kelompok; (2) adanya aturan dalam kelompok; (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok; dan (4) adanya tujuan yang harus dicapai. (Wina Sanjaya, 2014 : 241).

Menurut Robert E. Slavin (2010: 11-17) terdapat beberapa macam model pembelajaran kooperatif antara lain *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Teams Games Tournament* (TGT), *Jigsaw II*, *Teams Accelerated Instruction* (TAI), dan *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini dapat mengurangi ketergantungan siswa kepada guru, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan, membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar, dan meningkatkan aktivitas belajar siswa (Wina Sanjaya, 2014: 240-250).

Teams Games Tournaments (TGT) merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Robert E.Slavin, 2010: 163). Model pembelajaran ini menawarkan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk turnamen atau kompetisi yang pada akhirnya diharapkan aktivitas belajar siswa dapat mengalami peningkatan.

Permainan yang akan digunakan dalam implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini adalah Monopoli. Permainan Monopoli ini telah dimodifikasi dengan materi pembelajaran akuntansi, di mana setiap petak telah disediakan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Setiap siswa harus siap untuk menjawab pertanyaan tersebut agar mendapatkan skor maksimal dalam permainan tersebut. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Berbantu Media Monopoli ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, menyenangkan, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat antar siswa, serta meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi.

Dari segi teoritis, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli memiliki keunggulan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar masih menggunakan paradigma pendidikan lama, sehingga guru dijadikan sebagai *center of learning* dan siswa hanya dijadikan sebagai objek kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya kreativitas dan variasi guru dalam penggunaan metode pembelajaran yang inovatif pada kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga metode yang digunakan belum didesain untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi.
3. Sebagian besar guru cenderung lebih banyak menggunakan metode pembelajaran ceramah sehingga siswa hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran akuntansi, terbukti berdasarkan hasil observasi dari 32 siswa, hanya 17 siswa atau 53% yang terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sedangkan sisanya 15 siswa atau 47% lebih banyak menggunakan kesempatan tersebut untuk bermain dengan temannya atau melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Aktivitas Belajar Akuntansi yang menjadi fokus penelitian yaitu aktivitas visual, lisan, mendengar, dan menulis.
2. Model Pembelajaran Kooperatif yang digunakan adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media Monopoli.
3. Materi pelajaran yang diajarkan adalah Jurnal Khusus dan Ketentuan Bisnis untuk Perusahaan Dagang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah: Apakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk: meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017 melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Berbantu Media Monopoli.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada khususnya, maupun bagi masyarakat luas pada umumnya mengenai penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi.
 - b. Sebagai acuan dan bahan pertimbangan pada penelitian selanjutnya.
2. Secara Praktis
- a. Bagi Guru
Memberikan bahan pertimbangan kepada guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi.
 - b. Bagi Siswa
Dapat membantu siswa meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli.
 - c. Bagi Peneliti
Dapat menambah pengalaman dalam menerapkan ilmu yang diperoleh di perkuliahan serta sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik agar memperhatikan berbagai faktor yang berhubungan dengan Aktivitas Belajar Akuntansi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Mengenai Aktivitas Belajar Akuntansi

a. Pengertian Aktivitas Belajar Akuntansi

“Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya” (Sardiman A.M, 2011: 20). Menurut Wina Sanjaya (2014: 132), belajar bukanlah proses menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah proses berbuat untuk memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Menurut Sugihartono dkk (2013: 74) belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang bersifat permanen atau menetap dalam diri individu.

Edi Suardi dalam Sardiman A.M. (2011: 15-16) mengemukakan bahwa kegiatan belajar tidak terlepas dari ciri-ciri tertentu yaitu :

- 1) Belajar bertujuan membentuk anak didik dalam suatu perkembangan tertentu.

- 2) Ada prosedur yang direncanakan dan didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- 3) Kegiatan belajar harus ditandai dengan satu pengerjaan materi yang khusus.
- 4) Ditandai dengan aktivitas siswa.
- 5) Guru yang berperan sebagai pembimbing.
- 6) Disiplin dalam belajarnya.
- 7) Adanya batas waktu.

Menurut Jamal Ma'mur Asmani (2011: 60) "dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan". Belajar merupakan suatu proses aktif dari si pembelajar untuk membangun pengetahuannya. Menurut Wina Sanjaya (2014: 132) aktivitas yang dimaksudkan tidak terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental.

Sardiman A.M. (2011: 100) juga berpendapat bahwa, aktivitas belajar merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Aktivitas siswa bukan hanya secara individual, tetapi juga dalam kelompok sosial. Aktivitas siswa dalam kelompok sosial akan menimbulkan adanya interaksi dalam kelompok. Interaksi dikatakan maksimal bila interaksi itu terjadi antara guru

dengan semua siswa, antara siswa dengan guru, dan antara siswa dengan siswa dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama.

Pada penelitian ini peneliti membatasi aktivitas belajar pada Aktivitas Belajar Akuntansi. Menurut James M. Reeve dkk (2009: 9) akuntansi dapat diartikan sebagai suatu sistem informasi yang menyediakan laporan keuangan untuk pihak-pihak yang berkepentingan mengenai aktivitas dan kondisi ekonomi perusahaan tersebut. Menurut *American Institute of Certified Public Accountants (AICPA)*, “*Accounting is the art of recording, classifying and summarizing in a significant manner and terms of money, transaction and events which are, in part at least, of financial character, and interpreting the result there of*”. Akuntansi adalah seni pencatatan, penggolongan, peringkasan yang tepat dan dinyatakan dalam satuan mata uang, transaksi-transaksi dan kejadian-kejadian yang setidaknya bersifat finansial dan penafsiran hasil-hasilnya.

Menurut Al Haryono Jusup (2011: 4-5) “Akuntansi dapat didefinisikan dari dua sudut pandang, yaitu sudut pemakai jasa akuntansi, dan dari sudut proses kegiatannya”. Ditinjau dari sudut pemakainya akuntansi dapat didefinisikan sebagai suatu disiplin ilmu yang menyediakan informasi finansial yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efisien dan efektif serta untuk

mengevaluasi kegiatan-kegiatan dalam suatu entitas. Ditinjau dari sudut kegiatannya, akuntansi dapat didefinisikan sebagai proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan, dan penganalisaan transaksi keuangan yang terjadi dalam suatu entitas menggunakan satuan moneter.

Dari berbagai pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Aktivitas Belajar Akuntansi adalah serangkaian kegiatan belajar yang melibatkan peran aktif siswa baik secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memahami proses akuntansi yaitu pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, dan pelaporan transaksi keuangan yang dilakukan suatu kesatuan usaha untuk kepentingan bisnis dan pertimbangan dalam pengambilan keputusan bisnis.

b. Jenis-jenis Aktivitas Belajar Akuntansi

Paul D. Dierech dalam Sardiman A.M. (2011: 101) membagi jenis-jenis aktivitas belajar menjadi delapan, antara lain:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual seperti membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (oral) seperti mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan seperti mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, dan mendengarkan radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis seperti menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar seperti membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.
- 6) Kegiatan-kegiatan metrik seperti melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan faktor-faktor, dan membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional seperti minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.

Aktivitas Belajar Akuntansi dapat dilihat dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran akuntansi. Jika siswa sudah terlibat di dalam proses pembelajaran, maka siswa akan merasakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga Aktivitas Belajar Akuntansi

dapat dimaksimalkan. Berdasarkan teori Paul D. Dierich mengenai jenis-jenis aktivitas belajar, Aktivitas Belajar Akuntansi yang akan diukur dalam penelitian ini meliputi: 1) aktivitas visual, 2) aktivitas lisan, 3) aktivitas mendengar dan 4) aktivitas menulis.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar Akuntansi

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, selain itu siswa juga dapat berlatih untuk berpikir kritis. Gagne dan Brings dalam Martinis Yamin (2007: 84) menyebutkan faktor-faktor yang dapat menumbuhkan aktivitas belajar siswa, yaitu:

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

Wina Sanjaya (2014: 143-146) mengemukakan bahwa aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya:

1) Guru

Guru merupakan ujung tombak yang sangat menentukan keberhasilan aktivitas belajar siswa karena guru akan

berhadapan langsung dengan siswa. Beberapa hal yang mempengaruhi jika dipandang dari sudut guru yaitu:

- a) Kemampuan guru, merupakan faktor utama yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Guru yang memiliki kemampuan yang tinggi akan bersikap kreatif dan inovatif yang selamanya akan mencoba dan mencoba menerapkan berbagai penemuan baru yang dianggap lebih baik untuk membelajarkan siswa. Kemampuan guru meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.
- b) Sikap profesionalitas guru, berhubungan dengan motivasi yang tinggi dalam melaksanakan tugas mengajarnya. Guru yang profesional akan selalu berusaha untuk mencapai hasil yang optimal. Pembelajaran yang menuntut aktivitas siswa secara penuh dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh tingkat profesionalitas guru.
- c) Latar belakang pendidikan guru dan pengalaman mengajar guru. Dengan latar belakang pendidikan yang tinggi, memungkinkan guru memiliki pandangan dan wawasan yang luas terhadap variabel-variabel pembelajaran seperti psikologi anak, lingkungan dan gaya belajar siswa, model dan metode pembelajaran. Dengan pemahaman tersebut, ia akan mendesain proses pembelajaran sehingga mendorong siswa untuk aktif dalam proses pengalaman belajar.

2) Sarana belajar

Aktivitas belajar siswa juga dipengaruhi dari ketersediaan sarana belajar. Ketersediaan sarana tersebut meliputi:

- a) Kondisi ruang kelas, merupakan faktor yang menentukan aktivitas siswa. Penataan kelas mempengaruhi kenyamanan siswa dalam belajar misalnya terdapat gambar yang menyegarkan, ventilasi yang memadai dan *setting* tempat duduk siswa yang bersifat dinamis yaitu dapat berpindah-pindah dan disesuaikan kebutuhan pembelajaran sehingga siswa dapat aktif dalam belajar.
- b) Media dan sumber belajar, memungkinkan siswa untuk belajar dari berbagai sumber informasi secara mandiri baik dari media grafis seperti buku, majalah, dan lain-lain; atau dari media elektronik seperti televisi, internet, radio, dan lain-lain. Aktivitas siswa akan sangat dipengaruhi oleh ketersediaan dan pemanfaatan media dan sumber belajar.

3) Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar merupakan faktor lain yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Ada dua hal yang mempengaruhi yaitu lingkungan fisik dan lingkungan psikologis. Lingkungan fisik meliputi keadaan, kondisi sekolah, serta keadaan dan jumlah guru. Lingkungan psikologis adalah iklim sosial yang ada di lingkungan sekolah itu, misalnya

keharmonisan hubungan antara guru dengan guru, guru dengan kepala sekolah, maupun pihak sekolah dengan orang tua. Proses pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa dapat diimplementasikan dengan sempurna jika terjalin hubungan yang baik antara semua pihak yang terlibat.

Dari faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar menurut para ahli di atas, dapat diperhatikan bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi Aktivitas Belajar Akuntansi adalah model pembelajaran dan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, maka tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan model pembelajaran yang berbeda dari model yang biasanya digunakan yaitu ceramah sehingga siswa akan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan Aktivitas Belajar Akuntansi pun meningkat.

d. Peran Aktivitas Belajar Akuntansi dalam Pembelajaran

Penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu (Oemar Hamalik, 2005: 175-176), yaitu:

- 1) Siswa mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri.
- 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- 3) Memupuk kerja sama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.

- 4) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- 5) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis, kekeluargaan, musyawarah, dan mufakat.
- 6) Membina dan memupuk kerja sama antara sekolah dengan masyarakat dan hubungan antara guru dengan orang tua siswa yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- 7) Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistis dan konkrit sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
- 8) Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam bermasyarakat yang penuh dinamika.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Aktivitas Belajar Akuntansi sangat berperan terhadap pembelajaran, karena dengan banyaknya aktivitas yang dilakukan siswa maka hubungan sosial antara siswa dengan teman sebaya atau dengan gurunya akan meningkat dan pengalaman belajarnya akan bertambah.

e. Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi

Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk itu hendaknya guru berusaha menciptakan kondisi ini dengan baik. Menurut Moh. Uzer

Usman (2013: 26-27) cara untuk memperbaiki dan meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah sebagai berikut:

Cara memperbaiki aktivitas kelas:

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

Cara meningkatkan aktivitas siswa:

- 1) Kenalilah dan bantulah anak-anak yang kurang terlibat. Selidiki apa yang menyebabkannya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan partisipasi anak tersebut.
- 2) Siapkanlah siswa secara tepat. Persyaratan awal apa yang diperlukan anak untuk mempelajari tugas belajar yang baru.
- 3) Sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berperan secara aktif dalam kegiatan belajar.

Jadi untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi guru harus menggunakan berbagai teknik mengajar yang didesain untuk meningkatkan aktivitas siswa, selalu memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran serta memberikan penguatan (*reinforcement*). Selain itu guru juga harus mengusahakan agar pengajaran lebih menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi.

f. Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi

Mc Keachie dalam Moh. Uzer Usman (2013: 23), menjelaskan bahwa untuk mengukur kadar aktivitas siswa dalam belajar ada tujuh dimensi yaitu:

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

Menurut Nana Sudjana (2013:61) aktivitas para siswa dalam kegiatan belajar dapat dilihat dalam hal:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah.
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah sejenis.
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Dari berbagai indikator aktivitas belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator yang menunjukkan Aktivitas Belajar Akuntansi sangat beragam. Dalam penelitian ini, peneliti akan fokus

pada Aktivitas Belajar Akuntansi dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli dengan indikator:

- 1) Aktivitas visual
 - a) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran.
 - b) Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi.
- 2) Aktivitas lisan
 - a) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok.
 - b) Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman.
 - c) Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok.
- 3) Aktivitas mendengar
 - a) Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran.
 - b) Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*.
- 4) Aktivitas menulis
 - a) Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran.
 - b) Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.

- c) Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament* dengan Media Monopoli.

2. Tinjauan Mengenai Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Ada empat unsur penting dalam model pembelajaran kooperatif yaitu: (1) adanya peserta dalam kelompok; (2) adanya aturan dalam kelompok; (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok; dan (4) adanya tujuan yang harus dicapai (Wina Sanjaya, 2014 : 241).

Menurut Warsono dan Hariyanto (2013: 161) model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama, saling membantu, saling belajar dan membelajarkan secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Menurut Johnson & Johnson dalam Warsono dan Hariyanto (2013: 161) “Pembelajaran kooperatif adalah penerapan pembelajaran terhadap kelompok kecil sehingga para siswa dapat bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri serta memaksimalkan pembelajaran anggota kelompok yang lain.”

Menurut Wina Sanjaya (2014: 243), model pembelajaran kooperatif memiliki dua komponen utama yaitu komponen tugas dan komponen struktur insentif kooperatif. Komponen tugas merupakan komponen kooperatif yang berkaitan dengan hal-hal yang dapat menyebabkan anggota bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kelompok, sedangkan komponen struktur insentif kooperatif merupakan komponen yang berkaitan dengan hal-hal yang dapat membangkitkan motivasi individu untuk saling bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Model pembelajaran kooperatif dapat menciptakan saling ketergantungan antar siswa, sehingga guru bukan merupakan satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Siswa dapat menggali informasi dari berbagai sumber, termasuk belajar dari siswa lain.

Menurut Robert E. Slavin (2010: 11-17) terdapat beberapa macam model pembelajaran kooperatif antara lain *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Teams Games Tournament (TGT)*, *Jigsaw II*, *Teams Accelerated Instruction (TAI)*, dan *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan guru untuk

meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Pembelajaran ini juga melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Menurut Saco dalam Rusman (2011: 224), dalam *Teams Games Tournament* (TGT) siswa melakukan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis maupun pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda (Rusman, 2011: 224). Menurut Robert E. Slavin (2010: 163) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil kelompok mereka dengan

anggota kelompok lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur permainan dan *reinforcement*, serta melibatkan aktivitas siswa. Aktivitas Belajar Akuntansi dengan permainan yang dirancang dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, keterlibatan belajar dan persaingan sehat antar siswa.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arief Sadiman dkk, 2014: 7). Sejalan dengan pendapat tersebut R. Ibrahim dan Nana Syaodih (2010: 112) juga mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi pelajaran, merangsang perhatian, pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Pendapat ketiga dari Muhammad Ali (2010: 89) juga menyatakan pengertian yang sejalan dengan pengertian di atas yaitu:

Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memudahkan dalam penyampaian materi pengajaran sehingga tujuan belajar dapat tercapai secara efektif dan efisien. Permainan (*games*) merupakan salah satu media pembelajaran. Permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Menurut Arief Sadiman dkk. (2014: 76) setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu:

- 1) Adanya pemain (pemain-pemain)
- 2) Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi
- 3) Adanya aturan-aturan main
- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar uang sewa kepada pemain tersebut dengan jumlah yang telah ditentukan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Berbantu Media Monopoli adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dalam bentuk permainan monopoli yang telah dimodifikasi dengan unsur akuntansi di dalamnya. Dalam model pembelajaran ini para siswa sebagai wakil kelompok mereka bersaing dengan anggota kelompok lain yang kinerja akademiknya setara seperti mereka untuk memperoleh skor terbaik bagi kelompok mereka.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli

Menurut Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa (2013: 287) ciri-ciri model pembelajaran kooperatif antara lain:

- 1) Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”.
- 2) Selain bertanggung jawab terhadap diri mereka sendiri dalam mempelajari materi pelajaran, para siswa juga memiliki tanggung jawab terhadap keterpahaman anggota kelompoknya yang lain.
- 3) Para siswa harus memiliki anggapan bahwa mereka memiliki tujuan yang sama.
- 4) Para siswa harus membagi tugas dan tanggung jawab secara adil di antara para anggota kelompok.
- 5) Para siswa akan diberikan suatu kuis atau evaluasi dalam bentuk lain yang hasilnya akan berpengaruh terhadap hasil kelompok.

- 6) Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- 7) Para siswa akan dimintai pertanggungjawaban secara individual mengenai materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Menurut Wina Sanjaya (2014: 244-246) ciri-ciri model pembelajaran kooperatif antara lain:

- 1) Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat siswa belajar. Semua anggota tim (anggota kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap kelompok bersifat heterogen, artinya kelompok terdiri atas anggota yang memiliki kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang sosial yang berbeda.

- 2) Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajemen mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan dan fungsi kontrol. Fungsi perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan efektif. Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan

melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama antar setiap anggota kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun non tes.

3) Kemauan untuk Bekerja Sama

Prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu.

4) Keterampilan Bekerja Sama

Kemauan bekerja sama kemudian dipraktikan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli antara lain adanya pembelajaran secara tim, didasarkan pada manajemen kooperatif, perlu adanya kemauan dan keterampilan untuk bekerja sama, serta masing-masing anggota bertanggung jawab atas pemahaman semua anggota kelompok

dalam mempelajari materi akuntansi yang telah didesain dalam *games tournament* dengan Media Monopoli.

c. Prinsip-prinsip dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli

Menurut Wina Sanjaya (2014: 246-247) terdapat empat prinsip dasar model pembelajaran kooperatif, antara lain:

1) Prinsip Ketergantungan Positif

Dalam model pembelajaran kooperatif, usaha yang dilakukan setiap anggota kelompok sangat menentukan keberhasilan suatu penyelesaian tugas. Dengan demikian setiap anggota dalam kelompok akan merasa saling ketergantungan dan saling membutuhkan.

2) Tanggung Jawab Perseorangan

Karena usaha setiap anggota kelompok sangat menentukan keberhasilan kelompok, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya. Setiap anggota kelompok harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya.

3) Interaksi Tatap Muka

Model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggotanya untuk saling berinteraksi tatap muka, saling membantu, saling mengajarkan, dan saling berbagi informasi.

4) Partisipasi dan Komunikasi

Model pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dalam kelompok dan aktif dalam berkomunikasi. Kemampuan berpartisipasi dan berkomunikasi ini akan sangat diperlukan dalam kehidupan di masyarakat kelak.

Menurut George Jacobs dalam Warsono dan Hariyanto (2013: 162-163) ada delapan prinsip yang harus diterapkan dalam model pembelajaran kooperatif, yaitu:

- 1) Pembentukan kelompok harus heterogen, maksudnya dalam satu kelompok harus terdiri atas beberapa siswa dengan kemampuan akademik, kecakapan, kerajinan, jenis kelamin, etnis, dan agama yang berbeda-beda.
- 2) Perlu keterampilan kolaboratif, misalnya para siswa mampu memberikan alasan, berargumentasi, bertoleransi, menjaga perasaan siswa lain, dan tidak menang sendiri.
- 3) Otonomi kelompok. Siswa didorong untuk mencari jawaban sendiri, membuat proyek sendiri dan tidak hanya bergantung kepada guru. Peran guru hanya sebagai fasilitator yang memandu siswa dari samping.
- 4) Interaksi simultan. Masing-masing anggota kelompok beraktivitas untuk mencapai tujuan bersama. Dalam proses

pembelajaran, salah satu siswa dari masing-masing kelompok harus menjadi juru bicara.

- 5) Partisipasi yang adil dan setara, tidak boleh hanya ada satu atau dua orang siswa saja yang mendominasi.
- 6) Tanggung jawab individu. Setiap siswa harus mencoba untuk belajar dan kemudian saling berbagi pengetahuannya.
- 7) Ketergantungan positif. Ini adalah prinsip yang menjadi jantung pembelajaran kooperatif. Setiap siswa harus berpedoman “satu untuk semua dan semua untuk satu” dalam mencapai pengembangan potensi akademis.
- 8) Kerja sama sebagai nilai karakter. Prinsip ini maknanya adalah kerja sama tidak hanya sebagai cara untuk belajar, namun kerja sama juga menjadi bagian dari isi pembelajaran. Kerja sama sebagai nilai menegaskan perlunya ketergantungan positif.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli perlu memperhatikan beberapa prinsip di atas, diantaranya pembentukan kelompok secara heterogen, kerja sama, ketergantungan positif, tanggung jawab individu serta partisipasi dan komunikasi. Dengan memperhatikan beberapa prinsip tersebut diharapkan tujuan dari pembelajaran kooperatif dapat tercapai.

d. Komponen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli

Menurut Robert E. Slavin (2010: 166-167) komponen dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah:

1) Presentasi di Kelas

Presentasi di kelas merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan unsur presentasi *audiovisual*. Presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan secara penuh selama presentasi kelas, karena hal tersebut membantu mereka dalam mengerjakan soal-soal. Skor mereka dalam mengerjakan soal akan menentukan skor tim mereka.

2) *Teams* (Tim)

Tim terdiri empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal potensi akademik, jenis kelamin, ras dan etnis. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar dapat memahami materi pelajaran, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya bisa mengerjakan soal-soal di *tournament* dengan baik. Setelah guru menyampaikan materi,

tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Pada pembelajaran tim biasanya melibatkan pembahasan masalah bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahpahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

3) *Games*

Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh melalui presentasi di kelas maupun pelaksanaan kerja tim. Kebanyakan *games* hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

4) *Tournament*

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *games* berlangsung. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam beberapa meja-meja turnamen, di mana setiap meja turnamen terdiri dari 4 sampai 5 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan

akademik. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci diletakkan terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca).

5) Rekognisi Tim

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 5 komponen dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli, yaitu presentasi, *teams* atau diskusi kelompok, *games*, *tournament* dan penghargaan tim. Pada penelitian ini dilakukan beberapa modifikasi sehingga sedikit berbeda dengan teori yang ada. Komponen pada penelitian ini sama dengan teori. Hanya saja terdapat tambahan media permainan berupa Monopoli. Permainan ini secara garis besar sama dengan permainan Monopoli biasa, hanya saja terdapat beberapa bagian yang telah dimodifikasi dengan unsur akuntansi. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar Aktivitas Belajar Akuntansi dapat meningkat.

e. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli

Adapun langkah-langkah dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan diajarkan hari itu.
- 2) Guru memberikan pengarahan tentang permainan Monopoli.
- 3) Pembagian siswa ke dalam kelompok secara heterogen. Kelompok diskusi kelas terbagi menjadi 8 kelompok, di mana satu kelompok diskusi terdiri dari 4 orang.
- 4) Siswa melakukan belajar kelompok mengerjakan soal latihan.
- 5) Setelah belajar kelompok selesai, masing-masing siswa perwakilan dari tiap kelompok diminta untuk menempati meja-meja turnamen. Satu meja turnamen terdiri dari 4 orang.
- 6) Perwakilan tiap kelompok yang sudah mengisi meja turnamen kemudian bermain Monopoli.
- 7) Urutan bermain Monopoli dimulai dari urutan kelompok pertama hingga terakhir.
- 8) Siswa yang mendapat urutan bermain diperkenankan untuk mengocok dadu, kemudian berjalan sesuai angka dadu yang keluar menempati petak-petak yang tersedia.

- 9) Di setiap petak permainan Monopoli ada warna *orange* atau merah di sudut kanan atas. Siswa wajib mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang ada di petak tersebut.
- 10) Kartu pertanyaan diambil oleh pemain sebelumnya untuk dibacakan. Kemudian pemain yang mendapat kesempatan untuk bermain menjawab pertanyaan tersebut dengan menuliskannya di lembar jawab yang telah diberikan.
- 11) Untuk mengonfirmasi jawaban dari pemain itu benar atau salah, siswa yang mengambilkan kartu tadi melihat kunci jawaban di belakang kartu soal yang sebelumnya telah di *streples*.
- 12) Pemain akan mendapatkan uang Monopoli (sesuai kesepakatan) apabila benar. Jika salah maka uangnya akan berkurang dan pertanyaan akan menjadi rebutan pemain lain kecuali yang mengambilkan pertanyaan dan mengkonfirmasikan jawaban.
- 13) Setelah waktu turnamen habis, setiap pemain diminta untuk merekap jumlah uang yang ia dapatkan kemudian diminta untuk kembali ke posisi awal (meja tim). Uang Monopoli yang diperoleh setiap anggota tim dijumlahkan dan tim dengan uang Monopoli yang paling banyak akan menjadi pemenang.

Langkah-langkah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli yang dilakukan dalam penelitian dengan teori ada sedikit berbeda. Menurut teori, jika pemain salah dalam mengerjakan soal akan

dijawab oleh pemain berikutnya sesuai urutan jarum jam. Dalam penelitian ini jika pemain salah dalam menjawab soal, maka soal akan menjadi rebutan untuk dijawab pemain lain yang bisa. Hal ini dilakukan agar Aktivitas Belajar Akuntansi menjadi meningkat.

f. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli

Menurut Tukiran Tanireja dkk (2012: 72- 73) kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan:

- a) Dalam model pembelajaran kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengungkapkan pendapatnya.
- b) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
- c) Perilaku saling mengganggu antar siswa menjadi berkurang.
- d) Motivasi belajar siswa bertambah.
- e) Kepekaan dan toleransi antar siswa akan meningkat.
- f) Kebebasan mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada pada diri siswa serta meningkatkan kerjasama dengan siswa lain sehingga interaksi belajar mengajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

2) Kekurangan:

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

Menurut Arief Sadiman dkk. (2014:78-80) sebagai media pendidikan, permainan memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- 5) Permainan bersifat luwes. Permainan dapat dipakai untuk:
 - a) Mempraktikan keterampilan membaca dan berhitung sederhana.
 - b) Mengajarkan sistem sosial dan sistem ekonomi.
 - c) Membantu siswa atau warga belajar meningkatkan kemampuan komunikatifnya: memahami pendapat orang

lain, memimpin diskusi kelompok yang efektif, dan sebagainya.

d) Membantu siswa atau warga belajar yang sulit belajar dengan metode tradisional.

6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa semua model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, tak terkecuali Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli. Dalam hal ini diperlukan guru yang dapat mengelola kelas dengan baik agar dapat meminimalisir kekurangan yang ada. Jika guru dapat memaksimalkan kelebihan model pembelajaran ini tentu akan tercipta Aktivitas Belajar Akuntansi yang optimal.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Irfan Dwi Jayanto (2013) dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi setelah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Bantuan Media Akuntansi Monopoli. Terdapat kenaikan

Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I (78,891%) ke siklus II (90%) sebesar 11,109%. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Irfan Dwi Jayanto dengan penelitian ini adalah sama-sama menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli serta memiliki tujuan penelitian yang sama yaitu peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi. Perbedaan kedua penelitian ini terletak pada subjek penelitian di mana penelitian Irfan Dwi Jayanto dilakukan pada Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/ 2013 sedangkan penelitian ini dilakukan pada Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017. Perbedaan kedua terletak pada waktu penelitian di mana penelitian Irfan Dwi Jayanto dilakukan pada bulan Mei 2013 sedangkan penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2016. Perbedaan ketiga terletak pada materi pelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Erma Wulandari (2012) dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantu Media Monopoli dalam Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantu Media Monopoli dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012. Hal ini

dibuktikan dengan hasil peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dari sebelum penerapan sebesar 39,31% dilanjutkan hasil pada siklus I sebesar 67,43% dan pada siklus II 88,06%. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Erma Wulandari dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Media Monopoli untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. Perbedaannya terletak pada teknik yang digunakan, materi pembelajaran, subjek dan waktu penelitian. Penelitian Erma Wulandari menggunakan tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) sedangkan penelitian ini menggunakan tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian Erma Wulandari diterapkan pada materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank sedangkan penelitian ini diterapkan pada materi Jurnal Khusus dan Ketentuan Bisnis untuk Perusahaan Dagang.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sigit Dwi Purwita (2014) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya peningkatan rata-rata indikator Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I sebesar 68,53% meningkat menjadi 81,47% pada siklus II. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Sigit Dwi Purwita dengan

penelitian ini adalah sama-sama menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) serta memiliki tujuan penelitian yang sama yaitu peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi. Perbedaannya terletak pada materi pelajaran, waktu penelitian, subjek penelitian, serta media yang digunakan. Penelitian Sigit Dwi Purwita diterapkan pada materi Membukukan Mutasi Aktiva Tetap sedangkan penelitian ini diterapkan pada materi Jurnal Khusus dan Ketentuan Bisnis untuk Perusahaan Dagang. Penelitian Sigit Dwi Purwita dilakukan pada bulan Februari 2014 di Kelas XI AK1 SMK Batik Perbaik Purworejo sedangkan penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2016 di Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih.

C. Kerangka Berpikir

Kegiatan pembelajaran di dalam kelas merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa dengan adanya hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Saat ini Indonesia menerapkan sistem pembelajaran berbasis peserta didik. Siswa tidak hanya ditempatkan sebagai objek pembelajaran namun juga sebagai subjek yang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Guru tidak lagi ditempatkan sebagai satu-satunya sumber belajar, melainkan berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan kepada peserta didik agar mereka mampu mengkonstruksikan materi pelajaran,

serta menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang kondusif untuk menunjang belajar peserta didik.

Namun tidak dapat dipungkiri bahwa masih banyak hambatan bagi guru untuk menerapkan sistem pendidikan berbasis peserta didik. Fenomena yang terjadi di lapangan adalah hampir semua guru dalam mengajar menggunakan metode pembelajaran ceramah dan menjadikan siswa sebagai objek pembelajaran. Siswa lebih banyak mencatat dan mendengarkan ceramah materi yang disampaikan oleh guru, tanpa diimbangi variasi metode pembelajaran yang menarik bagi siswa. Hal semacam ini yang mengakibatkan siswa menjadi bosan dan kurang aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Pola guru aktif dan siswa pasif menyebabkan Aktivitas Belajar Akuntansi menjadi rendah. Para siswa cenderung melampiaskan aktivitas mereka di luar kegiatan belajar sehingga proses KBM menjadi tidak kondusif. Untuk itu guru perlu memilih model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses KBM sehingga keberhasilan proses pembelajaran dapat tercapai.

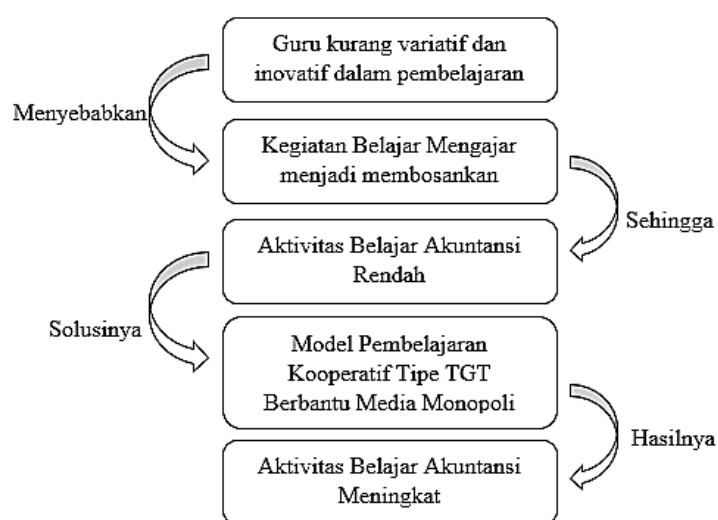
Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 19 Mei 2016 di kelas X AK2 SMK Negeri 1 Pengasih, kegiatan pembelajaran akuntansi yang dilakukan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional di mana guru sebagai pusat pembelajaran yang aktif di dalam kegiatan pembelajaran. Guru hanya menjelaskan materi di depan kelas, sedangkan para siswa asyik dengan kegiatan masing-masing yang tidak

berhubungan dengan materi pelajaran. Aktivitas Belajar Akuntansi dalam kegiatan pembelajaran masih sangat kurang.

Dari permasalahan tersebut, peneliti berusaha memberikan alternatif penyelesaian masalah dengan mencoba menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli dalam kegiatan pembelajaran akuntansi. Model pembelajaran kooperatif akan membuat siswa belajar bagaimana bekerja sama dengan orang lain, bersaing untuk bersenang-senang dan bergembira, serta bekerja sendiri-sendiri secara otonom. Ada banyak model dalam pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan serta turnamen. Permainan yang akan digunakan dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ini ialah Monopoli. Permainan Monopoli ini telah dimodifikasi dengan materi pembelajaran akuntansi, di mana setiap petak telah disediakan pertanyaan-pertanyaan akuntansi, sehingga setiap siswa harus siap menjawab pertanyaan tersebut agar mendapatkan skor maksimal dalam permainan tersebut. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media Monopoli ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan menyenangkan. Selain itu metode ini dapat meningkatkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan

sehat antar siswa dan Aktivitas Belajar Akuntansi sehingga Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli dirasa cocok untuk diterapkan di Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih agar dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. Dalam penelitian ini kerangka berpikir dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media Monopoli

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan alur berpikir yang digunakan peneliti dalam kerangka berpikir, maka dapat disusun hipotesis tindakan yang dapat digunakan untuk memberikan jawaban sementara atas masalah yang telah dirumuskan. Hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

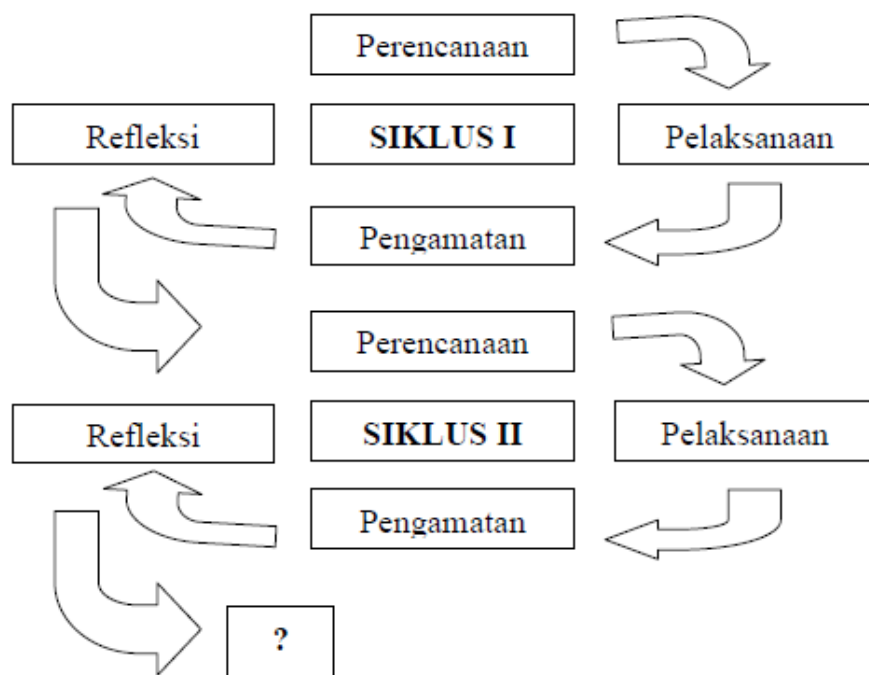
Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yang dilakukan secara kolaboratif sehingga peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru Akuntansi Perusahaan Dagang. Penelitian ini juga dilakukan secara partisipatif yaitu peneliti secara langsung terlibat dalam pelaksanaan penelitian langkah demi langkah. Penelitian ini dilakukan di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi.

Suharsimi Arikunto (2008: 2-3) menjelaskan bahwa dalam penelitian tindakan kelas (PTK) terdapat tiga kata yang dapat dipahami pengertiannya, yaitu:

1. Penelitian menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data dan informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kekuatan untuk siswa.
3. Kelas adalah sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Suharsimi Arikunto (2008: 16) juga mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas dalam pelaksanaannya memiliki empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Peneliti

melaksanakan penelitian sebanyak 2 Siklus. Adapun model Penelitian Tindakan Kelas dapat digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



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

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih yang terletak di Jalan Kawijo Nomor 11, Pengasih, Kulon Progo. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei - Oktober 2016 dengan rincian:

Proposal : Mei-Juni 2016

Perizinan : Juni 2016

Pelaksanaan Penelitian: Juli-Agustus 2016

Analisis Data : Agustus 2016

Penulisan Laporan : September- Oktober 2016

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 32 siswa. Objek dalam penelitian adalah Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017 melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Aktivitas Belajar Akuntansi

Aktivitas Belajar Akuntansi dapat berbentuk kegiatan fisik maupun kegiatan psikis. Kegiatan fisik yang mudah diamati antara lain membaca, mendengarkan, menulis, dan berlatih keterampilan-keterampilan. Kegiatan psikis yang sulit diamati antara lain menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan suatu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan dan kegiatan psikis yang lain. Aktivitas Belajar Akuntansi merupakan aspek terpenting dalam pembelajaran Akuntansi. Aktivitas Belajar Akuntansi merupakan motor penggerak dalam kegiatan pembelajaran Akuntansi yang menuntut siswa untuk selalu memproses kegiatan belajarnya. Tanpa adanya Aktivitas Belajar Akuntansi tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan maksimal. Aktivitas Belajar Akuntansi akan meningkat

apabila siswa melakukan keterampilan tertentu di dalam proses pembelajaran Akuntansi.

Pengukuran Aktivitas Belajar Akuntansi dapat dilihat dari lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi yang diukur dalam penelitian ini yaitu:

a. Aktivitas visual

- 1) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran.
- 2) Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi.

b. Aktivitas lisan

- 1) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok.
- 2) Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman.
- 3) Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok.

c. Aktivitas mendengar

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran.
- 2) Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*.

d. Aktivitas menulis

- 1) Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran.

- 2) Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.
- 3) Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament* dengan Media Monopoli.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dengan menerapkan sistem pengelompokan/ tim kecil beranggotakan 4-6 orang dengan kemampuan akademik siswa yang heterogen dan dipadukan dengan permainan dalam turnamen akademik yang berisi soal-soal akuntansi. Pembelajaran ini memerlukan kerja sama antar individu untuk menyelesaikan tugas akademik dalam kelompok kecil, di mana mereka saling membantu, berdiskusi dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan mereka dan menutup kesenjangan pemahaman yang ada antar anggota kelompok. Siswa saling bekerja sama dalam belajar dan saling bertanggung jawab terhadap pemahaman teman satu timnya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media permainan yaitu Monopoli. Monopoli ini sebenarnya mirip dengan Monopoli biasa, tetapi telah dimodifikasi dengan menambahkan berbagai unsur akuntansi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi. Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan

Monopoli pada umumnya, hanya saja setiap pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan akuntansi yang telah disediakan di setiap petak permainan tersebut. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar di setiap petak maka akan mendapatkan uang Monopoli dan apabila mereka salah dalam menjawab maka uang Monopoli yang dimilikinya akan berkurang dan pertanyaan dilempar menjadi pertanyaan rebutan bagi peserta *tournament* yang lain.

Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli ini terdapat 4 tahapan, yaitu presentasi, belajar tim, *games-tournament* dan penghargaan tim. Pertama, guru menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar. Kemudian siswa dibagi ke dalam kelompok yang terdiri empat atau lima siswa dengan kemampuan akademik yang heterogen. Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli ini setiap anggota akan mempelajari materi bersama anggota timnya, selanjutnya mereka akan diuji secara individual melalui *tournament* dengan berkompetisi melawan anggota tim lain yang kemampuan akademiknya sama menggunakan Media Monopoli. Uang Monopoli yang diperoleh dari *tournament* ini akan diakumulasikan dengan uang Monopoli anggota timnya. Tim yang memperoleh uang Monopoli paling banyak akan memenangkan *games tournament* ini dan mendapatkan penghargaan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan:

1. Observasi Partisipatif

Observasi adalah kegiatan pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti di mana peneliti turun langsung mengamati jalannya penelitian dan mencatatnya dengan instrumen observasi tentang hal-hal yang diteliti. Observasi yang dilakukan ini merupakan jenis observasi partisipatif, yaitu observasi yang dilakukan apabila *observer* ikut serta dalam kegiatan atau situasi yang dilakukan oleh *observer*. Teknik observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai Aktivitas Belajar Akuntansi.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh 3 orang *observer*. Melalui pedoman observasi yang ada maka akan diperoleh data untuk kemudian diterjemahkan untuk mengetahui Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I dan siklus II. Observasi dilakukan untuk mencari tahu data mengenai kemunculan Aktivitas Belajar Akuntansi saat proses pembelajaran Akuntansi berlangsung di dalam kelas dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantu Media Monopoli.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data berbagai aspek pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas,

hubungan interaksi guru dengan siswa, dan interaksi siswa dengan siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dikumpulkan dan dihimpun serta dianalisis guna memberikan kemudahan bagi peneliti untuk mencari pemecahan masalah sekaligus sebagai bukti bahwa penelitian ini benar dilakukan. Macam-macam dokumen yang dapat membantu dalam mengumpulkan data penelitian ini yaitu silabus sebagai dasar untuk membuat RPP sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan serta daftar siswa dan daftar nilai siswa sebagai dasar untuk membentuk kelompok belajar yang akan digunakan dalam pembelajaran akuntansi dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli.

F. Instrumen Penelitian

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi Aktivitas Belajar Akuntansi berisi pedoman pengamatan aktivitas yang terjadi selama pembelajaran di dalam kelas. Berikut ini indikator Aktivitas Belajar Akuntansi yang akan diteliti:

Tabel 1. Kisi-kisi Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi

No	Aspek		Uraian Indikator
1	Aktivitas visual	a	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran
		b	Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi
2	Aktivitas lisan	c	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok
		d	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman
		e	Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok
3	Aktivitas mendengar	f	Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran
		g	Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan <i>games tournament</i>
4	Aktivitas menulis	h	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran
		i	Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok
		j	Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>games tournament</i> dengan Media Monopoli

Kisi-kisi observasi Aktivitas Belajar Akuntansi merujuk pada teori aktivitas belajar Paul D. Dierich dalam Sardiman (2011:101).

Pedoman penskoran Aktivitas Belajar Akuntansi dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media Monopoli yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Akuntansi

Kategori Setiap Indikator	Skor Penilaian
Aktif	2
Cukup Aktif	1
Tidak Aktif	0

Berikut ini adalah rincian skor untuk setiap indikator Aktivitas Belajar Akuntansi:

a. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran.

Skor 2 : Siswa selalu memperhatikan penjelasan materi dari guru saat presentasi materi pembelajaran dan tidak berbicara dengan temannya.

Skor 1 : Siswa memperhatikan penjelasan materi dari guru saat presentasi materi pembelajaran namun terkadang berbicara dengan temannya membahas hal di luar topik pembelajaran.

Skor 0 : Siswa tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru saat presentasi materi pembelajaran.

b. Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi.

Skor 2 : Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi atas kesadaran diri sendiri.

Skor 1 : Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi setelah diperintah guru.

Skor 0 : Siswa tidak membaca dan mempelajari materi pembelajaran Akuntansi.

c. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa saat kegiatan kelompok.

Skor 2 : Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat presentasi materi pembelajaran atau saat kegiatan belajar kelompok sebanyak ≥ 2 .

Skor 1 : Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat presentasi materi pembelajaran atau saat kegiatan belajar kelompok sebanyak 1 kali.

Skor 0 : Siswa tidak mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat presentasi materi pembelajaran atau saat kegiatan belajar kelompok.

d. Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman.

Skor 2 : Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, ataupun komentar kepada guru/teman sebanyak ≥ 2 .

Skor 1 : Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, ataupun komentar kepada guru/teman sebanyak 1 kali.

Skor 0 : Siswa tidak memberi jawaban, saran, pendapat, ataupun komentar kepada guru/teman.

e. Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok

Skor 2 : Siswa berdiskusi dengan teman sesuai topik pembelajaran yang diberikan selama lebih dari setengah jalannya sesi belajar kelompok.

Skor 1 : Siswa berdiskusi dengan teman sesuai topik pembelajaran yang diberikan kurang dari setengah jalannya sesi belajar kelompok.

Skor 0 : Siswa tidak berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok.

f. Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran.

Skor 2 : Siswa selalu mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran.

Skor 1 : Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran namun terkadang berbicara dengan temannya membahas hal di luar topik pembelajaran.

Skor 0 : Siswa tidak mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran.

g. Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*.

Skor 2 : Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament* selama lebih dari setengah jalannya kegiatan diskusi dengan serius.

Skor 1 : Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament* tetapi kurang dari setengah jalannya kegiatan diskusi serta sering bercanda.

Skor 0 : Siswa tidak mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament*.

- h. Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran.

Skor 2 : Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran atas kesadaran dirinya sendiri.

Skor 1 : Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran setelah diperintah guru.

Skor 0 : Siswa tidak mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran.

- i. Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.

Skor 2 : Siswa mengerjakan seluruh latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok dengan lengkap dan mengumpulkannya tepat waktu.

Skor 1 : Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok namun tidak selesai atau tidak mengumpulkan tepat waktu.

Skor 0 : Siswa tidak mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.

- j. Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games-tournament* dengan Media Monopoli.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk menuliskan berbagai kejadian yang berhubungan dengan penelitian yang terjadi di dalam kelas. Kejadian dapat berupa interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru, interaksi antar siswa, pengelolaan kelas, suasana kelas, dan kegiatan penelitian semuanya dapat dilihat lagi pada catatan lapangan ini. Fungsi catatan lapangan adalah untuk melakukan pengecekan dengan data yang telah didapatkan.

G. Rancangan Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan penelitian ini menurut Suharsimi Arikunto (2008: 17-20) yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berikut ini dijelaskan masing-masing siklus beserta keempat komponen penelitian tindakan kelas yang dilakukan:

1. Siklus 1

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini rencana tindakan yang dilakukan yaitu peneliti melakukan kesepakatan dengan guru mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih. Adapun langkah-langkah yang yang dilaksanakan meliputi:

- 1) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi Jurnal Khusus menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media Monopoli.

- 2) Membuat pedoman observasi sebagai instrumen untuk observasi/pengamatan yang berisi kejadian-kejadian yang mungkin muncul selama pembelajaran.
 - 3) Menyiapkan format catatan lapangan yang akan digunakan oleh *observer* untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran.
 - 4) Menyusun materi pembelajaran mengenai Jurnal Khusus.
 - 5) Menyusun dan mempersiapkan soal-soal turnamen beserta kunci jawaban.
 - 6) Membagi siswa menjadi beberapa tim, satu tim terdiri dari empat siswa yang memiliki kemampuan heterogen berdasarkan kemampuan akademik dan membuat nomor punggung berdasarkan nomor presensi.
 - 7) Menyiapkan perlengkapan untuk menunjang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli.
- b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari perencanaan yang telah dibuat sebelumnya, yaitu pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. Adapun tahap pelaksanaannya meliputi:

1) Tahap Mengajar (*Teaching*)

Dalam tahap ini guru mengajarkan materi pelajaran secara garis besar, biasanya dengan pengajaran langsung/ceramah maupun dengan diskusi yang dipimpin oleh guru. Kegiatan ini lebih berupa pengantar atau apersepsi. Pada kegiatan ini, tugas guru adalah menjelaskan hal-hal yang sifatnya mendasar tentang materi yang akan dipelajari siswa.

2) Belajar Tim (*Teams Study*)

Dalam tahap ini siswa dibagi menjadi tim yang terdiri dari 4 orang dengan kemampuan yang heterogen. Tugas mereka di sini adalah menyelesaikan soal diskusi yang diberikan oleh guru. Masing-masing anggota tim harus membantu anggotanya yang lain, sehingga semua anggota dalam tim tersebut benar-benar memahami materi pelajaran tersebut.

3) *Games*

Games ini menggunakan permainan Monopoli. Di sini mereka diberikan satu set permainan Monopoli dan diberikan waktu untuk bermain bersama kelompoknya. Dalam *games* ini mereka harus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang mereka peroleh dari penyajian materi dari guru dan belajar kelompok.

4) *Tournament*

Dalam *tournament* ini masing-masing kelompok mewakili anggotanya untuk maju ke *tournament* yang telah disediakan. Di setiap meja *tournament* telah disediakan satu set permainan Monopoli beserta pertanyaan yang berbeda-beda. Jika siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka akan diberi uang Monopoli dan jika jawaban salah maka uangnya akan berkurang dan pertanyaan dilempar kepada peserta *tournament* yang lain. Uang itu akan diakumulasikan dengan uang masing-masing anggota tim. Tim dengan jumlah uang yang paling banyak akan keluar sebagai pemenang dan mendapatkan hadiah.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung atau bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Dalam kegiatan ini peneliti mencatat semua hal yang diperlukan selama pelaksanaan tindakan yang erat kaitannya dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli. Peneliti juga akan dibantu oleh tiga orang *observer* lainnya yang juga akan mencatat semua hal yang diperlukan untuk menunjang penelitian.

d. Refleksi

Tahap refleksi dimaksudkan untuk mengkaji kegiatan yang dilakukan berdasarkan data yang telah didapat sebelumnya yang kemudian selanjutnya akan dilakukan evaluasi untuk menyempurnakan siklus selanjutnya. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini peneliti akan berdiskusi bersama guru terhadap hasil pengamatan. Hasil dari diskusi yang dilakukan akan digunakan sebagai pertimbangan dalam merencanakan pembelajaran selanjutnya.

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan siklus II hampir sama dengan tahap perencanaan tindakan pada siklus I. Namun pada siklus II perencanaan tindakan yang ada merupakan penyempurnaan dari kekurangan yang ditemukan dari siklus I berdasarkan refleksi yang telah dilakukan. Pada tahap perencanaan tindakan siklus II diawali dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli. Materi yang akan disampaikan pada siklus II ini adalah mengenai Ketentuan Bisnis untuk Perusahaan Dagang. Selanjutnya menyusun materi, membuat lembar pedoman observasi,

menyiapkan catatan lapangan, dan menyiapkan segala perlengkapan yang digunakan untuk menunjang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pada intinya sama seperti pada siklus I dengan menggunakan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Pada siklus II ini, jenis kasus yang disajikan sama dengan siklus I tetapi pertanyaan yang diberikan pada saat *games tournament* berbeda.

c. Pengamatan

Tahap pengamatan pada siklus II sama dengan tahap pengamatan pada siklus I. Pengamatan dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung atau bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Dalam kegiatan ini peneliti mencatat semua hal yang diperlukan selama pelaksanaan tindakan yang erat kaitannya dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli. Peneliti juga akan dibantu oleh tiga orang *observer* lainnya yang juga akan mencatat semua hal yang diperlukan untuk menunjang penelitian.

d. Refleksi

Tahap refleksi dimaksudkan untuk mengkaji kegiatan yang dilakukan berdasarkan data yang didapat sebelumnya yang

kemudian selanjutnya akan dilakukan evaluasi untuk menyempurnakan siklus berikutnya. Tahap refleksi pada siklus II digunakan untuk membedakan hasil siklus I dan siklus II. Dari hasil refleksi akan diperoleh data apakah terjadi peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dibanding dengan siklus I.

H. Teknik Analisis Data

Dari data dan informasi yang sudah diperoleh, maka digunakan teknik analisis data yaitu analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase ini digunakan untuk menganalisis data Aktivitas Belajar Akuntansi. Analisis ini dilakukan dengan:

1. Mengolah skor Aktivitas Belajar Akuntansi

- a. Membuat kategori penyekoran Aktivitas Belajar Akuntansi.
- b. Menghitung dan menjumlahkan skor Aktivitas Belajar Akuntansi pada masing-masing siswa.
- c. Menghitung persentase skor Aktivitas Belajar Akuntansi secara individual dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah skor pada setiap siswa}}{\text{Skor Maksimum tiap siswa}} \times 100\%$$

- d. Menghitung dan menjumlahkan skor untuk masing-masing indikator Aktivitas Belajar Akuntansi yang diamati.
- e. Menghitung skor Aktivitas Belajar Akuntansi pada setiap indikator yang diamati dengan rumus :

$$\frac{\text{Jumlah skor pada setiap indikator}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2015: 144)

- f. Menghitung persentase rata-rata skor Aktivitas Belajar Akuntansi dengan rumus:

$$\frac{\text{Skor total Aktivitas Belajar Akuntansi}}{\text{Jumlah Indikator}} \times 100\%$$

- g. Menghitung peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi
- 1) Peningkatan persentase absolut

Peningkatan persentase absolut ini digunakan untuk melihat seberapa besar peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II.

$$\text{Peningkatan Absolut} = B - A$$

Keterangan:

B : Persentase skor siklus II

A : Persentase skor siklus I

- 2) Peningkatan persentase relatif

Peningkatan persentase relatif ini digunakan untuk melihat seberapa besar peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II dibandingkan dengan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi di siklus I.

$$\text{Peningkatan Relatif} = \frac{B - A}{A} \times 100\%$$

Keterangan:

B : Persentase skor siklus II

A : Persentase skor siklus I

2. Menyajikan Data

Setelah data mengenai Aktivitas Belajar Akuntansi diolah, data tersebut disampaikan secara sederhana dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik sehingga mudah dipahami.

3. Menarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan ini dilakukan dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah disajikan pada awal penelitian. Setelah data disajikan dalam bentuk tabel dan grafik, kemudian dilakukan pemaknaan data ke dalam pernyataan.

I. Indikator Keberhasilan

Dilihat dari segi proses, pembentukan kompetensi dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran (E. Mulyasa, 2014: 131). Adapun indikator keberhasilan penelitian ini adalah jika penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media Monopoli dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi dengan perolehan skor $\geq 75\%$ baik secara keseluruhan/rata-rata, per indikator maupun secara individual.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Observasi Awal

1. Kondisi Umum SMK Negeri 1 Pengasih

SMK Negeri 1 Pengasih merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Menengah Kejuruan di Yogyakarta yang berlokasi di Jalan Kawijo 11 Kabupaten Kulon Progo, Yogyakarta. SMK ini didirikan pada bulan Januari pada tahun 1968 berdasarkan SK No. 162/UKK.3/1968. SMK Negeri 1 Pengasih merupakan lembaga pendidikan yang berada di wilayah Kabupaten Kulon Progo yang telah memiliki Standar Internasional. Di samping itu, SMK Negeri 1 Pengasih juga sedang melaksanakan deklarasi Standar Manajemen Mutu ISO 9001:2000 pada tanggal 17 Juli 2008.

SMK Negeri 1 Pengasih merupakan salah satu sekolah unggulan yang terbaik di Kabupaten Kulon Progo karena memiliki banyak peminat khususnya masyarakat sekitar Kulon Progo. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang mendaftar di SMK Negeri 1 Pengasih selalu meningkat untuk setiap tahunnya. Sekolah ini menggunakan sistem *moving class* agar dapat memenuhi kegiatan belajar mengajar. SMK Negeri 1 Pengasih didukung oleh tenaga pengajar sebanyak 79 guru dan karyawan yang berjumlah 27 orang. SMK Negeri 1 Pengasih memiliki 6 program keahlian dengan jumlah

masing-masing kelas terdapat 32 peserta didik. Program keahlian tersebut meliputi 6 kelas Program Keahlian Akuntansi, 6 kelas Program Keahlian Administrasi Perkantoran, 6 kelas Program Keahlian Pemasaran, 4 kelas Program Keahlian Multi Media, 5 kelas Program Keahlian Busana Butik, dan 3 kelas Program Keahlian Akomodasi Perhotelan. SMK Negeri 1 Pengasih pada tahun ajaran 2016/2017 menggunakan kurikulum 2013.

Visi SMK Negeri 1 Pengasih:

“Menjadi Lembaga Diklat bertaraf Internasional untuk menghasilkan SDM yang taqwa, profesional, mempunyai unjuk kerja dan mampu berkompetisi di tingkat Nasional maupun Internasional”.

Misi SMK Negeri 1 Pengasih:

- a. Melaksanakan pendidikan dan latihan yang berwawasan keunggulan, dengan adanya:
 - 1) Pendidik dan tenaga kependidikan yang kompeten
 - 2) Kurikulum yang sesuai dengan pasar kerja nasional dan internasional
 - 3) Sarana dan prasarana yang memadai serta lingkungan yang kondusif
 - 4) Jalinan kerja sama dengan *stakeholder*
- b. Melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan CBT, PBT, dan *Lifskill* untuk membentuk tamatan yang profesional

- c. Melaksanakan pembinaan kesiswaan yang terstruktur untuk membentuk insan yang taqwa
- d. Melaksanakan pengabdian masyarakat
- e. Menerapkan manajemen berbasis Sistem Manajemen Mutu (SMM) ISO 9001:2000.

SMK Negeri 1 Pengasih ini memiliki luas tanah sebesar 6.554 m² dan memiliki luas gedung sekolah sebesar 4.572 m². SMK Negeri 1 Pengasih ini dilihat dari kondisi fisik sudah memiliki sarana dan prasarana pendukung yang cukup lengkap dan memadai yaitu:

- | | |
|--|---------------------------------|
| a. Ruang Kepala Sekolah | k. Laboratorium (terdiri |
| b. Ruang tata usaha | dari laboratorium untuk |
| c. Ruang tamu | masing-masing |
| d. Ruang guru | jurusan) |
| e. Ruang sidang | l. Kantin |
| f. Ruang UKS | m. Tempat ibadah |
| g. Ruang perpustakaan | n. Kamar mandi |
| h. Ruang bimbingan konseling | o. Lapangan upacara |
| i. Ruang ganti dan penyimpanan alat olahraga | p. Tempat parkir |
| j. Bank Mini Cabe Rawit | q. Ruang <i>business centre</i> |
| | r. Ruang ISO |
| | s. Ruang OSIS |

2. Kondisi Umum Kelas XI AK2

Kelas XI AK2 merupakan salah satu kelas Program Keahlian Akuntansi diantara 2 kelas Akuntansi yang terdapat pada jenjang kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017. Jumlah siswa kelas ini adalah 32 siswa yang keseluruhan siswanya adalah putri. Saat Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang ini Kelas XI AK2 berada di ruang 114. Sarana dan prasarana yang terdapat di kelas ini adalah meja, kursi, *white board*, penghapus, spidol, papan administrasi, LCD, kipas angin serta gambar-gambar tokoh pahlawan. Secara umum kondisi ruang kelas 114 baik untuk jalannya proses pembelajaran, namun kegiatan pembelajaran terkadang terganggu oleh suara bising dari luar kelas ketika *moving class*.

3. Pra Penelitian Tindakan Kelas

a. Observasi Awal

Peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 19 Juli 2016 di Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih. Observasi awal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran di kelas. Permasalahan yang terjadi yaitu siswa jarang yang bertanya atau mengemukakan pendapat apabila tidak ditunjuk oleh gurunya, siswa terkadang lebih senang berbicara dengan temannya dibandingkan memperhatikan gurunya ketika menjelaskan materi pelajaran. Ada 12 dari 32 siswa atau 37,5% siswa yang lebih suka berbicara dengan temannya

daripada memperhatikan penjelasan materi dari guru, hanya 8 dari 32 siswa atau 25 % siswa yang bertanya saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya, dan 12 siswa dari 32 siswa atau 37,5 % siswa yang tidak mencatat materi yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, guru dalam menjelaskan materi pelajaran masih menerapkan metode ceramah. Saat dikonfirmasi, guru menyatakan belum pernah menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan suatu media dikarenakan guru belum memiliki pengalaman dengan penerapan media dan keterbatasan waktu yang dimiliki guru untuk menyiapkan pembelajaran dengan model pembelajaran yang menarik sedangkan guru dituntut untuk cepat dalam menyelesaikan target materi yang ada di sekolah. Berdasarkan permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa Aktivitas Belajar Akuntansi masih rendah yaitu kurang dari 75%.

b. Penyusunan Perencanaan

Untuk melakukan penelitian yang efektif, dibutuhkan perencanaan yang baik. Untuk itu, peneliti perlu menyusun perencanaan penelitian yang nantinya akan dijadikan pedoman dalam pelaksanaan penelitian. Setelah berdiskusi dengan guru, peneliti kemudian membuat perencanaan untuk mengatasi permasalahan kurangnya Aktivitas Belajar Akuntansi yang bertujuan agar pembelajaran Akuntansi lebih menarik, bervariasi,

merangsang siswa untuk terlibat aktif, dan siswa tidak merasa bosan. Solusi untuk mengatasi permasalahan di atas, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Peneliti berencana untuk menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli dalam pembelajaran Akuntansi. Penerapan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus I peneliti menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli pada materi pokok Jurnal Khusus. Pada siklus II peneliti menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli pada materi pokok Ketentuan Bisnis Perusahaan Dagang. Satu siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 4x45 menit. Hal tersebut dikarenakan pertimbangan guru yang beranggapan bahwa 1 kali pertemuan sudah cukup. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dan peneliti. Proses pembelajaran terdiri dari empat tahap yaitu presentasi materi, belajar kelompok, *games tournament*, dan penghargaan kelompok. Perencanaan yang telah didiskusikan antara guru dan peneliti kemudian dituangkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dijadikan pedoman selama pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II.

B. Hasil Penelitian

1. Laporan Siklus I

a. Perencanaan

Sebelum Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli, peneliti melakukan persiapan dan perencanaan pembelajaran akuntansi. Perencanaan tersebut kemudian dikonsultasikan dengan guru dan disepakati bahwa pada siklus I materi pokok yang dipelajari yaitu Jurnal Khusus. Guru yang mengajar dalam penelitian ini adalah kolaborasi antara guru mata pelajaran dan peneliti, dibantu oleh 3 mahasiswa yang berperan sebagai *observer*. Adapun persiapan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu:

- 1) Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP dari silabus yang didapatkan dari guru mata pelajaran sebagai pedoman dalam pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli.
- 2) Menyiapkan materi yang diajarkan dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli yaitu mengenai Jurnal Khusus.
- 3) Menyiapkan dan membuat media pembelajaran yaitu Monopoli yang telah dimodifikasi dengan unsur akuntansi.

- 4) Menyiapkan daftar kelompok belajar dengan berpedoman pada nilai rapot terakhir siswa untuk mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa. Kelas dibagi menjadi 8 kelompok di mana satu kelompok terdiri atas 4 siswa dengan kemampuan akademik yang heterogen.
- 5) Menyiapkan soal diskusi kelompok dan soal *games-turnament* dengan menggunakan Media Monopoli.
- 6) Membuat pengelompokan siswa secara homogen sebanyak 8 kelompok yang terdiri dari perwakilan masing-masing kelompok secara heterogen untuk menempati meja-meja turnamen.
- 7) Membuat ketentuan *games tournament* dan penilaian *games tournament*.
- 8) Menyiapkan lembar observasi Aktivitas Belajar Akuntansi dan catatan lapangan sebagai pedoman dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli.
- 9) Menyiapkan hadiah atau *reward* bagi kelompok yang terbaik saat *games tournament*.
- 10) Berdiskusi dengan guru mata pelajaran mengenai RPP dan skenario Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli yang akan dilaksanakan.

b. Pelaksanaan

Setelah melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran, telah disepakati bahwa tindakan pada siklus I ini hanya dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan (@ 4 x 45 menit). Hal tersebut dikarenakan pertimbangan guru yang beranggapan bahwa 1 kali pertemuan sudah cukup, dan apabila penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli ini dilakukan lebih dari satu pertemuan maka siswa mudah merasa jenuh dan bosan.

Tindakan pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Selasa, 26 Juli 2016 pukul 11.15- 14.45 WIB. Adapun materi yang dipelajari pada pertemuan ini adalah mengenai Jurnal Khusus. Peneliti dibantu oleh tiga orang *observer* dalam mengamati Aktivitas Belajar Akuntansi. Penjelasan dari tindakan siklus I sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Guru memberi salam kepada para siswa dan dilanjutkan presensi kehadiran siswa. Sebelum memulai materi pembelajaran guru terlebih dahulu melakukan apersepsi dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta skenario pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

a) Presentasi Kelas

Tindakan pertama dalam pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli adalah presentasi kelas. Guru melakukan presentasi materi di dalam kelas dengan media *powerpoint* kurang lebih 30 menit. Materi yang diajarkan mengenai Jurnal Khusus. Selama tahap presentasi kelas guru beberapa kali memberi pertanyaan kepada siswa dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika belum memahami materi yang sedang diajarkan. Respon siswa terhadap materi bisa dikatakan cukup baik, karena banyak siswa yang memperhatikan penjelasan dari guru serta menjawab saat guru memberikan pertanyaan.

b) Belajar Kelompok

Setelah tahap presentasi kelas selesai kemudian dilanjutkan tahap belajar kelompok. Siswa dibentuk menjadi kelompok belajar kecil yang berjumlah 4 siswa setiap kelompok. Pembagian kelompok belajar ini dengan memperhatikan heterogenitas siswa berdasarkan nilai hasil belajar siswa. Guru membacakan pembentukan kelompok di depan kelas dan siswa langsung mengelompok sesuai instruksi dari guru.

Setelah seluruh siswa berada dalam kelompoknya, guru langsung memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh masing-masing siswa dengan cara berdiskusi atau bekerja sama dalam kelompoknya. Siswa mulai mengerjakan tugas yang diberikan dan saling membantu satu sama lain jika teman satu kelompoknya tidak bisa atau langsung bertanya kepada guru. Aktivitas Belajar Akuntansi mulai tampak saat belajar kelompok. Dalam belajar kelompok, kerjasama antar siswa di dalam kelompok mulai kentara. Mereka saling membantu sekiranya ada kawannya yang kesusahan dalam mengerjakan soal yang diberikan. Akan tetapi masih ada siswa yang kurang aktif dalam diskusi dan hanya mengerjakan tugas dengan melihat jawaban teman satu kelompoknya tanpa berusaha mengerjakan secara mandiri. Tugas wajib dikumpulkan sesuai dengan waktu yang telah disepakati.

c) *Games Tournament* dengan Media Monopoli

Games Tournament yang diberikan yaitu Monopoli yang telah dimodifikasi dengan unsur akuntansi. Sebelum memulai *tournament* peneliti terlebih dahulu membagi siswa yang telah berada dalam kelompok tersebut ke dalam 8 meja *tournament*. Pembagian siswa ke dalam

meja-meja *tournament* berdasarkan homogenitas kemampuan siswa. Masing-masing meja *tournament* ditempati oleh perwakilan setiap kelompok sesuai dengan kemampuan masing-masing. Setelah siswa menempati meja *tournament*, peneliti membacakan aturan permainannya. Langkah-langkah dalam permainan TGT sebagai berikut:

- (1) Siswa menempati meja-meja *tournament* sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru.
- (2) Media Monopoli diberikan di setiap meja *tournament*, siswa diminta untuk mempersiapkan media pembelajaran tersebut.
- (3) Siswa menentukan urutan dalam bermain.
- (4) Siswa yang mendapat urutan bermain diminta mengocok dadu, kemudian berjalan sesuai angka dadu yang keluar menempati petak-petak yang tersedia.
- (5) Di setiap petak permainan Monopoli ada warna *orange* atau merah di sudut kanan atas. Siswa wajib mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang ada di petak tersebut.
- (6) Kartu pertanyaan diambil oleh pemain sebelumnya untuk dibacakan. Pemain kemudian menjawab

pertanyaan tersebut dengan menuliskannya di lembar jawab yang telah diberikan.

(7) Untuk mengkonfirmasi jawaban dari pemain itu benar atau salah, siswa yang mengambil kartu tadi melihat kunci jawaban di belakang kartu soal yang sebelumnya telah di *streples*.

(8) Pemain akan mendapatkan uang Monopoli sebesar jumlah yang tertera pada kartu soal apabila menjawab dengan benar, jika salah maka pertanyaan akan jadi rebutan pemain lain kecuali pemain yang mengambil pertanyaan.

(9) Setelah waktu turnamen habis, setiap pemain diminta untuk merekap jumlah uang yang ia dapatkan kemudian diminta untuk kembali ke posisi awal (saat pembentukan kelompok belajar).

d) Penghargaan Kelompok

Penghargaan kelompok diberikan kepada kelompok yang memperoleh uang monopoli terbanyak. Setiap pemain telah kembali di kelompok masing-masing, kemudian setiap kelompok mengakumulasikan perolehan uang mereka. Pemenangnya ialah kelompok yang mendapat jumlah uang Monopoli terbanyak, yaitu kelompok D.

3) Kegiatan Akhir

Guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama dengan siswa, kemudian memberikan informasi untuk mempelajari materi Ketentuan Bisnis Perusahaan Dagang di pertemuan selanjutnya. Guru menutup dengan doa dan memberi salam kepada para siswa.

c. Pengamatan

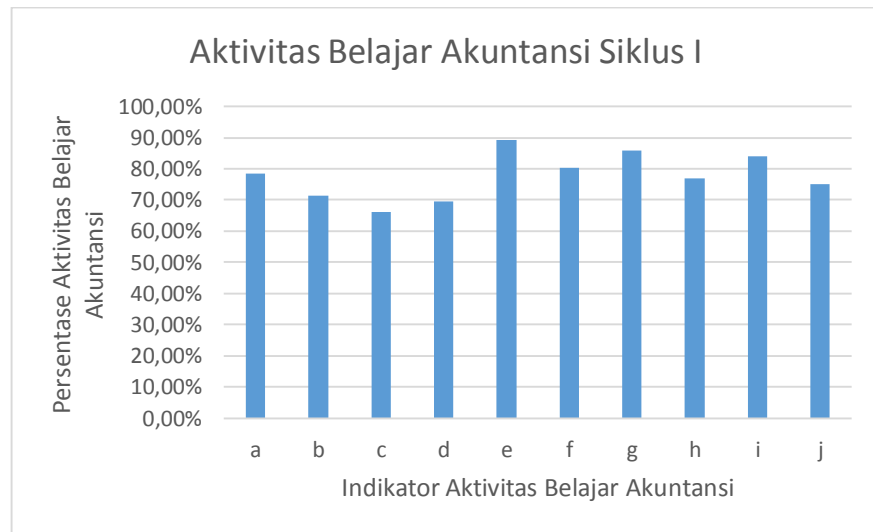
Pengamatan dilakukan bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan pada siklus I yaitu bertujuan untuk mengamati Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih agar sesuai dengan pedoman observasi yang telah dibuat. Pengamatan ini dilakukan terhadap 28 siswa, dikarenakan terdapat 1 siswa yang izin, 1 siswa yang sakit, dan 2 siswa yang sedang bertugas di Bank Mini. Pengamatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 10 indikator. Adapun data Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I

No	Aspek	Uraian Indikator	% Aktivitas per Indikator
1	Aktivitas Visual	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran	78,57 %
2		Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi	71,43 %
3	Aktivitas Lisan	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok	66,07 %
4		Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman	69,64 %
5		Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok	89,29 %
6	Aktivitas Mendengar	Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran	80,36%
7		Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan <i>games tournament</i>	85,71 %
8	Aktivitas Menulis	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran	76,79 %
9		Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok	83,93 %
10		Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>games tournament</i> dengan Media Monopoli	75,00 %
Rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi siklus I			77,68%

(Sumber: data primer yang diolah terdapat pada halaman 176)

Tabel 4 tersebut menjelaskan bahwa rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I sebesar 77,68 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi secara keseluruhan telah mencapai kriteria minimal, yaitu sebesar 75%. Berdasarkan tabel tersebut, maka Aktivitas Belajar Akuntansi dapat dilihat melalui grafik sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I

Keterangan:

- a : Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran
- b : Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi
- c : Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok
- d : Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman
- e : Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok
- f : Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran
- g : Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*

- h : Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran
- i : Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok
- j : Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament* dengan Media Monopoli

d. Refleksi

Refleksi merupakan langkah yang dilakukan setelah mengetahui hasil dari tindakan pada siklus I. Pada siklus I ini penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli belum terlaksana secara optimal sehingga perlu dilakukan evaluasi.

Adapun tahapan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran pada siklus I yaitu presentasi guru, belajar kelompok, *games tournament*, dan penghargaan. Berdasarkan pengamatan, siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran dengan penerapan TGT. Hal tersebut dibuktikan dengan pencapaian persentase Aktivitas Belajar Akuntansi yang telah memenuhi indikator keberhasilan minimum yaitu sebesar 75%. Namun, masih terdapat beberapa indikator Aktivitas Belajar Akuntansi yang masih kurang dalam proses pembelajaran. Adapun indikator Aktivitas Belajar Akuntansi yang masih kurang yaitu siswa membaca materi pelajaran Akuntansi hanya mencapai 71,43%, siswa mengajukan

pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok hanya mencapai 66,07%, dan siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman hanya mencapai 69,64%. Selain itu untuk indikator siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament* dengan Media Monopoli hasil yang diperoleh masih berada di batas minimum yaitu hanya mencapai 75,00%.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I, diperoleh kendala-kendala sebagai berikut:

- 1) Pada saat kegiatan presentasi kelas, siswa kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru. Selain itu, masih belum banyak siswa yang membaca materi pelajaran Akuntansi yang sedang dibahas, padahal sudah tersedia buku yang memuat materi tersebut.
- 2) Pada saat belajar kelompok (*teams*), masih banyak siswa yang kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada teman satu kelompoknya.
- 3) Pada saat *games tournament* dengan menggunakan Media Monopoli siswa masih bingung dengan peraturan permainan, sehingga masih banyak siswa yang bertanya tentang peraturan permainan kepada guru maupun peneliti.

Adapun usaha yang dilakukan untuk perbaikan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Pada saat presentasi kelas guru memanggil nomor urut siswa secara acak untuk meminta pendapat siswa mengenai materi yang dibahas, sehingga aktivitas lisan siswa dapat meningkat.
- 2) Pada saat presentasi kelas guru mencari sumber belajar tambahan yang berbeda dari sumber belajar yang dimiliki siswa, sehingga referensi siswa semakin banyak.
- 3) Pada saat belajar kelompok guru mengingatkan siswa agar mengerjakan latihan dan berdiskusi dengan sungguh-sungguh karena soal saat *games tournament* tidak akan jauh berbeda dengan soal latihan saat belajar kelompok.
- 4) Pada saat *games tournament* peneliti memberikan penjelasan ulang kepada siswa sebelum permainan dimulai dan menyediakan petunjuk tertulis di setiap meja turnamen Monopoli.

2. Laporan Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan pengamatan pada siklus I, penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli hanya mencapai persentase Aktivitas Belajar Akuntansi sebesar 77,68 % dan masih harus dilakukan peningkatan karena masih ada beberapa indikator Aktivitas Belajar

Akuntansi yang belum mencapai indikator keberhasilan yakni $\geq 75\%$. Adapun indikator Aktivitas Belajar Akuntansi yang harus diperbaiki dan ditingkatkan yaitu siswa membaca materi pelajaran Akuntansi, siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok dan siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman. Selain itu untuk indikator siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament* dengan Media Monopoli juga harus ditingkatkan karena hasil yang diperoleh masih berada di batas minimum yaitu hanya mencapai 75,00%. Pembelajaran pada siklus II diterapkan pada materi Ketentuan Bisnis Perusahaan Dagang. Dengan dilaksanakannya siklus II ini, maka ditargetkan Aktivitas Belajar Akuntansi secara keseluruhan dapat mencapai indikator keberhasilan.

Siklus II direncanakan dalam satu kali pertemuan yaitu (@ 4 x 45 menit). Pelaksanaan tindakan pada siklus II merupakan hasil perbaikan dari pelaksanaan siklus I yang sesuai dengan hasil refleksi. Perencanaan pada siklus II ini dilakukan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Pada saat presentasi kelas guru memanggil nomor urut siswa secara acak untuk meminta pendapat siswa mengenai materi yang dibahas, sehingga aktivitas lisan siswa dapat meningkat.

- 2) Pada saat presentasi kelas guru mencari sumber belajar tambahan yang berbeda dari sumber belajar yang dimiliki siswa, sehingga referensi siswa semakin banyak.
- 3) Pada saat belajar kelompok guru mengingatkan siswa agar mengerjakan latihan dan berdiskusi dengan sungguh-sungguh karena soal saat *games tournament* tidak akan jauh berbeda dengan soal latihan saat belajar kelompok.
- 4) Pada saat *games tournament* peneliti memberikan penjelasan ulang kepada siswa sebelum permainan dimulai dan menyediakan petunjuk tertulis di setiap meja turnamen Monopoli.

b. Pelaksanaan

Peneliti melakukan konsultasi kembali dengan guru, dan disepakati bahwa tindakan pada siklus II ini tetap dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan saja (@ 4 x 45 menit). Hal tersebut dikarenakan pertimbangan guru yang beranggapan bahwa 1 kali pertemuan sudah cukup, mengingat masih banyak materi lain yang harus dipelajari siswa dan dikhawatirkan siswa mudah merasa jenuh dan bosan.

Tindakan pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Selasa, 2 Agustus 2016 pukul 11.15-14.45 WIB. Adapun materi yang dipelajari pada pertemuan ini adalah mengenai Ketentuan Bisnis Perusahaan Dagang. Peneliti dibantu oleh tiga orang *observer* dalam

mengamati Aktivitas Belajar Akuntansi. Adapun penjelasan dari siklus II yaitu sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Guru memberi salam kepada para siswa dan dilanjutkan presensi kehadiran siswa. Sebelum memulai materi pembelajaran guru terlebih dahulu melakukan apersepsi dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta skenario pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

a) Presentasi Kelas

Tindakan pertama dalam pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli adalah presentasi kelas. Guru melakukan presentasi materi di dalam kelas dengan media *powerpoint* kurang lebih 30 menit. Materi yang diajarkan mengenai Ketentuan Bisnis Perusahaan Dagang. Selama tahap presentasi kelas guru beberapa kali memberi pertanyaan kepada siswa mengenai Ketentuan Bisnis Perusahaan Dagang, memberikan kuis-kuis di *powerpoint*, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika belum memahami materi yang sedang diajarkan. Di saat guru memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai transaksi yang melibatkan ketentuan bisnis perusahaan dagang melalui *powerpoint* untuk diberikan kepada siswa,

terlihat keaktifan yang luar biasa yang diperlihatkan oleh siswa. Setiap guru memberikan pertanyaan, siswa kemudian langsung berebut mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

b) Belajar Kelompok

Setelah presentasi materi selesai, kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan latihan soal dalam tahap belajar kelompok. Belajar kelompok diawali dengan mengelompokkan siswa secara heterogen sesuai pembagian kelompok yang sudah ditentukan sebelumnya. Peneliti membagi siswa ke dalam 8 kelompok, di mana setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang siswa dengan kemampuan akademik yang heterogen. Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru dengan berdiskusi bersama teman satu kelompoknya. Setelah selesai mengerjakan soal, maka lembar jawab akan dikumpulkan kepada guru.

c) *Games Tournament*

Games tournament diawali dengan mengelompokkan siswa yang dibagi menjadi 7 meja turnamen dan satu meja turnamennya diisi oleh 4-5 siswa dengan kemampuan akademik yang homogen. Siswa kemudian menempati meja-meja turnamen. Peneliti menjelaskan kembali konsep permainan Monopoli. Peneliti

dan *observer* kemudian membagikan satu set permainan Monopoli di setiap meja turnamen. Pada turnamen kali ini, sebagian besar siswa sudah memahami turnamen dengan permainan Monopoli karena tidak ada lagi siswa yang menanyakan tentang peraturan turnamen.

d) Penghargaan Kelompok

Penghargaan kelompok diberikan kepada kelompok yang memperoleh uang monopoli terbanyak. Setiap pemain telah kembali di kelompok masing-masing, kemudian setiap kelompok mengakumulasikan perolehan uang mereka. Pemenangnya ialah kelompok yang mendapat jumlah uang Monopoli terbanyak, yaitu kelompok B.

3) Kegiatan Akhir

Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran mengenai Ketentuan Bisnis Perusahaan Dagang. Kemudian guru menutup pelajaran dengan berdoa dan memberi salam.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan pada siklus II yaitu bertujuan untuk mengamati Aktivitas Belajar Akuntansi agar sesuai dengan pedoman observasi yang telah dibuat. Pengamatan ini dilakukan terhadap 29 siswa, dikarenakan terdapat 1 siswa yang izin dan 2 siswa yang sedang bertugas di Bank Mini. Pengamatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2

SMK Negeri 1 Pengasih dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 10 indikator. Adapun hasil observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih dapat dilihat pada tabel berikut:

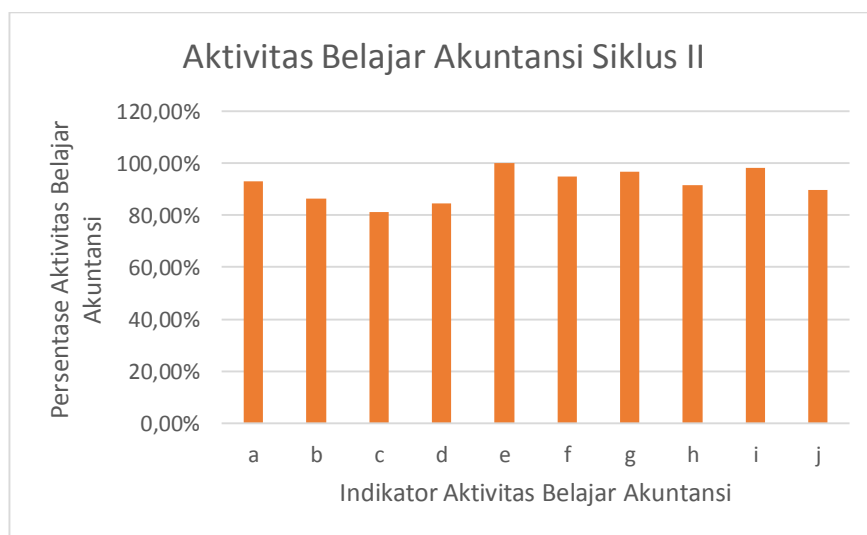
Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus II

No	Aspek	Uraian Indikator	% Aktivitas per Indikator
1	Aktivitas Visual	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran	93,10 %
2		Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi	86,21 %
3	Aktivitas Lisan	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok	81,03 %
4		Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman	84,48%
5		Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok	100,00 %
6	Aktivitas Mendengar	Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran	94,83 %
7		Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan <i>games tournament</i>	96,55 %
8	Aktivitas Menulis	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran	91,38 %
9		Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok	98,28 %
10		Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>games tournament</i> dengan Media Monopoli	89,66 %
Rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi siklus II			91,55%

(Sumber: data primer yang diolah terdapat pada halaman 197)

Tabel 5 tersebut menunjukkan bahwa rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus II sebesar 91,55 %. Hal tersebut menunjukkan rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi sudah mencapai kriteria

minimal, yaitu sebesar 75%. Berdasarkan Tabel Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus II, maka Aktivitas Belajar Akuntansi dapat dilihat melalui grafik sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus II

Keterangan:

- a : Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran
- b : Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi
- c : Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok
- d : Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman
- e : Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok
- f : Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran

- g : Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*
- h : Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran
- i : Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok
- j : Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament* dengan Media Monopoli

d. Refleksi

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli pada siklus II secara keseluruhan berjalan dengan baik. Hal ini terbukti dengan meningkatnya Aktivitas Belajar Akuntansi dibandingkan pada siklus I dari keseluruhan indikator. Pada pelaksanaan pembelajaran akuntansi dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli pada siklus II mampu mencapai tujuan yang ditetapkan yaitu meningkatnya Aktivitas Belajar Akuntansi dengan persentase aktivitas meningkat sebesar 13,87 % dari siklus I sebesar 77,68 % ke siklus II sebesar 91,55 %. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2

SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017 dan dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan $\geq 75\%$.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017 melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017. Adapun tahapan dalam pelaksanaan di setiap siklusnya meliputi kegiatan presentasi kelompok, belajar kelompok, *games tournament*, dan penghargaan kelompok. Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dilihat dari aktivitas siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran, membaca materi pembelajaran Akuntansi, mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok, memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman, berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok, mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran, mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*, mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran, mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok,

dan menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament* dengan Media Monopoli.

Pada siklus I, secara keseluruhan proses pembelajaran berjalan dengan baik namun terdapat beberapa kendala seperti belum terbiasanya siswa dalam menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli sehingga masih terdapat kebingungan, siswa masih belum banyak yang bertanya kepada guru atau teman, siswa masih belum banyak yang menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, dan hanya beberapa siswa yang membaca materi pelajaran Akuntansi. Hal tersebut menyebabkan beberapa indikator Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75 % sehingga perlu dilanjutkan tindakan pada siklus II.

Adapun indikator Aktivitas Belajar Akuntansi yang masih kurang yaitu siswa membaca materi pelajaran Akuntansi hanya mencapai 71,43%, siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok hanya mencapai 66,07%, dan siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman hanya mencapai 69,64%. Selain itu untuk indikator siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament* dengan Media Monopoli hasil yang diperoleh masih berada di batas minimum yaitu hanya mencapai 75,00%. Semua permasalahan yang terjadi pada siklus I menjadi bahan refleksi untuk diperbaiki agar siklus II nantinya dapat berjalan dengan baik.

Jika dilihat dari Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I secara individual, maka akan terlihat pengelompokan siswa berdasarkan Aktivitas Belajar Akuntansi seperti tertera di tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Pengelompokan Siswa Berdasarkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I

Kriteria	Skor Aktivitas	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Rendah	0-4	-	0%
Rendah	5-8	-	0%
Sedang	9-12	3	10,71%
Tinggi	13-16	13	46,43%
Sangat Tinggi	17-20	12	42,86%
Jumlah		28	100,00%

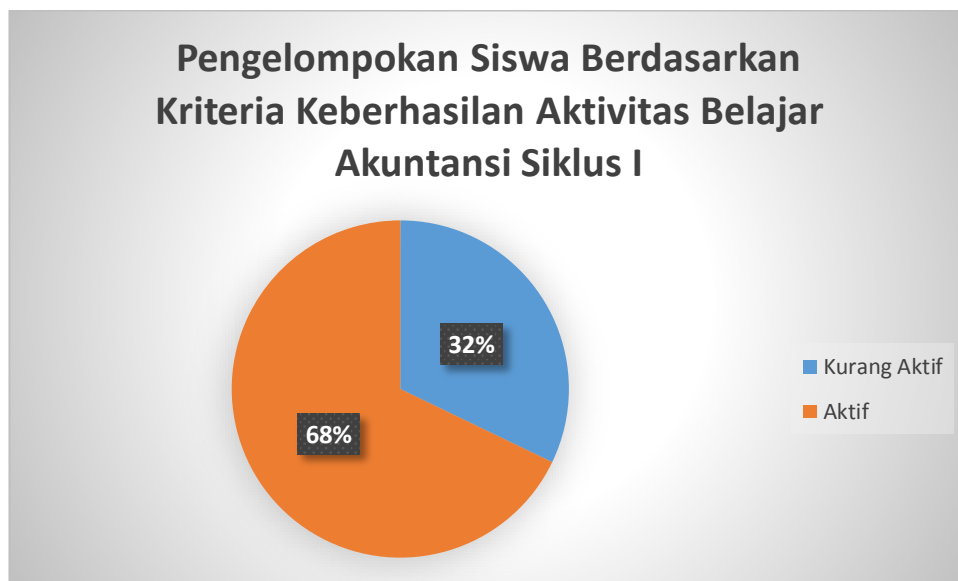


Gambar 5. Grafik Pengelompokan Siswa Berdasarkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I

Tabel 6 dan gambar 5 tersebut menunjukkan pengelompokan siswa berdasarkan Aktivitas Belajar Akuntansi. Berikut ini akan digambarkan pengelompokan siswa berdasarkan kriteria keberhasilan Aktivitas Belajar Akuntansi yaitu $\geq 75\%$ atau dengan skor ≥ 15 .

Tabel 7. Pengelompokan Siswa Berdasarkan Kriteria Keberhasilan Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I

Kriteria	Skor Aktivitas	Jumlah Siswa	Persentase
Kurang Aktif	<15	9	32%
Aktif	15-20	19	68%
Jumlah		28	100%



Gambar 6. Grafik Pengelompokan Siswa Berdasarkan Kriteria Keberhasilan Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 6 tersebut terlihat bahwa masih terdapat beberapa siswa dengan Aktivitas Belajar Akuntansi yang masih rendah, yaitu masih kurang dari 75%. Terdapat 9 siswa dengan Aktivitas Belajar Akuntansi yang masih kurang dari 75%. Jika dilihat dari Aktivitas Belajar Akuntansi secara individual masih perlu diadakan tindakan kelas untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi, sehingga perlu adanya perbaikan di siklus II.

Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran melihat dari hasil refleksi siklus I dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Penerapan Model

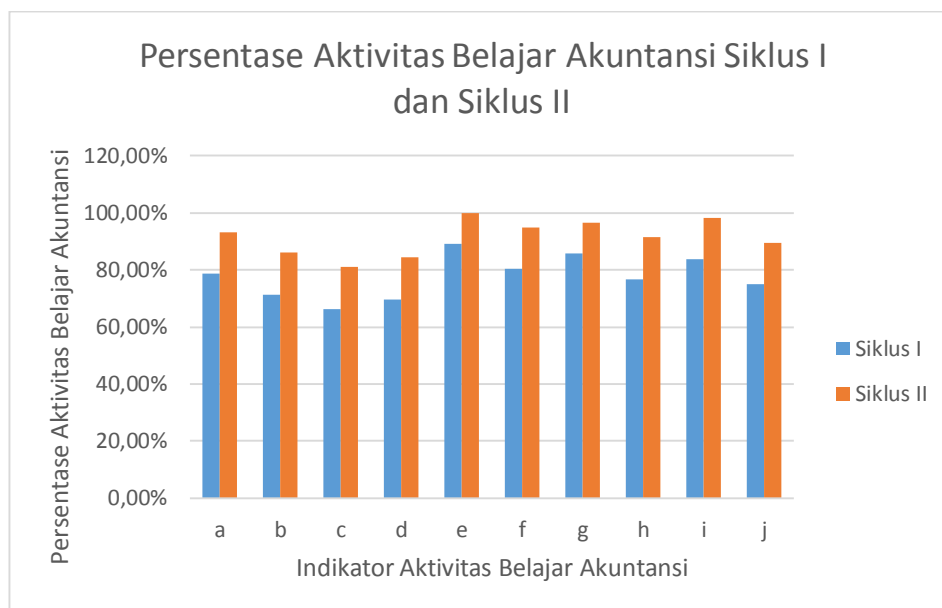
Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli pada siklus II ini sudah berjalan dengan baik dan kendala-kendala yang ada pada siklus I sudah diperbaiki. Pada siklus II terjadi peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dibandingkan siklus I. Hal tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi sehingga mencapai skor minimal yang telah ditentukan.

Adapun persentase tiap indikator yang masih kurang pada siklus I dan sudah meningkat pada siklus II yaitu siswa membaca materi pelajaran Akuntansi meningkat persentasenya menjadi 86,21%, siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok meningkat persentasenya menjadi 81,03%, siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman meningkat persentasenya menjadi 84,48%, dan siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament* dengan Media Monopoli meningkat persentasenya menjadi 89,66%. Untuk lebih jelasnya, berikut ini disajikan data Aktivitas Belajar Akuntansi pada tindakan siklus I dan siklus II:

Tabel 8. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek	Uraian Indikator	% Aktivitas		% Peningkatan	
			Siklus I	Siklus II	Absolut	Relatif
1	Aktivitas Visual	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran	78,57%	93,10%	14,53%	18,50%
2		Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi	71,43%	86,21%	14,78%	20,69%
3	Aktivitas Lisan	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok	66,07%	81,03%	14,96%	22,65%
4		Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman	69,64%	84,48%	14,84%	21,31%
5		Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok	89,29%	100,00%	10,71%	12,00%
6	Aktivitas Mendengar	Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran	80,36%	94,83%	14,47%	18,01%
7		Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan <i>games tournament</i>	85,71%	96,55%	10,84%	12,64%
8	Aktivitas Menulis	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran	76,79%	91,38%	14,59%	19,01%
9		Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok	83,93%	98,28%	14,35%	17,09%
10		Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>games tournament</i> dengan Media Monopoli	75,00%	89,66%	14,66%	19,54%
Rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I dan siklus II			77,68%	91,55%	13,87%	17,86%

Sumber: Data Primer yang Diolah

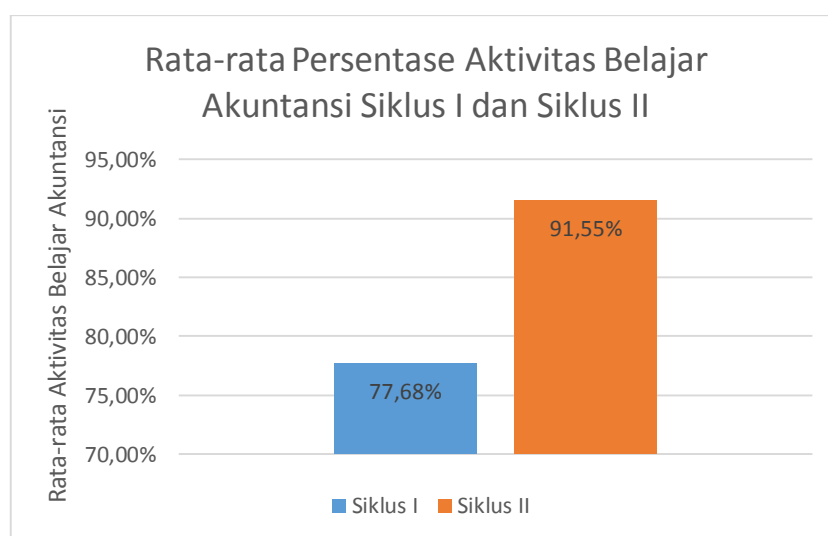


Gambar 7. Grafik Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I dan Siklus II

Keterangan:

- a : Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran
- b : Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi
- c : Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok
- d : Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman
- e : Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok
- f : Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran
- g : Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*

- h : Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran
- i : Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok
- j : Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament* dengan Media Monopoli



Gambar 8. Grafik Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I dan Siklus II

Tabel 8, gambar 7 dan gambar 8 tersebut menunjukkan bahwa pada masing-masing siklus terjadi peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi. Skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I sebesar 77,68 %. Skor ini didapatkan dari skor Aktivitas Belajar Akuntansi dari setiap aspek yang terdapat pada indikator yang telah ditentukan. Beberapa indikator Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I belum mencapai kriteria minimal yang ditentukan yaitu sebesar 75%, sehingga tindakan dilanjutkan lagi sampai siklus II agar terjadi peningkatan pada Aktivitas Belajar Akuntansi. Setelah

dilakukan tindakan siklus II, skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi meningkat menjadi 91,55%. Skor tersebut sudah mencapai kriteria minimal yang ditentukan dan semua indikator Aktivitas Belajar Akuntansi telah mencapai kriteria minimal, yaitu 75% . Hasil di atas juga memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II sebesar 13,87 %.

Jika dilihat dari Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus II secara individual, maka akan terlihat pengelompokan siswa berdasarkan Aktivitas Belajar Akuntansi seperti tertera di tabel 9 berikut ini:

Tabel 9. Pengelompokan Siswa Berdasarkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus II

Kriteria	Skor Aktivitas	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Rendah	0-4	-	0%
Rendah	5-8	-	0%
Sedang	9-12	-	0%
Tinggi	13-16	2	6,90%
Sangat Tinggi	17-20	27	93,10%
Jumlah		29	100,00%



Gambar 9. Grafik Pengelompokan Siswa Berdasarkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus II

Tabel 9 dan gambar 9 tersebut menunjukkan pengelompokan siswa berdasarkan Aktivitas Belajar Akuntansi siklus II. Berikut ini akan digambarkan pengelompokan siswa berdasarkan kriteria keberhasilan Aktivitas Belajar Akuntansi yaitu $\geq 75\%$ atau dengan skor ≥ 15 .

Tabel 10. Pengelompokan Siswa Berdasarkan Kriteria Keberhasilan Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus II

Kriteria	Skor Aktivitas	Jumlah Siswa	Persentase
Kurang Aktif	<15	-	0%
Aktif	15-20	29	100%
Jumlah		29	100%

Berdasarkan tabel 10 tersebut terlihat bahwa secara individual Aktivitas Belajar Akuntansi telah mencapai kriteria yang telah ditentukan, yaitu $\geq 75\%$. Seluruh siswa telah memperoleh skor Aktivitas Belajar Akuntansi ≥ 15 atau $\geq 75\%$, sehingga penelitian tindakan kelas dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli ini diakhiri sampai siklus II.

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

1. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran

Aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pembelajaran mengalami peningkatan relatif sebesar 18,50% dan peningkatan absolut sebesar 14,53%, dari peningkatan siklus

I sebesar 78,57% menjadi 93,10% pada siklus II. Hal ini sejalan dengan Wina Sanjaya (2014: 250) yang berpendapat bahwa keunggulan pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu membantu anak untuk *respect* pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan. Siswa lebih memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pembelajaran karena siswa *respect* kepada guru dan siswa ingin lebih memahami pelajaran sebagai bekal untuk mengerjakan soal belajar kelompok dan *games tournament* dengan media Monopoli.

2. Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi

Aktivitas siswa dalam membaca materi pembelajaran Akuntansi mengalami peningkatan relatif sebesar 20,69% dan peningkatan absolut sebesar 14,78%, dari peningkatan siklus I sebesar 71,43 % menjadi 86,21% pada siklus II. Adanya kompetisi antar kelompok saat *games tournament* dengan menggunakan media Monopoli membuat siswa lebih aktif untuk membaca materi pelajaran.

3. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok

Aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau kepada teman saat kegiatan belajar kelompok mengalami peningkatan relatif sebesar 22,65% dan peningkatan absolut sebesar 14,96%, dari peningkatan siklus I sebesar 66,07% menjadi 81,03% pada siklus II. Pada siklus I hanya beberapa siswa saja yang mengajukan

pertanyaan baik tentang materi pelajaran atau soal latihan yang kurang dipahami, namun pada siklus II sudah banyak siswa yang bertanya.

4. Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman

Aktivitas siswa dalam memberi jawaban, saran, pendapat, ataupun komentar kepada guru atau kepada teman tentang materi yang telah dibahas mengalami peningkatan relatif sebesar 21,31% dan peningkatan absolut sebesar 14,84%, dari peningkatan siklus I sebesar 69,64% menjadi 84,48% pada siklus II. Hal ini sejalan dengan Wina Sanjaya (2014:249) yang berpendapat bahwa keunggulan pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasannya dengan kata-kata secara verbal.

5. Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok

Aktivitas siswa dalam berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok mengalami peningkatan relatif sebesar 12,00% dan peningkatan absolut sebesar 10,71%, dari peningkatan siklus I sebesar 89,29% menjadi 100,00% pada siklus II. Hal ini sejalan dengan Wina Sanjaya (2014: 249) yang berpendapat bahwa keunggulan pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir siswa, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain. Oleh karena itu adanya diskusi dapat membuat siswa lebih aktif dalam berpikir, menemukan informasi dan belajar dari teman kelompoknya.

6. Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran

Aktivitas siswa dalam mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran mengalami peningkatan relatif sebesar 18,01% dan peningkatan absolut sebesar 14,47%, dari peningkatan siklus I sebesar 80,36% menjadi 94,83% pada siklus II. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru saat presentasi materi pembelajaran karena siswa *respect* kepada guru yang sedang berbicara dan siswa ingin lebih memahami pelajaran sebagai bekal untuk mengerjakan soal belajar kelompok dan *games tournament* menggunakan media Monopoli.

7. Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*

Aktivitas siswa dalam mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar kelompok atau saat *games tournament* dengan media Monopoli mengalami peningkatan relatif sebesar 12,64% dan peningkatan absolut sebesar 10,84%, dari peningkatan siklus I sebesar 85,71% menjadi 96,55% pada siklus II. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan sosialnya sehingga antarsiswa satu dengan yang lain saling menghormati yang ditunjukkannya dengan mendengarkan penjelasan dari temannya baik saat belajar kelompok atau saat *games tournament*.

8. Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran

Aktivitas siswa dalam mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran mengalami peningkatan relatif sebesar 19,01% dan peningkatan absolut sebesar 14,59%, dari peningkatan siklus I sebesar 76,79% menjadi 91,38% pada siklus II. Siswa lebih rajin mencatat materi yang disampaikan guru karena siswa mendapatkan ilmu tambahan yang tidak didapatkannya di buku pelajaran. Ilmu tambahan tersebut dapat dijadikan sebagai bekal untuk mengerjakan soal belajar kelompok dan saat *games tournament* dengan media Monopoli.

9. Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok

Aktivitas siswa dalam mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok mengalami peningkatan relatif sebesar 17,09% dan peningkatan absolut sebesar 14,35%, dari peningkatan siklus I sebesar 83,93% menjadi 98,28% pada siklus II. Hal ini sejalan dengan Wina Sanjaya (2014: 250) yang berpendapat bahwa keunggulan pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggungjawab dalam belajar. Aktivitas siswa dalam mengerjakan latihan yang diberikan guru meningkat setelah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli karena dalam belajar

kelompok siswa saling berdiskusi dalam menyelesaikan soal belajar kelompok dan juga sebagai bekal saat *games tournament*.

10. Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament* dengan Media Monopoli

Aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament* dengan Media Monopoli mengalami peningkatan relatif sebesar 19,54% dan peningkatan absolut sebesar 14,66%, dari peningkatan siklus I sebesar 75,00% menjadi 89,66% pada siklus II. Turnamen dengan Media Monopoli merupakan salah satu tahapan dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT yang penting. Siswa akan mewakili kelompoknya dan bertanding dengan teman dari kelompok lainnya untuk dapat memecahkan soal saat turnamen. Soal yang berhasil dipecahkan oleh siswa akan menambahkan poin bagi kelompoknya masing-masing. Hal ini memotivasi siswa untuk dapat memecahkan setiap soal turnamen sehingga dapat menjadi kelompok terbaik. Hal tersebut ditunjukkan dengan terjadinya peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017 dengan Aktivitas Belajar Akuntansi mencapai minimal 75%. Hal tersebut sejalan dengan E.Mulyasa (2014: 131) yang berpendapat bahwa

pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas jika seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam pembelajaran.

Dari pembahasan terhadap kesepuluh indikator Aktivitas Belajar Akuntansi terlihat bahwa terjadi peningkatan skor per indikator dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian relevan sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Irfan Dwi Jayanto pada penelitiannya tahun 2013 yang menyatakan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dapat meningkatkan setiap indikator Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II dengan peningkatan skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi sebesar 14,08% (*relative*) dan 11,09% (*absolute*), berasal dari skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi siklus I 78,891% menjadi 90% di siklus II. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Erma Wulandari pada tahun 2012 menyatakan pula bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantu Media Monopoli dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. Hal ini dibuktikan dengan hasil peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dari sebelum penerapan sebesar 39,31% dilanjutkan hasil pada siklus I sebesar 67,43% dan pada siklus II 88,06%. Hal senada juga diungkapkan oleh Sigit Dwi Purwita pada penelitiannya tahun 2014 yang menyatakan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya peningkatan rata-rata indikator Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I

sebesar 68,53% meningkat menjadi 81,47% pada siklus II. Oleh karena itu, penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli terbukti dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017.

D. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini memiliki beberapa keterbatasan dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media Monopoli di Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih, yaitu:

1. Aktivitas visual belum bisa diamati dengan baik karena sulit untuk menilai apakah siswa benar-benar memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi dan membaca materi pembelajaran akuntansi.
2. Aktivitas lisan belum mencerminkan Aktivitas Belajar Akuntansi yang sesungguhnya. Ketika guru memberikan pertanyaan banyak siswa yang mengangkat tangan untuk menjawab, tetapi tidak semua siswa diberikan kesempatan menjawab karena keterbatasan waktu.
3. Terdapat 4 siswa yang tidak masuk pada siklus I dan 3 siswa pada siklus II. Hal tersebut mengakibatkan terdapat 6 siswa yang tidak dapat diukur peningkatannya dalam Aktivitas Belajar Akuntansi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi yang diambil melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi. Skor persentase rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi telah mencapai indikator keberhasilan Aktivitas Belajar Akuntansi lebih dari 75% yaitu sebesar 77,68% pada siklus I dan 91,55% pada siklus II. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 17,86% (relatif) dan 13,87% (absolut). Hasil rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi di siklus II menunjukkan bahwa skor tersebut sudah mencapai kriteria minimal yang ditentukan yaitu sebesar 75%.

Terdapat 10 indikator Aktivitas Belajar Akuntansi dalam penelitian ini dan kesepuluh indikator tersebut telah mencapai kriteria minimal yang ditentukan yaitu 75%. Selain itu secara individual skor Aktivitas Belajar Akuntansi yang diperoleh masing-masing siswa juga telah mencapai kriteria minimal yaitu 75%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Akuntansi SMK Negeri 1 Pengasih:
 - a. Perlunya inovasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan karakteristik dan kemampuan siswa, agar KBM dapat terlaksana dengan lancar.
 - b. Guru dapat menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli sebagai salah satu alternatif pembelajaran akuntansi untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi, dikarenakan adanya peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi setelah menerapkan model pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil penelitian.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya:
 - a. Diharapkan mampu memperbaiki aspek-aspek yang diamati dalam aktivitas belajar sehingga dapat menunjukkan peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi secara keseluruhan.
 - b. Diharapkan dapat membuat Media Monopoli berupa *software* agar menambah jenis media pembelajaran secara modern.
 - c. Diharapkan dapat menerapkan Media Monopoli pada materi pelajaran Akuntansi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Haryono Jusup. (2011). *Dasar-Dasar Akuntansi Jilid 1*. Yogyakarta: STIE YKPN.
- Arief Sadiman, dkk. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arif Rohman. (2013). *Memahami Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : CV Aswaja Pressindo.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diambil dari <http://www.dikti.go.id/files/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf> pada tanggal 10 Mei 2016.
- Dwi Siswoyo, dkk. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- E.Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Erma Wulandari. (2012). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Student Teams Achievement Division (STAD)* Berbantu Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi*. Yogyakarta: FE UNY.
- Irfan Dwi Jayanto. (2013). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament (TGT)* Dengan Bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*. Yogyakarta: FE UNY.
- Jamal Ma'mur Asmani. (2011). *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)*. Yogyakarta: DIFA Press.
- James M. Reeve dkk. (2009). *Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia Buku 1*. Jakarta: Salemba Empat.
- Martinis Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Muhammad Ali. (2010). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa. (2013). *Belajar & Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.

- Muh. Uzer Usman. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- R. Ibrahim dan Nana Syaodih. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sigit Dwi Purwita. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. Yogyakarta: FE UNY.
- Slavin E. Robert. (2010). *Cooperative Learning. Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugihartono, dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Taralite. (2015). *Kualitas Pendidikan Indonesia di Mata Dunia*. Diambil dari <https://www.taralite.com/artikel/post/kualitas-pendidikan-indonesia-di-mata-dunia/> pada tanggal 21 Januari 2017.
- Tukiran Taniredja, dkk. (2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Warsono dan Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wina Sanjaya. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi

Sekolah/Kelas :
 Hari/Tanggal :
 Jam :
 Pertemuan/Siklus :
 Observer :

Petunjuk :

Isilah item-item instrumen Aktivitas Belajar Akuntansi di bawah ini, dengan cara mengisi angka dari skala 0-2 dengan keterangan sebagai berikut :

2 = Aktif

1 = Cukup Aktif

0 = Tidak Aktif

No	Nama	Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis			
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
Jumlah												
% aktivitas indikator												
% aktivitas tiap aspek												

$$\frac{\text{Jumlah skor pada setiap indikator}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

No	Aspek		Uraian Indikator
1	Aktivitas visual	a	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran
		b	Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi
2	Aktivitas lisan	c	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok
		d	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman
		e	Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok

3	Aktivitas mendengar	f	Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran
		g	Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan <i>games tournament</i>
4	Aktivitas menulis	h	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran
		i	Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok
		j	Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>games tournament</i> dengan Media Monopoli

Pedoman Penyeoran:

- a. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran.
 - Skor 2 : Siswa selalu memperhatikan penjelasan materi dari guru saat presentasi materi pembelajaran dan tidak berbicara dengan temannya.
 - Skor 1 : Siswa memperhatikan penjelasan materi dari guru saat presentasi materi pembelajaran namun terkadang berbicara dengan temannya membahas hal diluar topik pembelajaran.
 - Skor 0 : Siswa tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru saat presentasi materi pembelajaran.

- b. Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi.
 - Skor 2 : Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi atas kesadaran diri sendiri.
 - Skor 1 : Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi setelah diperintah guru.
 - Skor 0 : Siswa tidak membaca dan mempelajari materi pembelajaran Akuntansi.

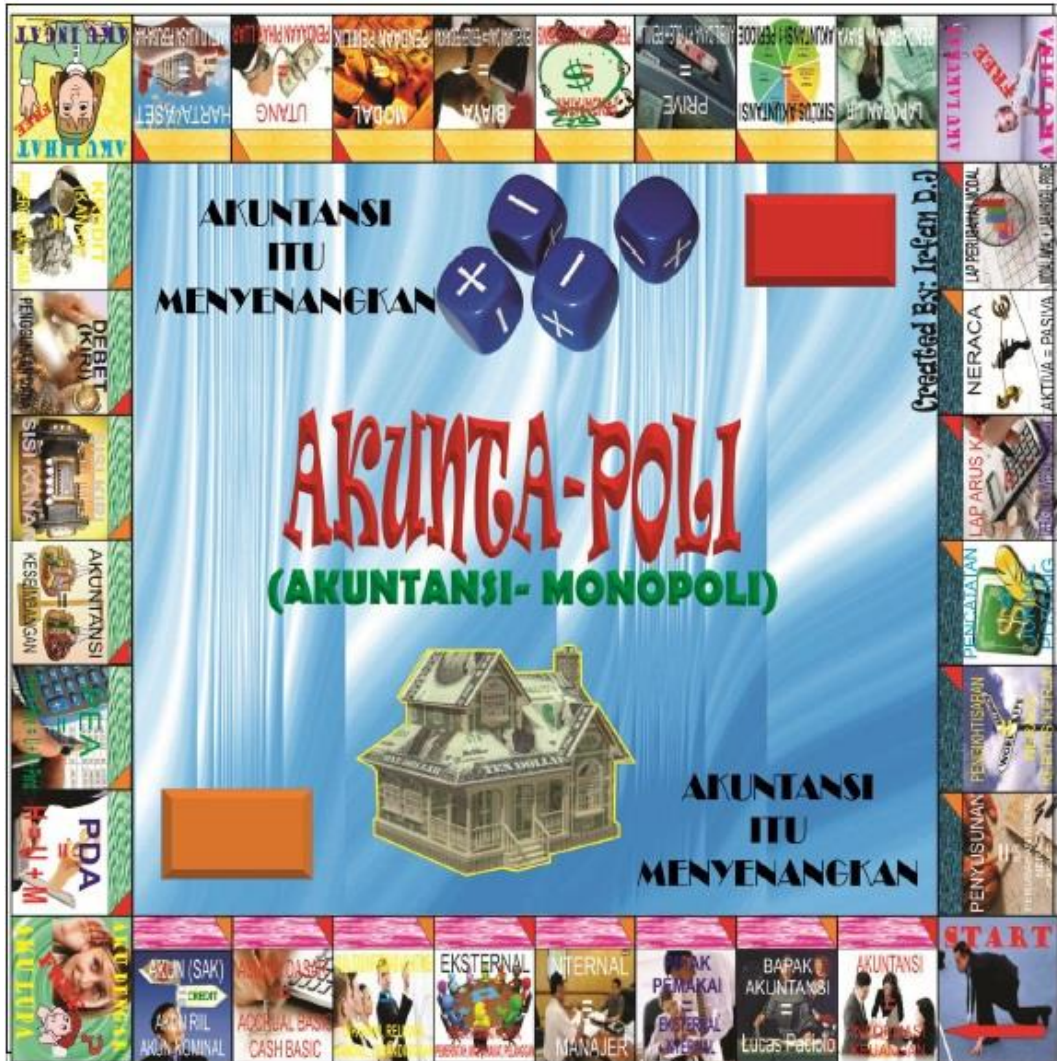
- c. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa saat kegiatan kelompok.
 - Skor 2 : Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat presentasi materi pembelajaran atau saat kegiatan belajar kelompok sebanyak ≥ 2 .
 - Skor 1 : Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat presentasi materi pembelajaran atau saat kegiatan belajar kelompok sebanyak 1 kali.
 - Skor 0 : Siswa tidak mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat presentasi materi pembelajaran atau saat kegiatan belajar kelompok.

- d. Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman.
 - Skor 2 : Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, ataupun komentar kepada guru/teman sebanyak ≥ 2 .
 - Skor 1 : Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, ataupun komentar kepada guru/teman sebanyak 1 kali.
 - Skor 0 : Siswa tidak memberi jawaban, saran, pendapat, ataupun komentar kepada guru/teman.

- e. Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok
 - Skor 2 : Siswa berdiskusi dengan teman sesuai topik pembelajaran yang diberikan selama lebih dari setengah jalannya sesi belajar kelompok.
 - Skor 1 : Siswa berdiskusi dengan teman sesuai topik pembelajaran yang diberikan selama kurang dari setengah jalannya sesi belajar kelompok.
 - Skor 0 : Siswa tidak berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok.

- f. Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran.
Skor 2 : Siswa selalu mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran.
Skor 1 : Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi kelas materi pembelajaran namun terkadang berbicara dengan temannya membahas hal di luar topik pembelajaran.
Skor 0 : Siswa tidak mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran.
- g. Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*.
Skor 2 : Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament* selama lebih dari setengah jalannya sesi diskusi dengan serius.
Skor 1 : Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament* tetapi kurang dari setengah jalannya sesi diskusi serta sering bercanda.
Skor 0 : Siswa tidak mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament*.
- h. Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran.
Skor 2 : Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran atas kesadaran dirinya sendiri.
Skor 1 : Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran setelah diperintah guru.
Skor 0 : Siswa tidak mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran.
- i. Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.
Skor 2 : Siswa mengerjakan seluruh latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok dengan lengkap dan mengumpulkannya tepat waktu.
Skor 1 : Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok namun tidak selesai atau tidak mengumpulkan tepat waktu.
Skor 0 : Siswa tidak mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.
- j. Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games-tournament* dengan Media Monopoli.
Skor 2 : Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament* dengan Media Monopoli dengan benar.
Skor 1 : Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament* dengan Media Monopoli tetapi tidak benar/ salah.
Skor 0 : Siswa tidak menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament* dengan Media Monopoli.

Lampiran 3. Media Monopoli



Lampiran 4. Uang Monopoli



Lampiran 5. Peraturan Permainan Monopoli

PERATURAN PERMAINAN MONOPOLI

- 1) Awal permainan setiap pemain diberi modal awal sebesar Rp 50.000,- dengan rincian:
 - Rp 20.000 1 lembar
 - Rp 10.000 2 lembar
 - Rp 5.000 2 lembar
- 2) Urutan bermain Monopoli dimulai dari urutan kelompok pertama hingga terakhir.
- 3) Siswa yang mendapat urutan bermain diperkenankan untuk mengocok dadu, kemudian berjalan sesuai angka dadu yang keluar menempati petak-petak yang tersedia.
- 4) Di setiap petak permainan Monopoli ada warna *orange* atau merah di sudut kanan atas. Siswa wajib mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang ada di petak tersebut.
- 5) Kartu pertanyaan diambil oleh pemain sebelumnya untuk dibacakan. Pemain yang mendapat kesempatan untuk bermain, kemudian menjawab pertanyaan tersebut dengan menulisnya di lembar jawab yang telah diberikan.
- 6) Untuk mengonfirmasi jawaban dari pemain itu benar atau salah, siswa yang mengambilkan kartu tadi melihat kunci jawaban di belakang kartu soal yang sebelumnya telah di *streples*.
- 7) Pemain akan mendapatkan uang Monopoli (nominal sesuai yang tertera pada kartu) apabila benar, jika salah maka uangnya akan berkurang (nominal sesuai yang tertera pada kartu) dan pertanyaan akan jadi rebutan pemain lain kecuali yang mengambilkan pertanyaan dan mengkonfirmasi jawaban.
- 8) Setelah waktu turnamen habis, setiap pemain diminta untuk merekap jumlah uang yang ia dapatkan kemudian diminta untuk kembali ke posisi awal (meja tim). Uang Monopoli yang diperoleh setiap anggota tim dijumlahkan dan tim dengan uang Monopoli yang paling banyak akan menjadi pemenang.

Lampiran 6. Silabus

SILABUS AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG

Satuan Pendidikan : SMK
Bidang Keahlian : Bisnis dan Manajemen
Program Keahlian : Keuangan
Paket Keahlian : Akuntansi
Kelas /Semester : XI /1-2

Kompetensi Inti:

- KI 3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas. 1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan,	Perusahaan dagang: 1. Pengertian perusahaan dagang 2. Ruang lingkup operasi dan karakteristik 3. Jenis transaksi keuangan 4. Klasifikasi transaksi keuangan	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Perusahaan dagang Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Perusahaan dagang	Tugas <ul style="list-style-type: none"> • Individu/k e-lompok • Pemecahan masalah Observasi	6 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akuntansi untuk SMK

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
andal, dan dapat diperbandingkan.		Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang Perusahaan dagang Asosiasi <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Perusahaan dagang menyimpulkan keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang Perusahaan dagang dan mempre-sentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.					
2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.					
2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.					
3.1. Menjelaskan pengertian dan ruang lingkup operasi serta karakteristik perusahaan dagang.					
4.1 Mengidentifikasi karakteristik khusus perusahaan dagang					
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.	Penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu:	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu Menanya	Tugas <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok Pemecaha n masalah Observasi	6 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akun-tansi untuk SMK
1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan,	1. Daftar Akun (Rekening) 2. Jurnal Khusus dan Jurnal Umum 3. Macam dan Bentuk Jurnal Khusus				

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
andal, dan dapat diperbandingkan.	4. Buku Pembantu: Persediaan, Piutang Dagang, Utang Dagang.	Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang Penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu Asosiasi <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu menyimpulkan keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang Penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu dan mempresentasikan-nya dalam bentuk tulisan dan lisan	Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.					
2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.					
2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.					
3.2. Menjelaskan penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu untuk mencatat berbagai transaksi keuangan perusahaan dagang.					
4.2 Menggunakan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu untuk mencatat berbagai transaksi keuangan perusahaan dagang.	Ketentuan bisnis untuk perusahaan dagang:	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain	Tugas <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok 	6 Jp	1. Buku Teks (Siswa)
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.	1. Penyerahan hak kepemilikan barang/syarat penyerahan: <ul style="list-style-type: none"> Free On Board (FOB) Shipping Point Free On Board (FOB) Destination 2. Insentif pelunasan/syarat pembayaran: <ul style="list-style-type: none"> p/10, n/20 p/10, EOM 	tentang ketentuan bisnis untuk perusahaan dagang Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah ketentuan bisnis untuk perusahaan dagang Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang ketentuan bisnis untuk perusahaan dagang Asosiasi <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang ketentuan bisnis untuk perusahaan dagang menyimpulkan keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang ketentuan bisnis untuk perusahaan dagang dan mempre-sentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	<ul style="list-style-type: none"> Pemecahan masalah Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/kelompok Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		2. Buku Akuntansi untuk SMK
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi. 2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi. 2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.					
3.3. Menjelaskan ketentuan bisnis yang berlaku terkait dengan penyerahan hak milik barang dan insentif pelunasan untuk perusahaan dagang.					
4.3 Menentukan hak milik barang dagangan dalam proses jual beli dan menghitung insentif pelunasan.					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi</p> <p>1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi</p>	<p>Potongan pemasaran dan retur & pemotongan harga:</p> <p>1. Potongan pemasaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> Potongan kuantitas (quantity discount) Potongan dagang (trade discount) <p>2. Retur dan keringanan harga:</p> <ul style="list-style-type: none"> Retur barang dagangan ke penjual Keringanan harga untuk barang yang tidak sesuai pesanan 	<p>Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang potongan pemasaran dan retur & pemotongan harga</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah potongan pemasaran dan retur & pemotongan harga</p> <p>Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang potongan pemasaran dan retur & pemotongan harga</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang potongan pemasaran dan retur & pemotongan harga menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang potongan pemasaran dan retur & pemotongan harga dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/k e-lompok Pemecahan masalah <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>	<p>6 Jp</p>	<p>1. Buku Teks (Siswa)</p> <p>2. Buku Akuntansi untuk SMK</p>
<p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi</p>					
<p>3.4. Menjelaskan ketentuan bisnis yang berlaku terkait dengan potongan penjualan dan retur & keringanan harga</p>					
<p>4.4. Menghitung potongan penjualan dan retur & keringanan harga</p>					
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian</p>	<p>Informasi persediaan barang:</p> <p>1. Informasi keuangan perusahaan dagang:</p>	<p>Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/k e-lompok 	<p>6 Jp</p>	<p>1. Buku Teks</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi persediaan barang • Informasi laba bruto • Informasi transaksi pembelian dan penjualan barang dagangan <p>2. Penyediaan informasi persediaan barang:</p>	<p>tentang Informasi persediaan barang</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Informasi persediaan barang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemecahan masalah <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p>		<p>(Siswa)</p> <p>2. Buku Akuntansi untuk SMK</p>
<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metode periodik (metode fisik) baik secara FIFO, LIFO, Rata-rata sederhana, Rata-rata tertimbang, dan Pengenal /identifikasi *khusus • Metode perpetual (metode permanen) baik secara FIFO, LIFO, Rata-rata Bergerak. <p>3. Perbedaan metode periodik dan metode perpetual</p>	<p>Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang Informasi persediaan barang</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Informasi persediaan barang • menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang Informasi persediaan barang dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
<p>3.5. Menjelaskan sistem periodik dan sistem perpetual dalam pencatatan persediaan barang dagangan dan menjelaskan perbedaan antara keduanya didasarkan pada transaksi-transaksi perusahaan dagang.</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.5 Mengidentifikasi perbedaan sistem periodik dan sistem perpetual didasarkan pada transaksi-transaksi khusus perusahaan dagang.					
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p>	<p>Pencatatan transaksi barang dagang dengan metode periodik:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akun-akun terkait dengan transaksi barang dagangan. 2. Pembelian dan beban angkut pembelian 3. Potongan pembelian 4. Retur dan keringanan pembelian 5. Pelunasan utang 6. Penjualan dan beban pengiriman penjualan 7. Potongan penjualan 8. Retur dan keringanan penjualan 9. Pelunasan piutang 10. Pindah-bukuan transaksi barang dagangan 11. Penyusunan laporan keuangan 	<p>Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang pencatatan transaksi barang dagang dengan metode periodik</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah pencatatan transaksi barang dagang dengan metode periodik</p> <p>Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang pencatatan transaksi barang dagang dengan metode periodik</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang pencatatan transaksi barang dagang dengan metode periodik • menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individu/kelompok • Pemecahan masalah <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>	6 Jp	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akuntansi untuk SMK

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.6. Menjelaskan transaksi perusahaan dagang yang menggunakan pencatatan metode periodik.		Menyampaikan laporan tentang pencatatan transaksi barang dagang dengan metode periodik dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan			
4.6 Mencatat transaksi perusahaan dagang yang menggunakan pencatatan metode periodik					
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas. 1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.	Pencatatan transaksi barang dagang dengan metode perpetual 1. Akun-akun terkait dengan transaksi barang dagangan. 2. Pembelian dan beban angkut pembelian 3. Potongan pembelian 4. Retur dan keringanan pembelian 5. Pelunasan utang 6. Penjualan dan beban pengiriman penjualan 7. Potongan penjualan 8. Retur dan keringanan penjualan 9. Pelunasan piutang 10. Pemindah-bukuan transaksi barang dagangan 11. Penyusunan laporan keuangan	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang pencatatan transaksi barang dagang dengan metode perpetual Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah pencatatan transaksi barang dagang dengan metode perpetual Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang pencatatan transaksi barang dagang dengan metode perpetual Asosiasi • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang pencatatan transaksi barang dagang dengan metode perpetual	Tugas • Individu/k e-lompok • Pemecahan masalah Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok Tes Tes tertulis bentuk studi kasus	6 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akuntansi untuk SMK
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi. 2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi. 2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.		<ul style="list-style-type: none"> menyimpulkan keseluruhan materi 	dan/atau pilihan ganda		
3.7. Menjelaskan transaksi perusahaan dagang yang menggunakan pencatatan metode perpetual.		<p>Komunikasi</p> <p>Menyampaikan laporan tentang pencatatan transaksi barang dagang dengan metode perpetual dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>			
4.7 Mencatat transaksi perusahaan dagang yang menggunakan pencatatan metode perpetual.					
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>Penentuan harga pokok penjualan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Prinsip penandingan harga pokok dengan pendapatan Harga pokok penjualan (cost of sales) Metode penentuan harga pokok penjualan: <ul style="list-style-type: none"> metode identifikasi khusus, metode pertama masuk pertama keluar (FIFO), metode masuk terakhir keluar pertama (LIFO), metode rata-rata sederhana, metode rata-rata tertimbang. Penentuan harga pokok penjualan sesuai dengan peraturan pajak 	<p>Mengamati</p> <p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang penentuan harga pokok untuk barang yang terjual</p> <p>Menanya</p> <p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah penentuan harga pokok untuk barang yang terjual</p> <p>Mengesplorasi</p> <p>Mengumpulkan data dan informasi tentang penentuan harga pokok untuk barang yang terjual</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/k e-lompok Pemecahan masalah <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes</p>	6 Jp	<ol style="list-style-type: none"> Buku Teks (Siswa) Buku Akuntansi untuk SMK
<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.		tentang penentuan harga pokok untuk barang yang terjual <ul style="list-style-type: none"> menyimpulkan keseluruhan materi 	Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		
3.8. Menjelaskan metode-metode penentuan harga pokok penjualan (metode identifikasi khusus, pertama masuk pertama keluar (FIFO), masuk terakhir keluar pertama (LIFO), rata-rata sederhana, rata-rata tertimbang.		Komunikasi Menyampaikan laporan tentang penentuan harga pokok untuk barang yang terjual dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan			
4.8 Mengidentifikasi metode-metode penentuan harga pokok penjualan (metode identifikasi khusus, pertama masuk pertama keluar (FIFO), masuk terakhir keluar pertama (LIFO), rata-rata sederhana, rata-rata tertimbang.					
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi	Penentuan harga pokok barang terjual dan penyajiannya dalam laporan keuangan dengan metode periodik melalui contoh-contoh: 1. metode identifikasi khusus, 2. metode pertama masuk pertama keluar (FIFO), 3. metode masuk terakhir keluar pertama (LIFO), 4. metode rata-rata sederhana, 5. metode rata-rata tertimbang.	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang penentuan harga pokok barang terjual dan penyajiannya dalam laporan keuangan dengan metode periodik Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah penentuan harga pokok barang terjual dan penyajiannya dalam	Tugas <ul style="list-style-type: none"> Individu/kelompok Pemecahan masalah Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/kelompok	6 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akuntansi untuk SMK
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi</p>		<p>laporan keuangan dengan metode periodik</p> <p>Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang penentuan harga pokok barang terjual dan penyajiannya dalam laporan keuangan dengan metode periodik</p> <p>Asosiasi menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang penentuan harga pokok barang terjual dan penyajiannya dalam laporan keuangan dengan metode periodik</p> <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang Potongan pemasaran dan retur & pemotongan harga dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Portofolio Laporan tertulis individu/kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
<p>3.9. Menjelaskan harga pokok barang yang dijual dan penyajiannya dalam laporan keuangan dengan metode periodik.</p>					
<p>4.9 Menentukan harga pokok barang yang dijual dan menyajikannya dalam laporan keuangan dengan metode periodik.</p>					
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan,</p>	<p>Penentuan harga pokok barang terjual dan penyajiannya dalam laporan keuangan dengan metode perpetual melalui contoh-contoh:</p> <ol style="list-style-type: none"> metode pertama masuk pertama keluar (FIFO), metode masuk terakhir keluar pertama (LIFO), 	<p>Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang penentuan harga pokok barang terjual dan penyajiannya dalam laporan keuangan dengan metode perpetual</p> <p>Menanya</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/kelompok Pemecahan masalah <p>Observasi</p>	6 Jp	<ol style="list-style-type: none"> Buku Teks (Siswa) Buku Akuntansi untuk SMK

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
andal, dan dapat diperbandingkan.	3. metode rata-rata bergerak	Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah penentuan harga pokok barang terjual dan penyajiannya dalam laporan keuangan dengan metode perpetual Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang penentuan harga pokok barang terjual dan penyajiannya dalam laporan keuangan dengan metode perpetual Asosiasi menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang penentuan harga pokok barang terjual dan penyajiannya dalam laporan keuangan dengan metode perpetual Komunikasi Menyampaikan laporan tentang penentuan harga pokok barang terjual dan penyajiannya dalam laporan keuangan dengan metode perpetual dan mempresentasi-kannya dalam bentuk tulisan dan lisan	Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.					
2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.					
2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.					
3.10. Menjelaskan harga pokok barang yang dijual dan penyajiannya dalam laporan keuangan dengan metode perpetual.					
4.10 Menentukan harga pokok barang yang dijual dan menyajikannya dalam laporan keuangan dengan metode perpetual.					

Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 PENGASIH

Jl. Kawijo 11 Pengasih, Kulon Progo 55652, Telp. (0274) 773081, Fax. (0274) 774636
e-mail : smk1png@yahoo.com website : <http://www.smkn1pengasih.net>

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 1 Pengasih
Kelas/Semester	: XI AK2 / Gasal
Program Keahlian	: Keuangan
Mata Pelajaran	: Akuntansi Perusahaan Dagang
Topik	: Penggunaan Daftar Akun (Buku Besar), Buku Harian, dan Buku Pembantu
Alokasi Waktu	: 4 jam x 45 menit
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan
Tahun Pelajaran	: 2016/2017

B. Kompetensi Inti

3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1. Menjelaskan penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu untuk mencatat berbagai transaksi keuangan perusahaan dagang.	3.2.1 Menjelaskan penggunaan daftar akun 3.2.2 Menjelaskan penggunaan jurnal khusus dan jurnal umum 3.2.3 Menjelaskan macam dan bentuk jurnal khusus 3.2.4 Menjelaskan penggunaan buku pembantu: Persediaan, Piutang Dagang, Utang Dagang.
4.1. Menggunakan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu untuk mencatat berbagai transaksi keuangan perusahaan dagang.	4.1.1. Menggunakan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu untuk mencatat berbagai transaksi keuangan perusahaan dagang.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat menjelaskan penggunaan daftar akun.
2. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat menjelaskan penggunaan jurnal khusus dan jurnal umum.
3. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat menjelaskan macam dan bentuk jurnal khusus.
4. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat menjelaskan penggunaan buku pembantu: persediaan, piutang dagang, dan utang dagang.
5. Disediakan berbagai macam transaksi keuangan, peserta didik akan dapat menggunakan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu untuk mencatat berbagai transaksi keuangan perusahaan dagang.

E. Materi Ajar

1. Pencatatan Pembelian Kredit

Setiap terjadi transaksi pembelian kredit menyebabkan terjadinya utang kepada kreditor. Perusahaan yang melakukan transaksi pembelian kredit dengan

banyak pihak(pemasok) akan mempunyai utang kepada beberapa pihak kreditor sehingga diperlukan satu buku yang khusus digunakan sebagai tempat mencatat perubahan utang perusahaan kepada setiap kreditor. Buku itulah yang disebut buku besar pembantu utang (*account payable subsidiary ledger*).

Dengan disediakannya buku besar pembantu utang, transaksi pembelian kredit harus dicatat ke dalam jurnal pembelian dan buku besar pembantu utang. Selanjutnya, pada akhir periode data jurnal pembelian diposting ke dalam buku besar umum. sementara itu, data buku besar pembantu utang pada akhir periode akan dibuat daftar saldo utang. Sebagai ilustrasi, berikut ini pencatatan transaksi pembelian kredit ke dalam jurnal pembelian, buku besar pembantu umum, dan buku besar pembantu utang.

a. Pencatatan ke dalam jurnal pembelian

Buku jurnal pembelian berfungsi untuk mencatat transaksi pembelian yang dilakukan secara kredit. Dalam jurnal pembelian harus disediakan satu kolom khusus untuk mencatat pembelian barang dagangan, mengingat bahwa kegiatan utama perusahaan dagang adalah membeli barang dagangan, sehingga transaksi pembelian barang dagangan akan lebih dominan.

Sebagai contoh, berikut ini transaksi pembelian secara kredit yang dilakukan oleh UD Satria selama bulan Juli 2015:

- Juli 5, Penerimaan faktur UD Maju Nomor M-01, untuk pembelian barang dagangan seharga Rp 2.400.000. Syarat pembayaran n/30.
- Juli 8, Pembelian perlengkapan toko dari UD Laksana seharga Rp 600.000 faktur nomor L-015, syarat pembayaran 10 hari setelah tanggal faktur.
- Juli 12, Penerimaan faktur nomor 025 dari UD Mekar untuk pembelian barang dagangan seharga Rp 4.000.000. Syarat pembayaran 2/10, n/30.
- Juli 15, Penerimaan faktur dari Toko Mawar nomor 204, untuk pembelian 1 unit mesin seharga Rp 800.000 dan perlengkapan kantor seharga Rp 200.000 dengan syarat pembayaran 2/10,n/30.
- Juli 22, Pembelian barang dagangan dari UD Maju seharga Rp 4.600.000. faktur nomor M-35 syarat pembayaran 2/10,n/30.

Juli 24, Pembelian perlengkapan toko dari UD Laksana seharga Rp 400.000. faktur nomor L-065 syarat pembayaran 10 hari setelah tanggal faktur.

Juli 28, Penerimaan faktur PT Eka nomor 209-E untuk pembelian barang dagangan seharga Rp 6.000.000 syarat pembayaran 3/10,n/60.

Transaksi diatas dicatat ke dalam jurnal pembelian UD Satria sebagai berikut:

Tgl	No. Fak-tur	Nama Kreditor	Ref	Debet					Kredit
				Pembe-lian	Perleng-kanan toko	Serba-serbi			Utang dagang
Akun	Ref	Jumlah							
2015 Juli 5	M-01	UD Maju	√	2.400.000	-	-	-	-	2.400.000
8	L-015	UD Laksana	√	-	600.000	-	-	-	600.000
12	025	UD Mekar	√	4.000.000	-	-	-	-	4.000.000
15	204	Toko Mawar	√	-	-	Peralt kantor	121	800.000	800.000
15	204	Toko Mawar	√	-	-	Perlengk kantor	116	200.000	200.000
22	M-35	UD Maju	√	4.600.000	-	-	-	-	4.600.000
24	L-065	UD Laksana	√	-	400.000	-	-	-	400.000
28	209E	PT Eka	√	6.000.000	-	-	-	-	6.000.000
31	TOTAL			17.000.000	1.000.000			1.000.000	19.000.000
				(511)	(117)			√	(211)

Untuk menghindari kesalahan pemindahbukuan data jurnal kedalam buku besar, sebaiknya dari data jurnal pembelian dibuat rekapitulasi terlebih dahulu.

Debet			Kredit		
No Akun	Nama Akun	Jumlah	No Akun	Nama Akun	Jumlah
116	Perlengkapan kantor	Rp 200.000	211	Utang dagang	Rp 19.000.000
117	Perlengkapan toko	Rp 1.000.000			
121	Peralatan kantor	Rp 800.000			
511	Pembelian	Rp 17.000.000			
TOTAL		Rp 19.000.000	TOTAL		Rp 19.000.000

Setelah data direkapitulasi, kemudian di posting ke buku besar. Akun yang bersangkutan akan tampak sebagai berikut:

UD SATRIA
BUKU BESAR
(dalam rupiah)

Akun: Perlengkapan Kantor**No: 116**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JPb-1	200.000	-	200.000	-

Akun: Perlengkapan Toko**No: 117**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JPb-1	1.000.000	-	1.000.000	-

Akun: Peralatan Kantor**No: 121**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JPb-1	800.000	-	800.000	-

Akun: Utang Dagang**No: 211**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JPb-1	-	19.000.000	-	19.000.000

Akun: Pembelian**No: 511**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JPb-1	17.000.000	-	17.000.000	-

Akun utang menunjukkan saldo kredit Rp 19.000.000, jumlah tersebut menunjukkan UD Satria kepada semua kreditor secara kolektif (gabungan). Artinya didalam buku besar umum tidak ada informasi mengenai utang perusahaan kepada masing-masing kreditor secara rinci. Agar mudah memperoleh informasi mengenai utang secara rinci kepada tiap kreditor perusahaan menyediakan satu buku yang khusus digunakan sebagai tempat mencatat perubahan utang kepada setiap kreditor, yaitu buku besar pembantu utang.

b. Pencatatan transaksi ke dalam buku besar pembantu utang

Buku besar pembantu (*subsidiary ledger*) merupakan perluasan dari buku besar umum (*general ledger*). Catatan dalam buku besar pembantu merupakan rincian dari salah satu akun buku besar umum. Buku besar pembantu utang berfungsi sebagai tempat mencatat perubahan utang kepada kreditor secara individual sehingga merupakan rincian dari akun utang dagang dalam buku besar umum.

Saldo akun utang dagang dalam buku besar umum menunjukkan jumlah utang perusahaan kepada kreditor secara keseluruhan. Sementara informasi mengenai utang perusahaan kepada setiap kreditor terdapat dalam buku besar pembantu utang. Dalam hubungannya dengan buku besar pembantu utang, akun utang dagang berfungsi sebagai akun pengendali (*controlling account*)

Sumber pencatatan dalam buku besar pembantu utang adalah bukti-bukti transaksi yang mengakibatkan perubahan terhadap utang perusahaan. Misalnya faktur pembelian, bukti pengeluaran kas, dan nota debit atau nota kredit. Dalam perusahaan yang menyelenggarakan buku besar pembantu utang, faktur pembelian yang diterima dari kreditor dicatat dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Dicatat kedalam jurnal pembelian dengan mendebet akun pembelian dan mengkredit akun utang dagang. Kemudian secara kolektif dipindahbukukan kedalam buku besar pada akhir periode.
- 2) Dicatat ke dalam buku besar pembantu utang dengan mengkredit akun kreditor yang bersangkutan. Pada akhir periode dari data buku pembantu utang disusun daftar saldo utang.

Apabila tidak terjadi kesalahan pencatatan transaksi dalam buku jurnal atau dalam buku pembantu utang, pada akhir periode total saldo utang menurut data buku pembantu utang harus sama dengan saldo akun utang dagang dalam buku besar umum.

Bentuk buku besar pembantu utang tidak berbeda dengan bentuk akun buku besar umum. Bisa disediakan dalam bentuk dua kolom (T) atau dalam bentuk empat kolom, tergantung pada kepentingan perusahaan. Sebagai ilustrasi pencatatan transaksi kedalam buku besar pembantu utang ke dalam buku besar pembantu utang, merujuk pada data transaksi pembelian kredit

yang dilakukan UD Satria pada contoh sebelumnya. Catatan transaksi yang bersangkutan di dalam buku besar pembantu utang sebagai berikut:

UD SATRIA
BUKU BESAR PEMBANTU UTANG
(dalam rupiah)

Akun: PT Eka**No: 01**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
28	Faktur No 209E	JPb-1	-	6.000.000	-	6.000.000

Akun: UD Laksana**No: 02**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
8	Faktur No L-015	JPb-1	-	600.000	-	600.000
24	Faktur No L-065	JPb-1	-	400.000	-	1.000.000

Akun: UD Maju**No: 03**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
5	Faktur No M-01	JPb-1	-	2.400.000	-	2.400.000
22	Faktur No M-35	JPb-1	-	4.600.000	-	7.000.000

Akun: UD Mekar**No: 04**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
12	Faktur No 025	JPb-1	-	4.000.000	-	4.000.000

Akun: Toko Mawar**No: 05**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
15	Faktur No 204	JPb-1	-	1.000.000	-	1.000.000

Saldo akun utang dagang dalam buku besar umum harus sama dengan total saldo akun kreditor dalam buku besar pembantu utang pada akhir periode. Jika terjadi perbedaan, menunjukkan adanya kesalahan pencatatan. Kesalahan pencatatan bisa terjadi pada saat mencatat transaksi ke dalam jurnal pembelian, atau terjadi saat mencatat ke dalam buku besar pembantu utang, biasanya tiap akhir periode tertentu secara periodik dari buku besar

pembantu utang disusun daftar saldo utang. Dalam hubungan dengan kepentingan itulah akun utang dagang dalam buku besar umum berfungsi sebagai akun pengendali (kontrol).

2. Pencatatan Transaksi Pengeluaran Kas

Pada perusahaan dagang yang menggunakan jurnal khusus, transaksi-transaksi pengeluaran kas dicatat ke dalam jurnal pengeluaran kas (*cash payment journal*) transaksi pembayaran utang kepada kreditor mengakibatkan perubahan terhadap jumlah utnag perusahaan kepada kreditor yang bersangkutan. Oleh karena itu setiap terjadi transaksi pembayaran utang harus dicatat kedalam jurnal pengeluaran kas dan buku besar pembantu utang.

a. Pencatatan ke dalam jurnal pengeluaran kas

Bentuk jurnal pengeluaran kas yang digunakan dalam perusahaan dagang disesuaikan dengan transaksi yang terjadi pada perusahaan tersebut. Sebagai contoh, berikut transaksi yang terjadi pada UD Satria selama bulan Juli 2015:

- Juli 1, Membayar gaji pegawai dengan bukti kas keluar nomor K-71 sebesar Rp 4.200.000
- Juli 2, Pembayaran premi asuransi untuk masa pertanggungan 1 thaun sebesar Rp 300.000 tunai. Bukti kas nomor K-72
- Juli 5, Pembelian barang dagangan secara tunai seharga Rp 1.800.000. BKK nomor K-73
- Juli 7, Pembelian perlengkapan kantor secara tunai Rp 200.00. bukti nomor K-74
- Juli 20, Pelunasan faktur UD Mekar No 025 tanggal 12 Juli 2015:

Harga faktur	Rp 4.000.000
Dikurangi potongan 2%	<u>Rp 80.000</u>
Dibayar dengan cek No C001	Rp 3.920.000
Bukti kas nomor K-75	
- Juli 27, Pelunasan faktur UD Laksana No L-015 tanggal 8 Juli 2015. Dibayar dengan cek no C002. Bukti kas nomor K-76
- Juli 30, Pelunasan faktur UD Maju No M-25 tanggal 22 Juli 2015

Harga faktur	Rp 4.600.000
Dikurangi potongan 2%	<u>Rp 92.000</u>

Dibayar dengan cek No C001 Rp 4.508.000. Bukti kas nomor K-77
 Juli 31, Pengeluaran cek no C003 sebesar Rp 1.000.000 untuk keperluan
 pribadi Haddy sebagai pemilik. Bukti kas nomor K-78

UD SATRIA

JURNAL PENGELUARAN KAS

(dalam rupiah)

Tgl	No. Bukti	Ket/Akun	Ref	Debet			Kredit	
				Serba-serbi	Pembelian	Utang dagang	Pot. pembelian	Kas
2015 Juli 1	K-71	B. Gaji	611	4.200.000	-	-	-	4.200.000
2	K-72	Asuransi dibayar dimuka	118	300.000	-	-	-	300.000
5	K-73	Pembelian	-	-	1.800.000	-	-	1.800.000
7	K-74	Perlengk. Kntr	116	200.000	-	-	-	200.000
20	K-75	UD Mekar	-	-	-	4.000.000	80.000	3.920.000
27	K-76	UD Laksana	-	-	-	600.000	-	600.000
30	K-77	UD Maju	-	-	-	4.600.000	92.000	4.508.000
31	K-78	Prive Haddy	312	1.000.000	-	-	-	1.000.000
				5.700.000	1.800.000	9.200.000	172.000	16.528.000
				√	(511)	(211)	(514)	(111)

Rekapitulasi Jurnal Pengeluaran Kas

Debet			Kredit		
No Akun	Nama Akun	Jumlah	No Akun	Nama Akun	Jumlah
116	Perlengkapan kantor	Rp 200.000	111	Kas	Rp 16.528.000
118	Asuransi dibayar dimuka	Rp 300.000	514	Pot. pembelian	Rp 172.000
211	Utang dagang	Rp 9.200.000			
312	Prive Haddy	Rp 1.000.000			
511	Pembelian	Rp 1.800.000			
611	B.gaji	Rp 4.200.000			
	TOTAL	Rp 16.700.000		TOTAL	Rp 16.700.000

UD SATRIA
BUKU BESAR
(dalam rupiah)

Akun: Kas**No: 111**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JKK-1	-	16.528.000	-	16.528.000

No: 116**Akun: Perlengkapan Kantor**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JPb-1	200.000	-	200.000	-
31	Posting	JKK-1	200.000	-	400.000	-

Akun: Asuransi dibayar dimuka**No: 118**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JKK-1	300.000	-	300.000	-

Akun: Utang Dagang**No: 211**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JPb-1	-	19.000.000	-	19.000.000
31	Posting	JKK-1	9.200.000	-	-	9.800.000

Akun: Prive Haddy**No: 312**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JKK-1	1.000.000	-	1.000.000	-

Akun: Pembelian**No: 511**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JPb-1	17.000.000	-	17.000.000	-
31	Posting	JKK-1	1.800.000	-	18.800.000	-

Akun: Pot. Pembelian**No: 514**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JKK-1	-	172.000	-	172.000

Akun: Beban Gaji**No: 611**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JKK-1	4.200.000	-	4.200.000	-

b. Pencatatan transaksi ke dalam buku besar pembantu utang

Transaksi pengeluaran kas yang dicatat ke dalam buku besar pembantu utang adalah transaksi pembayaran utang. Transaksi pembayaran utang yang dilakukan UD Satria dalam bulan Juli 2015 yaitu:

- 1) Tanggal 20 Juli 2015 kepada UD Mekar sebesar Rp 4.000.000
- 2) Tanggal 27 Juli 2015 kepada UD Laksana sebesar Rp 600.000
- 3) Tanggal 30 Juli 2015 kepada UD Maju sebesar Rp 4.600.000

Maka buku pembantu utang UD Satria akan tampak sebagai berikut:

UD SATRIA

BUKU BESAR PEMBANTU UTANG

(dalam rupiah)

Akun: PT Eka

No: 01

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
28	Faktur No 209E	JPb-1	-	6.000.000	-	6.000.000

Akun: UD Laksana

No: 02

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
8	Faktur No L-015	JPb-1	-	600.000	-	600.000
24	Faktur No L-065	JPb-1	-	400.000	-	1.000.000
27	Cek no C002	JKK-1	600.000	-	-	400.000

Akun: UD Maju

No: 03

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
5	Faktur No M-01	JPb-1	-	2.400.000	-	2.400.000
22	Faktur No M-35	JPb-1	-	4.600.000	-	7.000.000
30	Cek no C003	JKK-1	4.600.000	-	-	2.400.000

Akun: UD Mekar

No: 04

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
12	Faktur No 025	JPb-1	-	4.000.000	-	4.000.000
20	Cek no C001	JKK-1	4.000.000	-	-	0

No: 05

Akun: Toko Mawar

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
15	Faktur No 204	JPb-1	-	1.000.000	-	1.000.000

Untuk mengecek kesamaan antara total saldo akun-akun buku besar pembantu utang dengan saldo akun utang dagang dalam buku besar umum, data dari buku besar pembantu utang pada tanggal 31 Juli 2015 dibuat daftar saldo utang sebagai berikut:

UD SATRIA
DAFTAR SALDO UTANG
31 JULI 2015

No	Nama Kreditor	Saldo Utang
01	PT Eka	Rp 6.000.000
02	UD Laksana	Rp 400.000
03	UD Maju	Rp 2.400.000
04	UD Mekar	0
05	Toko Mawar	Rp 1.000.000
	Total	Rp 9.800.000

3. Pencatatan Transaksi Penjualan Kredit

Transaksi penjualan yang dilakukan perusahaan dagang dalam kegiatan usaha normal adalah penjualan barang dagangan. Oleh karena itu disediakan satu buku khusus yang digunakan sebagai tempat untuk mencatat transaksi penjualan barang dagangan secara kredit yaitu buku jurnal penjualan (*sales journal*).

Transaksi penjualan kredit mengakibatkan timbulnya tagihan kepada pihak lain. Bagi perusahaan yang memiliki piutang pada beberapa debitor, diperlukan satu buku khusus sebagai tempat mencatat rincian piutang pada setiap debitor yang disebut buku besar pembantu piutang (*account receivable subsidiary ledger*). Dalam pelaksanaannya, setiap transaksi penjualan kredit harus dicatat kedalam jurnal penjualan untuk selanjutnya diposting ke buku besar umum, dan dicatat ke dalam buku pembantu piutang untuk kepentingan informasi mengenai piutang pada tiap debitor.

a. Pencatatan ke dalam jurnal penjualan

Buku jurnal penjualan berfungsi sebagai tempat mencatat transaksi penjualan barang dagangan dengan pembayaran kredit. Sumber pencatatan dalam buku tersebut adalah faktur penjualan. Bentuk jurnal penjualan bisa dibuat lebih sederhana daripada jurnal pembelian karena hanya menyangkut akun piutang dagang dan akun penjualan.

Sebagai ilustrasi transaksi yang terjadi di UD Satria dalam bulan Juli 2015 adalah sebagai berikut:

- Juli 6, Penjualan kepada Toko Risma senilai Rp 8.000.000 syarat pembayaran 2/10,n/30 dengan faktur nomor D-31.
- Juli 10, Penjualan kepada Toko Arista senilai Rp 6.000.000 syarat pembayaran 2/10,n/30 dengan faktur nomor D-32.
- Juli 15, Penjualan kepada PD Agung Jaya senilai Rp 4.800.000 syarat pembayaran 2/10,n/30 dengan faktur nomor D-33.
- Juli 19, Penjualan kepada Toko Sahabat senilai Rp 4.400.000 syarat pembayaran 2/10,n/30 dengan faktur nomor D-34.
- Juli 27, Penjualan kepada PD Cipta Jaya senilai Rp 6.500.000 syarat pembayaran 2/10,n/30 dengan faktur nomor D-35.
- Juli 30, Penjualan kepada Toko Libra senilai Rp 3.200.000 syarat pembayaran 2/10,n/30 dengan faktur nomor D-36.

Daftar saldo piutang UD Satria pada tanggal 1 Juli 2015 adalah sebagai berikut:

No	Nama Debitor	Saldo Piutang
01	Toko Arista	Rp 3.800.000
02	PD Agung Jaya	Rp 5.000.000
03	PD Cipta Jaya	Rp 4.500.000
04	Toko Libra	Rp 4.000.000
05	Toko Risma	-
06	Toko Sahabat	Rp 3.000.000
	Total	Rp 20.300.000

Transaksi diatas dicatat ke dalam jurnal penjualan sebagai berikut:

UD Satria
Jurnal Penjualan
Bulan Juli 2015

Tanggal	Nomor Faktur	Debitor	Ref	Debet: Piutang Dagang Kredit: Penjualan
Juli 6	D-31	Toko Risma	√	Rp 8.000.000
10	D-32	Toko Arista	√	Rp 6.000.000
15	D-33	PD Agung Jaya	√	Rp 4.800.000
19	D-34	Toko Sahabat	√	Rp 4.400.000
27	D-35	PD Cipta Jaya	√	Rp 6.500.000
30	D-36	Toko Libra	√	Rp 3.200.000
				Rp 32.900.000
				(112/114)

Setelah posting, akun yang bersangkutan akan tampak sebagai berikut:

Akun: Piutang Dagang

No: 112

Tgl	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	20.300.000	-
31	Posting	JPn-1	32.900.000	-	53.200.000	-

Akun: Penjualan

No: 411

Tgl	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JPn-1	-	32.900.000	-	32.900.000

b. Pencatatan transaksi ke dalam buku besar pembantu piutang

Sumber pencatatan dalam buku besar pembantu piutang adalah bukti-bukti transaksi yang mengakibatkan perubahan pada piutang, seperti faktur penjualan, bukti penerimaan kas dan nota debit atau nota kredit.

Dalam perusahaan yang menyelenggarakan buku pembantu piutang, faktur penjualan dicatat ke dalam buku pembantu piutang dengan mendebet akun debitor yang bersangkutan. Sementara bukti penerimaan kas untuk piutang dan nota debit/kredit untuk barang yang diterima kembali dicatat di sisi kredit akun debitor yang bersangkutan.

Apabila tidak terjadi kesalahan pencatatan baik dalam buku jurnal maupun dalam buku besar pembantu piutang, total saldo akun-akun debitor dalam buku pembantu piutang harus sama dengan saldo piutang dagang dalam buku besar umum.

Berdasarkan data daftar piutang per 1 Juli 2015 dan transaksi penjualan kredit yang dilakukan UD Satria bulan Juli 2015, catatan dalam buku pembantu piutang tampak sebagai berikut:

UD SATRIA

BUKU BESAR PEMBANTU PIUTANG

(dalam rupiah)

Akun: Toko Arista

No: 01

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juli 1	Saldo	-	-	-	3.800.000	-
10	Faktur No D-31	JPn-1	6.000.000	-	9.800.000	-

Akun: PD Agung Jaya**No: 02**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juli 1	Saldo	-	-	-	5.000.000	-
15	Faktur No D-33	JPn-1	4.800.000	-	9.800.000	-

Akun: PD Cipta Jaya**No: 03**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juli 1	Saldo	-	-	-	4.500.000	-
27	Faktur No D-35	JPn-1	6.500.000	-	11.000.000	-

Akun: Toko Libra**No: 04**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juli 1	Saldo	-	-	-	4.000.000	-
30	Faktur No D-036	JPn-1	3.200.000	-	7.200.000	-

Akun: Toko Risma**No: 05**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
6	Faktur No D-31	JPn-1	8.000.000	-	8.000.000	-

Akun: Toko Sahabat**No: 06**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juli 1	Saldo	-	-	-	3.000.000	-
19	Faktur No 204	JPn-1	4.400.000	-	7.400.000	-

Pada tiap akhir periode, dibuat daftar saldo piutang dari buku pembantu piutang. Total saldo akun-akun debitor harus sama dengan saldo akun piutang dagang dalam buku besar umum. Dalam hal ini akun piutang dagang dalam buku besar umum berfungsi sebagai akun pengendali (kontrol). Dalam arti jika total saldo akun-akun debitor tidak sama dengan saldo akun piutang menunjukkan terdapat kesalahan pencatatan.

4. Pencatatan Transaksi Penerimaan Kas

Transaksi penerimaan kas adalah semua penerimaan kas perusahaan dari manapun sumbernya (*all collection of cash*), baik dalam bentuk uang tunai maupun cek. Dalam perusahaan yang menyelenggarakan jurnal khusus transaksi tersebut dicatat ke dalam jurnal penerimaan kas (*cash receipt journal*).

a. Pencatatan ke dalam jurnal penerimaan kas

Pada perusahaan dagang, transaksi yang sering dicatat ke dalam jurnal penerimaan kas adalah transaksi penjualan barang dagangan secara tunai dan penerimaan piutang, sehingga biasanya akan dibuatkan kolom khusus untuk kedua akun tersebut. Sumber pencatatan jurnal penerimaan kas adalah kuitansi lembar kedua, dan copy nota kontan. Sebagai ilustrasi, transaksi yang terjadi pada UD Satria selama bulan Juli 2015 adalah sebagai berikut:

- Juli 5, Penerimaan cek dari Toko Sahabat sebesar Rp 2.940.000 untuk pelunasan faktur tanggal 26 Juni 2015 seharga Rp 3.000.000 dikurangi potongan sebesar 2% Bukti kas M-21
- Juli 8, Penerimaan cek dari PD Agung Jaya sebesar Rp 4.900.000 untuk pelunasan faktur tanggal 30 Juni 2015. Harga faktur Rp 5.000.000, potongan 2%. Bukti kas no M-22
- Juli 10, Penerimaan uang tunai dari Toko Widuri sebesar Rp 2.000.000 untuk uang muka penjualan barang. Bukti kas no M-23
- Juli 12, Penjualan tunai barang dagangan seharga Rp 2.700.000. Bukti kas no M-24
- Juli 15, Penerimaan cek dari Toko Risma sebesar Rp 7.840.000 untuk pelunasan faktur tanggal 6 Juli 2015 senilai Rp 8.000.000 dikurangi potongan 2%. Bukti kas no M-25
- Juli 18, Penerimaan uang tunai dari Toko Libra sebesar Rp 4.000.000 untuk pelunasan faktur yang dikirim tanggal 18 Juni 2015. Bukti kas no M-26
- Juli 20, Penjualan tunai barang dagangan senilai Rp 2.600.000. Bukti kas no M-27
- Juli 23, Penerimaan cek dari Toko Arista sebesar Rp 3.800.000 untuk pelunasan faktur tanggal 23 Juni 2015. Bukti kas no M-28
- Juli 24, Penerimaan uang tunai dari PD Horizon sebesar Rp 400.000 untuk barang dagangan yang dibeli tunai dan dikembalikan karena rusak. Bukti kas no M-29
- Juli 27, Penerimaan cek dari PD Cipta Jaya untuk pelunasan faktur tanggal 28 Juni 2015 seharga Rp 4.500.000. Bukti kas M-30
- Juli 31, Penjualan tunai barang dagangan seharga Rp 3.400.000. Bukti kas no M-31

Transaksi diatas dicatat kedalam jurnal penerimaan kas sebagai berikut :

JURNAL PENERIMAAN KAS**UD SATRIA****Bulan: Juli 2015****(dalam rupiah)**

Tgl	No. Bukti	Ket/Akun	Ref	Debet		Kredit		
				Pot Penj.	Kas	Piutang dagang	Penjualan	Serba serbi
Jul 5	M-21	Toko Sahabat	√	60.000	2.940.000	3.000.000	-	-
8	M-22	PD Agung Jaya	√	100.000	4.900.000	5.000.000	-	-
10	M-23	Uang muka penj	214	-	2.000.000	-	-	2.000.000
12	M-24	Penjualan tunai	-	-	2.700.000	-	2.700.000	-
15	M-25	Toko Risma	√	160.000	7.840.000	8.000.000	-	-
18	M-26	Toko Libra	√	-	4.000.000	4.000.000	-	-
20	M-27	Penjualan tunai	-	-	2.600.000	-	2.600.000	-
23	M-28	Toko Arista	√	-	3.800.000	3.800.000	-	-
24	M-29	Retur pembelian	513	-	400.000	-	-	400.000
27	M-30	PD Cipta Jaya	√	-	4.500.000	4.500.000	-	-
31	M-31	Penjualan tunai	-	-	3.400.000	-	3.400.000	-
				320.000	39.080.000	28.300.000	8.700.000	2.400.000
				(413)	(111)	(112)	(411)	

Rekapitulasi Jurnal Penerimaan Kas

Debet			Kredit		
No Akun	Nama Akun	Jumlah	No Akun	Nama Akun	Jumlah
111	Kas	Rp 39.080.000	112	Pitang dagang	Rp 28.300.000
413	Pot. penjualan	Rp 320.000	214	Uang muka penj.	Rp 2.000.000
			411	Penjualan	Rp 8.700.000
			513	Retur pembelian	Rp 400.000
	TOTAL	Rp 39.400.000		TOTAL	Rp 39.400.000

UD SATRIA**BUKU BESAR****Bulan Juli 2015****Akun: Kas****No: 111**

Tgl	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JKK-1	-	16.528.000	-	16.528.000
31	Posting	JKM-1	39.080.000	-	22.552.000	-

Akun: Piutang Dagang**No: 112**

Tgl	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	20.300.000	-
31	Posting	JPn-1	32.900.000	-	53.200.000	-
31	Posting	JKM-1	-	28.300.000	24.900.000	-

Akun: Uang Muka Penjualan**No: 214**

Tgl	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JKM-1	-	2.000.000	-	2.000.000

Akun: Penjualan**No: 411**

Tgl	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JPn-1	-	32.900.000	-	32.900.000
31	Posting	JKM-1	-	8.700.000	-	41.600.000

Akun: Potongan Penjualan**No: 413**

Tgl	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JKM-1	320.000	-	320.000	-

Akun: Retur Pembelian**No: 513**

Tgl	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
2015 Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
31	Posting	JKM-1	-	400.000	-	400.000

b. Pencatatan transaksi ke dalam buku besar pembantu piutang

Penerimaan kas yang dicatat kedalam buku pembantu piutang adalah transaksi penerimaan piutang. Dari transaksi yang terjadi pada UD Satria selama bulan Juli 2015, transaksi penerimaan piutang adalah:

- 1) Tanggal 5 Juli 2015 dari Toko Sahabat sebesar Rp 3.000.000
- 2) Tanggal 8 Juli 2015 dari PD Agung Jaya sebesar Rp 5.000.000
- 3) Tanggal 15 Juli 2015 dari Toko Risma sebesar Rp 8.000.000
- 4) Tanggal 18 Juli 2015 dari Toko Libra sebesar Rp 4.000.000
- 5) Tanggal 23 Juli 2015 dari Toko Arista sebesar Rp 3.800.000
- 6) Tanggal 27 Juli 2015 dari PD Cipta jaya sebesar Rp 4.500.000

Setelah transaksi diatas dicatat kedalam akun-akun debitor yang bersangkutan, buku pembantu piutang UD Satria akan tampak sebagai berikut:

UD SATRIA
BUKU BESAR PEMBANTU PIUTANG
(dalam rupiah)

Akun: Toko Arista**No: 01**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juli 1	Saldo	-	-	-	3.800.000	-
10	Faktur No D-31	JPn-1	6.000.000	-	9.800.000	-
23	Bukti no M-28	JKM-1	-	3.800.000	6.000.000	-

Akun: PD Agung Jaya**No: 02**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juli 1	Saldo	-	-	-	5.000.000	-
8	Bukti no M-22	JKM-1	-	5.000.000	0	-
15	Faktur No D-33	JPn-1	4.800.000	-	4.800.000	-

Akun: PD Cipta Jaya**No: 03**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juli 1	Saldo	-	-	-	4.500.000	-
27	Faktur No D-35	JPn-1	6.500.000	-	11.000.000	-
27	Bukti no M-30	JKM-1	-	4.500.000	6.500.000	-

Akun: Toko Libra**No: 04**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juli 1	Saldo	-	-	-	4.000.000	-
18	Bukti no M-26	JKM-1	-	4.000.000	0	-
30	Faktur No D-036	JPn-1	3.200.000	-	3.200.000	-

Akun: Toko Risma**No: 05**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juli 1	Saldo	-	-	-	-	-
6	Faktur No D-31	JPn-1	8.000.000	-	8.000.000	-
15	Bukti no M-25	JKM-1	-	8.000.000	0	-

Akun: Toko Sahabat**No: 06**

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juli 1	Saldo	-	-	-	3.000.000	-
5	Bukti no M-21	JKM-1	-	3.000.000	0	-
19	Faktur No 204	JPn-1	4.400.000	-	4.400.000	-

Seperti halnya buku besar pembantu utang, untuk menguji ketelitian pencatatan yang berhubungan dengan perubahan piutang, pada tiap akhir periode dari data buku pembantu piutang dibuat daftar saldo piutang.

Berikut merupakan daftar saldo piutang UD Satria:

UD SATRIA
DAFTAR SALDO PIUTANG
31 Juli 2015

No	Nama Debitor	Saldo Piutang
01	Toko Arista	Rp 6.000.000
02	PD Agung Jaya	Rp 4.800.000
03	PD Cipta Jaya	Rp 6.500.000
04	Toko Libra	Rp 3.200.000
05	Toko Risma	-
06	Toko Sahabat	Rp 4.400.000
	Total	Rp 24.900.000

5. Pencatatan Transaksi ke dalam Jurnal Umum

Pada jurnal khusus, jurnal umum juga memiliki fungsi khusus yaitu sebagai tempat mencatat transaksi-transaksi yang tidak bisa dicatat ke dalam jurnal pembelian, penjualan, penerimaan kas, dan pengeluaran kas. Transaksi-transaksi yang dicatat ke dalam jurnal umum antara lain:

- a. Retur pembelian dan retur penjualan yang berasal dari transaksi pembelian atau penjualan kredit.
- b. Retur pembelian dan penjualan yang berasal dari pembelian atau penjualan tunai yang diperlakukan sebagai uang muka.
- c. Koreksi kesalahan pencatatan yang dilakukan dalam buku jurnal misalnya pembelian barang dagangan secara kredit seharga Rp 5.400.000 dicatat dalam jurnal pembelian dicatat dengan jumlah Rp 4.500.000.
- d. Penyesuaian saldo akun-akun buku besar umum pada akhir periode, untuk kepentingan penyusunan laporan keuangan.
- e. Penutupan akun-akun buku besar umum yang sifatnya sementara seperti akun penghasilan, beban, ikhtisar lab rugi dan prive.
- f. Pengembalian saldo akun-akun neraca yang berfungsi sbagai akun perantara yang muncul dari pos penyesuaian ke dalam akun asalnya.

F. Model/Metode Pembelajaran

- Pendekatan : *Scientific Learning*
 Model Pembelajaran : *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament*
 Metode Pembelajaran : *Ceramah, diskusi kelompok, games tournament*

G. Media, Alat, dan Sumber Belajar

Media : Powerpoint, Monopoli Akuntansi

Alat : LCD, laptop, spidol, papan tulis.

Sumber Belajar : Hendi Somantri. 2009. *Buku Akuntansi SMK Bidang Studi Keahlian Bisnis dan Manajemen Program Keahlian Studi Keahlian Akuntansi*. Bandung: CV ARMICO.

H. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam dan berdoa. 2. Mengkondisikan siswa supaya siap belajar dan mengecek kehadiran siswa. 3. Menyampaikan kompetensi dasar yang akan dipelajari hari ini dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Memberikan penjelasan tentang pentingnya memahami penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian, dan buku pembantu. 	10 menit
Inti	<p>Mengamati Peserta didik mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang “Penggunaan Daftar Akun (Buku Besar), Buku Harian, dan Buku Pembantu”.</p> <p>Menanya Peserta didik merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah tentang “Penggunaan Daftar Akun (Buku Besar), Buku Harian, dan Buku Pembantu”.</p> <p>Mengeksplorasi Peserta didik mengumpulkan data dan informasi mengenai “Penggunaan Daftar Akun (Buku Besar), Buku Harian, dan Buku Pembantu” dari berbagai sumber.</p> <p>Mengasosiasi Peserta didik menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian, dan buku pembantu melalui <i>teams games tournament</i> berbantu media monopoli</p> <p>Mengkomunikasi Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dengan percaya diri dan peserta didik yang lain menanggapi.</p>	160 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuat kesimpulan mengenai materi “Penggunaan Daftar Akun (Buku Besar), Buku Harian, dan Buku Pembantu”. 2. Secara acak peserta didik diminta menjawab pertanyaan terkait materi “Penggunaan Daftar Akun (Buku Besar), Buku Harian, dan Buku Pembantu”. 3. Guru menyampaikan pesan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, yaitu “Ketentuan Bisnis untuk Perusahaan Dagang”. 4. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa. 	10 menit

I. Penilaian Hasil Belajar

Jenis/Teknik Penilaian : Observasi dan tes tertulis

Intrumen Penilaian :

- a. Lembar Observasi (*Terlampir*)
- b. Penilaian Pengetahuan

Tes Tertulis

Berikut adalah transaksi yang terjadi di PD Tommy selama bulan Januari 2016:

Jan 2	Dibeli barang dagangan dari PT Indofood sebesar Rp 10.000.000,00 dengan nomor faktur 120, syarat 3/15, n/30.
3	Dibeli barang dagangan dari PD Hijau sebesar Rp 1.500.000,00 tunai.
4	Dijual barang dagangan kepada PD Michu sebesar Rp 2.500.000,00 dengan nomor faktur 221 syarat 2/10, n/30.
5	Diterima pengembalian barang dagangan dari PD Michu sebesar Rp 500.000,00 karena barang tidak sesuai dengan pesanan.
6	Dijual barang dagangan kepada PD Sukma Rp 1.000.000,00 tunai.
7	Dijual barang dagang kepada PD Melati sebesar Rp 2.000.000,00 dengan syarat EOM nomor faktur 225.
8	Diterima pelunasan dari PD Melati sebesar Rp 1.000.000,00.
9	Dibayar beban listrik dan telepon bulan ini sebesar Rp 250.000,00.
10	Dikeluarkan uang sebesar Rp 9.700.000,00 untuk melunasi hutang kepada PT Indofood (perusahaan mendapatkan potongan sebesar Rp 300.000,00)

11	Diterima sisa piutang dari PD Melati.
12	Diterima pendapatan bunga dari Bank ABC sebesar Rp 150.000,00.
13	Dijual barang dagangan kepada PD Bara sebesar Rp 2.500.000,00 dengan syarat 2/10, n/30 dengan faktur No 229.
14	Dijual peralatan kantor bekas sebesar Rp 500.000,00 kepada PD Michu.
15	Dibeli barang dagangan dari PT Batin sebesar Rp 5.000.000,00 dengan syarat 3/15, n/30 Nomor faktur 121.
16	Dijual barang dagangan kepada PD Sukma sebesar Rp 500.000,00 dengan nomor faktur 230 dengan syarat EOM.

Catatlah semua transaksi yang terjadi di PD Tommy tersebut ke dalam jurnal khusus!

Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran

PD TOMMY

Jurnal Pembelian

(dalam ribuan rupiah)

Tgl	No Faktur	Keterangan	Ref.	Termin	Pembelian (D) Utang Dagang (K)	
Jan '09	2	120	PT Indofood	√	3/15, n/30	10.000
	15	121	PT Batin	√	3/15, n/30	5.000

PD TOMMY

Jurnal Pengeluaran Kas

(dalam ribuan rupiah)

Tgl	No. cek	Akun yang didebet	Ref	Utang Dag(D)	Pembelian (D)	Serba-serbi (D)			Pot pemb (K)	Kas (K)
						Akun	Ref	Jml		
Jan '09	3	Pembelian tunai	√		1.500					1.500
	9	Beban listrik dan tlp	√			Beban listrik dan tlp		250		250
	10	PT Indofood	√	10.000					300	9.700

PD TOMMY

Jurnal Penjualan

(dalam ribuan rupiah)

Tgl	No Faktur	Akun yang didebit	Ref.	Termin	Piutang dagang (D) Penjualan (K)	
Jan '09	4	221	PD Michu	√	2/10, n/30	2.500
	7	225	PD Melati	√	EOM	2.000
	13	229	PD Bara	√	2/10, n/30	2.500
	16	230	PD Sukma	√	EOM	500

PD TOMMY
Jurnal Penerimaan Kas
(dalam ribuan rupiah)

Tgl	Akun yang dikredit	Ref	Kas (D)	Potongan Penjln(D)	Penjualan (K)	Piutang Dgg (K)	Serba-serbi (K)			
							Akun	Ref	Jml	
Jan '09	6	Penjualan tunai	√	1.000		1.000				
	8	PD Melati	√	1.000			1.000			
	11	PD Melati	√	1.000			1.000			
	12	Pendapatan bunga	√	150				Pendapatan bunga	√	150
	14	Penj. Peral kantor	√	500				Penjualan peral kantor	√	500

PD TOMMMY
Jurnal Umum
(dalam ribuan rupiah)

Tgl	Keterangan	Ref	Debit	Kredit
Jan '09	5 Retur penjualan dan potongan harga Piutang dagang (PD Michu)	√	500	500

Penskoran : Jumlah jawaban benar x 100 /15

Skor Max : 15 x 100/ 15 = 100

Mengesahkan
Guru Mata Pelajaran



Isna Mansuuroh, S.Pd
NIP 197009052005012000

Kulon Progo, 21 Juli 2016

Mahasiswa



Ari Pratiwi
NIM 13803241069

Lampiran 8. Bahan Ajar (*Power point*) Siklus I



**AKUN-AKUN KHUSUS DALAM
PERUSAHAAN DAGANG**

Penghasilan

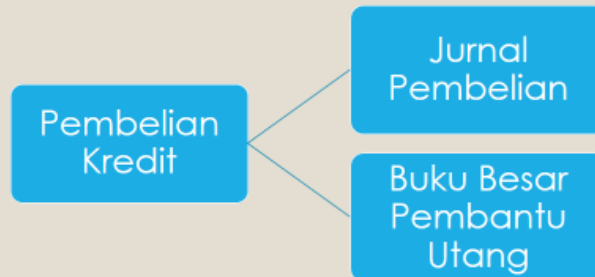
- Penjualan
- Retur Penjualan dan Pengurangan Harga
- Potongan Penjualan

Beban

- Pembelian
- Biaya Angkut Pembelian
- Retur Pembelian dan Pengurangan Harga
- Potongan Pembelian



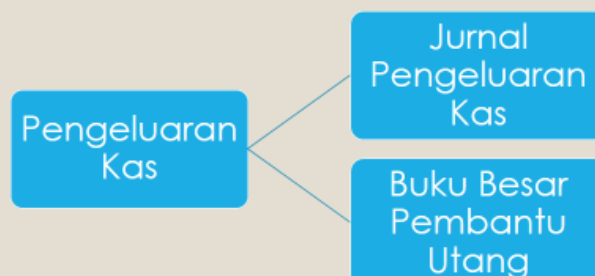
Transaksi Pembelian Kredit



Transaksi Pembelian Kredit

- 5 Juli 2016, Penerimaan faktur UD Maju Nomor M-01, untuk pembelian barang dagangan seharga Rp 2.400.000. Syarat pembayaran n/30.
- 8 Juli 2016, Pembelian perlengkapan toko dari UD Laksana seharga Rp 600.000 faktur nomor L-015, syarat pembayaran 10 hari setelah tanggal faktur.
- 15 Juli 2016, Penerimaan faktur dari Toko Mawar nomor 204, untuk pembelian 1 unit mesin seharga Rp 800.000 dan perlengkapan kantor seharga Rp 200.000 dengan syarat pembayaran 2/10,n/30.
- Pembelian barang dagangan dari UD Maju seharga Rp 4.600.000, faktur nomor M-35 syarat pembayaran 2/10,n/30.

Transaksi Pengeluaran Kas

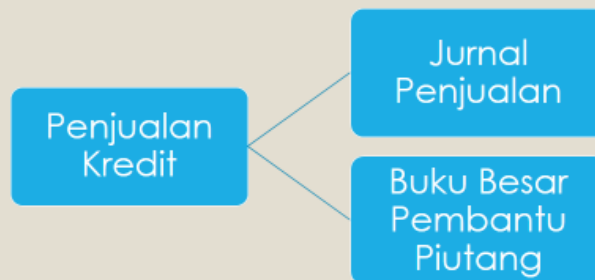


Transaksi Pengeluaran Kas

- 1 Juli 2016, Membayar gaji pegawai dengan bukti kas keluar nomor K-71 sebesar Rp 4.200.000
- 5 Juli 2016, Pembelian barang dagangan secara tunai seharga Rp 1.800.000. BKK nomor K-73
- 20 Juli 2016, Pelunasan faktur UD Mekar No 025 tanggal 12 Juli 2015:

Harga faktur	Rp 4.000.000
Dikurangi potongan 2%	Rp <u>80.000</u>
Dibayar dengan cek No C001	Rp 3.920.000
- 25 Juli 2016, diterima pengembalian barang dari UD Melati atas pembelian secara tunai tanggal 20 Juli 2016 karena tidak sesuai pesanan seharga Rp 1.000.000

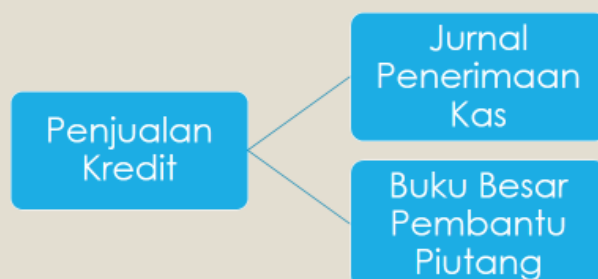
Transaksi Penjualan Kredit



Transaksi Penjualan Kredit

- 6 Juli 2016, Penjualan kepada Toko Risma senilai Rp 8.000.000 syarat pembayaran 2/10, n/30 dengan faktur nomor D-31.
- 12 Juli 2016, Penjualan kepada Toko Arista senilai Rp 6.000.000 syarat pembayaran 2/10, n/30 dengan faktur nomor D-32.

Transaksi Penerimaan Kas



Transaksi Penerimaan Kas

- 5 Juli 2016, Penerimaan cek dari Toko Sahabat sebesar Rp 2.940.000 untuk pelunasan faktur tanggal 26 Juni 2015 seharga Rp 3.000.000 dikurangi potongan sebesar 2% Bukti kas M-21
- 10 Juli 2016, Penerimaan uang tunai dari Toko Widuri sebesar Rp 2.000.000 untuk uang muka penjualan barang. Bukti kas no M-23
- 12 Juli 2016, Penjualan tunai barang dagangan seharga Rp 2.700.000. Bukti kas no M-24
- 24 Juli 2016, Penerimaan uang tunai dari PD Horizon sebesar Rp 400.000 untuk barang dagangan yang dibeli tunai dan dikembalikan karena rusak. Bukti kas no M-29

Jurnal Umum

1. Retur pembelian dan retur penjualan yang berasal dari transaksi pembelian atau penjualan kredit.
2. Retur pembelian dan penjualan yang berasal dari pembelian atau penjualan tunai yang diperlakukan sebagai uang muka.
3. Koreksi kesalahan pencatatan yang dilakukan dalam buku jurnal misalnya pembelian barang dagangan secara kredit seharga Rp 5.400.000 dicatat dalam jurnal pembelian dicatat dengan jumlah Rp 4.500.000.
4. Penyesuaian saldo akun-akun buku besar umum pada akhir periode, untuk kepentingan penyusunan laporan keuangan.
5. Penutupan akun-akun buku besar umum yang sifatnya sementara seperti akun penghasilan, beban, ikhtisar lab rugi dan prive.
6. Pengembalian saldo akun-akun neraca yang berfungsi sbagai akun perantara yang muncul dari pos penyesuaian ke dalam akun asalnya.

Lampiran 9. Daftar Kelompok Belajar dan *Games Tournament* Siklus I

Pembagian Kelompok Belajar			
Kelompok A	Kelompok B	Kelompok C	Kelompok D
Ria Dwi Rahayu Nurul Chasanah Nadia Isnaini Diah Enggar	Ratna Puji R. Zulviana Yuni Astuti Wenni Sundari	Latifah E. Wiwing Y. Getsa A. Novita Diah P.	Nia Desiarwanti Susan Liya S. Alviana M. Rahayu Noor
Kelompok E	Kelompok F	Kelompok G	
Putri Utami Novi Astuti Aprilika Siwi Nola Rizkadewi	Darilatun R. Ferimurtiningsih Khairina N. Feri Minarni	Devika F. Evi Istiyaningsih Riska Dwi S. Arvi Anti	

Pembagian Meja Turnament			
Meja 1	Meja 2	Meja 3	Meja 4
Ria Dwi Rahayu Ratna Puji R. Latifah E. Nia Desiarwanti	Nurul Chasanah Zulviana Wiwing Y. Susan Liya S.	Nadia Isnaini Yuni Astuti Getsa A. Alviana M.	Diah Enggar Wenni Sundari Novita Diah P. Rahayu Noor
Meja 5	Meja 6	Meja 7	Meja 8
Putri Utami Darilatun R. Devika F.	Novi Astuti Ferimurtiningsih Evi Istiyaningsih	Aprilika Siwi Khairina N. Riska Dwi S.	Nola Rizkadewi Feri Minarni Arvi Anti

Lampiran 10. Soal Diskusi dan Kunci Jawaban (Belajar Kelompok) Siklus I

SOAL DISKUSI SIKLUS I

Berikut adalah transaksi yang terjadi di PD Tommy selama bulan Januari 2016:

Jan 2	Dibeli barang dagangan dari PT Indofood sebesar Rp 10.000.000,00 dengan nomor faktur 120, syarat 3/15, n/30.
3	Dibeli barang dagangan dari PD Hijau sebesar Rp 1.500.000,00 tunai.
4	Dijual barang dagangan kepada PD Michu sebesar 2.500.000,00 dengan nomor faktur 221 syarat 2/10, n/30.
5	Diterima pengembalian barang dagangan dari PD Michu sebesar Rp 500.000,00 karena barang tidak sesuai dengan pesanan.
6	Dijual barang dagangan kepada PD Sukma Rp 1.000.000,00 tunai.
7	Dijual barang dagang kepada PD Melati sebesar Rp 2.000.000,00 dengan syarat EOM nomor faktur 225.
8	Diterima pelunasan dari PD Melati sebesar Rp 1.000.000,00.
9	Dibayar beban listrik dan telepon bulan ini sebesar Rp 250.000,00.
10	Dikeluarkan uang sebesar Rp 9.700.000,00 untuk melunasi hutang kepada PT Indofood (perusahaan mendapatkan potongan sebesar Rp 300.000,00)
11	Diterima sisa piutang dari PD Melati.
12	Diterima pendapatan bunga dari Bank ABC sebesar Rp 150.000,00.
13	Dijual barang dagangan kepada PD Bara sebesar Rp 2.500.000,00 dengan syarat 2/10, n/30 dengan faktur No 229.
14	Dijual peralatan kantor bekas sebesar Rp 500.000,00 kepada PD Michu.
15	Dibeli barang dagangan dari PT Batin sebesar Rp 5.000.000,00 dengan syarat 3/15, n/30 Nomor faktur 121.
16	Dijual barang dagangn kepada PD Sukma sebesar Rp 500.000,00 dengan nomor faktur 230 dengan syarat EOM.

Catatlah semua transaksi yang terjadi di PD Tommy tersebut ke dalam jurnal khusus!

KUNCI JAWABAN DISKUSI SIKLUS I

PD TOMMY

Jurnal Pembelian

(dalam ribuan rupiah)

Tgl	No Faktur	Keterangan	Ref.	Termin	Pembelian (D) Utang Dagang (K)	
Jan '09	2	120	PT Indofood	√	3/15, n/30	10.000
	15	121	PT Batin	√	3/15, n/30	5.000

PD TOMMY

Jurnal Pengeluaran Kas

(dalam ribuan rupiah)

Tgl	No. cek	Akun yang didebet	Ref	Utang Dag(D)	Pembelian (D)	Serba-serbi (D)			Pot pemb (K)	Kas (K)
						Akun	Ref	Jml		
Jan '09	3	Pembelian tunai	√		1.500					1.500
	9	Beban listrik dan tlp	√			Beban listrik dan tlp		250		250
	10	PT Indofood	√	10.000					300	9.700

PD TOMMY

Jurnal Penjualan

(dalam ribuan rupiah)

Tgl	No Faktur	Akun yang didebit	Ref.	Termin	Piutang dagang (D) Penjualan (K)	
Jan '09	4	221	PD Michu	√	2/10, n/30	2.500
	7	225	PD Melati	√	EOM	2.000
	13	229	PD Bara	√	2/10, n/30	2.500
	16	230	PD Sukma	√	EOM	500

PD TOMMY

Jurnal Penerimaan Kas

(dalam ribuan rupiah)

Tgl	Akun yang dikredit	Ref	Kas (D)	Potongan Penjln(D)	Penjualan (K)	Piutang Dgg (K)	Serba-serbi (K)			
							Akun	Ref	Jml	
Jan '09	6	Penjualan tunai	√	1.000		1.000				
	8	PD Melati	√	1.000			1.000			
	11	PD Melati	√	1.000			1.000			
	12	Pendapatan bunga	√	150				Pendapatan bunga	√	150
	14	Penj. Peral kantor	√	500				Penjualan peral kantor	√	500

PD TOMMY

Jurnal Umum

(dalam ribuan rupiah)

Tgl	Keterangan	Ref	Debit	Kredit	
Jan '09	5	Retur penjualan dan potongan harga Piutang dagang (PD Michu)	√	500	500

Lampiran 11. Soal Monopoli dan Kunci Jawaban (*Games-Tournament*) Siklus I**SOAL TURNAMEN MERAH**

1 (Rp 5.000) Pemilik perusahaan Sri Rejeki menginvestasikan sebagai modal pertama berupa uang tunai sebesar Rp30.000.000	5 (Rp 5.000) Dibayar sewa ruangan usaha untuk satu tahun sebesar Rp2.400.000	9 (Rp 10.000) Dibeli barang dagangan secara kredit dengan syarat 2/10, n/30 dari PT Laras Solo seharga Rp14.000.000	13 (Rp 10.000) Dijual barang dagangan secara tunai kepada Tuan Sukino Boyolali seharga Rp4.000.000
2 (Rp 10.000) Dibeli barang dagangan secara tunai seharga Rp8.000.000 dari PT Maju Jaya Klaten	6 (Rp 10.000) Dijual barang dagangan kepada Fa. Haryono Surabaya seharga Rp7.000.000 dengan syarat pembayaran 2/10, n/30	10 (Rp 20.000) Dikembalikan barang yang telah dibeli secara kredit dari PT Laras Solo seharga Rp1.000.000 karena rusak	14 (Rp 20.000) Dikembalikan barang dagangan yang telah dibeli secara tunai dari PT Maju Jaya Klaten seharga Rp800.000 karena tidak sesuai pesanan
3 (Rp 20.000) Diterima kembali barang yang dijual secara tunai kepada Tuan Sukino Boyolali seharga Rp700.000 karena rusak	7 (Rp 20.000) Diterima kembali barang yang dijual secara kredit kepada Fa. Haryono Surabaya sebesar Rp1.000.000 karena tidak sesuai pesanan	11 (Rp 10.000) Dibeli barang dagangan seharga Rp7.000.000 dan perlengkapan toko seharga Rp1.000.000 secara tunai dari Toko Hudaya Solo	15 (Rp 10.000) Dibeli perlengkapan toko seharga Rp1.500.000 dan peralatan toko sebesar Rp2.500.000 dari UD Kencana secara kredit syarat pembayaran EOM
4 (Rp 5.000) Diterima deviden tunai dari PT Kurnia sebesar Rp4.000.000	8 (Rp 5.000) Pemilik mengambil uang perusahaan untuk kepentingan pribadi sebesar Rp2.800.000	12 (Rp 10.000) Dijual barang dagangan secara tunai kepada Tuan Surya Semarang Seharga Rp3.000.000	16 (Rp 10.000) Dijual barang dagangan kepada CV Mulia Karanganyar seharga Rp5.000.000 dengan syarat pembayaran 2/10, n/30

KUNCI JAWABAN KARTU MERAH

1 (Rp 5.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) Rp30.000.000

Modal Rejeki (K) Rp30.000.000

5 (Rp 5.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Beban Sewa/ Sewa Dibayar

Dimuka (D) Rp 2.400.000

9 (Rp 10.000)

Jurnal Pembelian

Pembelian (D) Rp 14.000.000

Utang Dagang (K) Rp 14.000.000

13 (Rp 10.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) Rp 4.000.000

Penjualan (K) Rp 4.000.000

2 (Rp 10.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Pembelian (D) Rp 8.000.000

Kas (K) Rp 8.000.000

6 (Rp 10.000)

Jurnal Penjualan

Piutang Dagang (D) Rp 7.000.000

Penjualan (K) Rp 7.000.000

10 (Rp 20.000)

Jurnal Umum

Utang Dagang (D) Rp 1.000.000

Retur Pembelian (K) Rp 1.000.000

14 (Rp 20.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) Rp 800.000

Retur Pembelian (K) Rp 800.000

3 (Rp 20.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Retur Penjualan (D) Rp 700.000

Kas (K) Rp 700.000

7 (Rp 20.000)

Jurnal Umum

Retur Penjualan (D) Rp 1.000.000

Piutang Dagang (K) Rp 1.000.000

11 (Rp 10.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Pembelian (D) Rp 7.000.000

Perlengkapan Toko (D) Rp 1.000.000

15 (Rp 10.000)

Jurnal Pembelian

Perlengkapan Toko (D) Rp 1.500.000

Peralatan Toko (D) Rp 2.500.000

4 (Rp 5.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) Rp 4.000.000

Pendapatan deviden (K) Rp

8 (Rp 5.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Prive Rejeki (D) Rp 2.800.000

Kas (K) Rp 2.800.000

12 (Rp 10.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) Rp 3.000.000

Penjualan (K) Rp 3.000.000

16 (Rp 10.000)

Jurnal Penjualan

Piutang Dagang (D) Rp 5.000.000

Penjualan (K) Rp 5.000.000

SOAL TURNAMEN ORANGE

1 (Rp 10.000)

Dibayar utang kepada PT Laras Solo sebesar Rp 13.000.000, dikurangi potongan sebesar Rp 260.000,00

5 (Rp 10.000)

Diterima pelunasan piutang dari Fa. Haryono Surabaya sebesar Rp 6.000.000,00, dikurangi potongan sebesar Rp 120.000,00

9 (Rp 5.000)

Dibayar gaji karyawan sebesar Rp 2.400.000

13 (Rp 5.000)

Dibayar beban listrik dan air Rp500.000

2 (Rp 10.000)

Dibeli barang dagangan dari Toko Merbabu Boyolali seharga Rp6.000.000 dengan syarat pembayaran 2/10, n/45

6 (Rp 5.000)

Dibayar beban iklan untuk 10 kali terbit sebesar Rp2.000.000

10 (Rp 10.000)

Dibeli kendaraan untuk angkut dagangan dari PT Inti Mobil Solo secara kredit Rp70.000.000

14 (Rp 10.000)

Dibeli barang dagangan dari Toko Anugerah Solo seharga Rp3.000.000 dengan syarat pembayaran 1/15, n/30

3 (Rp 10.000)

Diterima pelunasan piutang dari CV Mulia Karanganyar sebesar Rp 5.000.000,00 dikurangi potongan sebesar Rp

7 (Rp 5.000)

Diterima pinjaman dari bank BNI 46 atas pengajuan pinjaman minggu lalu sebesar Rp40.000.000

11 (Rp 10.000)

Dijual barang daganga kepada Tuan Surya seharga Rp3.000.000 secara tunai

15 (Rp 10.000)

Dijual barang daganga kepada Fa. Haryono Surabaya sebesar Rp4.000.000 dengan syarat pembayarn 2/10, n/30

4 (Rp 10.000)

Dibeli barang dagangan dari PT Hudaya Solo seharga Rp4.000.000 dengan syarat pembayaran 2/10, n/30

8 (Rp 10.000)

Dibayar utang kepada UD Kencana sebesar Rp 4.000.000,00.

12 (Rp 10.000)

Dibeli barang dagangan dengan syarat 2/10, n/30 dari PT Loji Solo seharga Rp10.000.000

16 (Rp 10.000)

Dibeli barang dagangan secara tunai seharga Rp6.000.000 dari PT Karunia Karanganyar

KUNCI JAWABAN SOAL ORANGE

1 (Rp 10.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Utang Dagang (D) Rp 13.000.000

Potongan Pembelian (K) Rp 260.000

5 (Rp 10.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) Rp 5.880.000

Potongan Penjualan (D) Rp 120.000

9 (Rp 5.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Beban Gaji (D) Rp 2.400.000

Kas (K) Rp 2.400.000

13 (Rp 5.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Beban Listrik dan Air (D) Rp

500.000

2 (Rp 10.000)

Jurnal Pembelian

Pembelian (D) Rp 6.000.000

Utang Dagang (K) Rp 6.000.000

6 (Rp 5.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Beban Iklan/ Iklan Dibayar Dimuka
(D) Rp 2.000.000

10 (Rp 10.000)

Jurnal Pembelian

Kendaraan (D) Rp 70.000.000

Utang Dagang (K) Rp 70.000.000

14 (Rp 10.000)

Jurnal Pembelian

Pembelian (D) Rp 3.000.000

Utang Dagang (K) Rp 3.000.000

3 (Rp 10.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) 4.900.000

Potongan Penjualan (D) Rp 100.000

7 (Rp 5.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) Rp 40.000.000

Utang Bank (K) Rp 40.000.000

11 (Rp 10.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) Rp 3.000.000

Penjualan (K) Rp 3.000.000

15 (Rp 10.000)

Jurnal Penjualan

Piutang Dagang (D) Rp 4.000.000

Penjualan (K) Rp 4.000.000

4 (Rp 10.000)

Jurnal Pembelian

Pembelian (D) Rp 4.000.000

Utang Dagang (K) Rp 4.000.000

8 (Rp 10.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Utang Dagang (D) Rp 4.000.000

Kas (K) Rp 4.000.000

12 (Rp 10.000)

Jurnal Pembelian

Pembelian (D) Rp 10.000.000

Utang Dagang (K) Rp 10.000.000

16 (Rp 10.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Pembelian (D) Rp 6.000.000

Kas (K) Rp 6.000.000

Lampiran 12. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I

No	Nama	Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah	Skor
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis				
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j		
1	Alviana Monica	2	1	0	2	2	2	2	2	2	2	17	85%
2	Aprilika Siwi Sari P	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	17	85%
3	Arvi Anti	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	17	85%
4	Darilatun Rikhanah	1	1	0	2	1	2	1	1	2	1	12	60%
5	Devika Furiagustin	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	17	85%
6	Diah Enggarnastiti	1	2	2	0	1	1	2	0	2	1	12	60%
7	Evi Istiyarningsih	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	17	85%
8	Feri Minarni	2	1	1	2	2	2	2	0	2	2	16	80%
9	Ferimurtiningsih	2	2	2	0	2	1	2	2	1	2	16	80%
10	Getsa Apriani	1	0	2	0	1	2	2	2	1	2	13	65%
11	Khairina Nuraini	1	0	0	0	1	1	2	2	2	2	11	55%
12	Latifah Ernawati	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	16	80%
13	Nadia Isnaini Nur F	2	2	0	1	2	2	2	0	2	1	14	70%
14	Nia Desiarwanti	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	18	90%
15	Nola Rizkadewi	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	15	75%
16	Novi Astuti	1	0	1	2	2	2	2	1	2	1	14	70%
17	Novita Diah P	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	17	85%
18	Nurul Chasanah	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	17	85%
19	Olivia Wandha Zein	Latihan Paskib											
20	Pury Rendaswari	Sakit											
21	Putri Utaminingsih	2	0	1	2	2	1	1	1	2	1	13	65%
22	Rahayu Noor Astuti	2	1	0	2	2	2	2	2	2	1	16	80%
23	Ratna Puji Rahayu	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18	90%
24	Ria Dwi Rahayu	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	14	70%
25	Riska Dwi Saputri	1	2	2	0	2	2	2	2	2	2	17	85%
26	Setyaboma Haritavi	Jaga Bank											
27	Susan Liya Setyani	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	16	80%
28	Wahyu Restiyowati	Jaga Bank											
29	Wenni Sundari	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	18	90%
30	Wiwing Yunita K	1	1	2	0	1	1	2	2	1	2	13	65%
31	Yuni Astuti	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19	95%
32	Zulvina Octyaningsih	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	15	75%
	Jumlah	44	40	37	39	50	45	48	43	47	42		
	% Aktivitas tiap indikator	78,57%	71,43%	66,07%	69,64%	89,29%	80,36%	85,71%	76,79%	83,93%	75,00%	77,68%	
	% Aktivitas tiap aspek	75,00%		75,00%			83,04%		78,57%				

Lampiran 13. Catatan Lapangan Siklus I

Hari/ Tanggal : Selasa/ 26 Juli 2016

Pertemuan ke : 1

Jam ke : 6-9

Materi : Daftar Akun, Jurnal Khusus dan Buku Besar Pembantu

Jumlah siswa : 28 siswa

Catatan :

Pembelajaran dimulai pada pukul 11.45 WIB. Guru mata pelajaran mengawali pembelajaran dengan salam, kemudian melakukan presensi siswa dan memperkenalkan peneliti kepada siswa. Guru melakukan apersepsi mengenai materi yang akan diajarkan, kemudian guru mempersilahkan kepada peneliti untuk mengambil alih jalannya KBM. Peneliti menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli, yang intinya pembelajaran nantinya akan berlangsung dengan menyenangkan. Peneliti dibantu *observer* membagikan *number tag* dengan tujuan untuk memudahkan peneliti dalam melakukan pengamatan Aktivitas Belajar Akuntansi. Tak lupa peneliti memotivasi siswa untuk aktif dalam KBM.

Awal kegiatan inti yaitu tahap presentasi yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti kemudian mempresentasikan materi mengenai Daftar Akun, Jurnal Khusus, dan Buku Besar Pembantu menggunakan *slide powerpoint* dan *white board*. Dalam tahap presentasi ini sudah nampak beberapa siswa aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

Tahap selanjutnya yaitu adalah kegiatan belajar kelompok. Peneliti meminta siswa untuk duduk berkelompok sesuai dengan pembagian kelompok yang telah ditentukan. Siswa terbagi ke dalam 7 kelompok dimana satu kelompoknya terdiri atas 4 anggota. Peneliti dan *observer* membagikan soal diskusi kelompok. Peneliti keliling kelas mengecek pekerjaan siswa. Siswa antusias saat kegiatan belajar kelompok ini karena siswa saling berdiskusi untuk memecahkan soal dan tidak jarang siswa yang bertanya kepada guru atau peneliti tentang soal ataupun materi yang dirasa belum jelas. Kelompok yang sudah menyelesaikan seluruh soal dapat langsung menyerahkan hasil pekerjaannya kepada guru.

Tahapan terakhir dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini yaitu *games tournament*. Adapun media yang digunakan dalam *games tournament* yaitu Monopoli. Peneliti menjelaskan peraturan turnamen kemudian meminta siswa untuk pindah ke meja turnamen sesuai dengan pembagian kelompok yang telah ditentukan. Siswa memulai *games tournament* dengan media Monopoli. Suasana kelas yang riuh saat turnamen menggambarkan siswa sangat menikmati permainan tersebut. Menjelang berakhirnya jam pelajaran, permainan dihentikan dan siswa kembali ke kelompok masing-masing. Tiap kelompok mengakumulasikan perolehan uang mereka dan yang mendapat skor tertinggi yang mendapat *reward* yaitu kelompok D.

Dari pelaksanaan tindakan pada siklus I masih ditemukam beberapa kendala dalam KBM, diantaranya kecanggungan siswa dalam beraktifitas dikarenakan belum terlalu kenal dengan peneliti dan belum terbiasanya siswa dengan model pembelajaran aktif . Pembelajaran siklus I diakhiri pada pukul 14.45 WIB.

Lampiran 14. Dokumentasi Siklus I

Presentasi Materi



Belajar Kelompok



Belajar Kelompok



Games Tournament



Games Tournament



Penghargaan Kelompok



Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 PENGASIH

Jl. Kawijo 11 Pengasih, Kulon Progo 55652, Telp. (0274) 773081, Fax. (0274) 774636
e-mail : smk1png@yahoo.com website : <http://www.smkn1pengasih.net>

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 1 Pengasih
Kelas/Semester	: XI AK / Gasal
Program Keahlian	: Keuangan
Mata Pelajaran	: Akuntansi Perusahaan Dagang
Topik	: Ketentuan Bisnis untuk Perusahaan Dagang
Waktu	: 4 jam x 45 menit
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan
Tahun Pelajaran	: 2016/2017

B. Kompetensi Inti

3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menjelaskan ketentuan bisnis yang berlaku terkait dengan penyerahan hak milik barang dan insentif pelunasan untuk perusahaan dagang.	3.2.5 Menjelaskan syarat penyerahan barang.
	3.2.6 Menjelaskan syarat pembayaran barang.
4.3 Menentukan hak milik barang dagangan dalam proses jual beli dan menghitung insentif pelunasan.	4.1.2. Menentukan hak milik barang dagangan dalam proses jual beli dan menghitung insentif pelunasan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat menjelaskan syarat penyerahan barang.
2. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat menjelaskan syarat pembayaran barang.
3. Disediakan berbagai macam transaksi keuangan, peserta didik akan dapat menentukan hak milik barang dagangan dalam proses jual beli dan menghitung insentif pelunasan..

E. Materi Ajar

Ketentuan Bisnis Untuk Perusahaan Dagang

1. Insentif Pelunasan / Syarat Pembayaran

Setiap hari perusahaan melakukan banyak sekali transaksi jual beli dalam jumlah besar, bahkan mungkin jutaan atau miliaran rupiah. Itulah mengapa menjadi kurang praktis bila perusahaan harus melakukan transaksi jual-beli secara tunai, dan akan lebih baik bila perusahaan itu melakukan transaksi secara kredit. Terhadap kenyataan tersebut, dunia perdagangan mengenal syarat-syarat pembayaran kredit sebagai berikut:

- a. 3/10, n/60, berarti apabila pembayaran dilakukan dalam waktu 10 hari sejak tanggal jual beli, maka akan diberikan potongan harga 3% dan

apabila tidak memanfaatkan potongan tersebut, maka pembayaran dilakukan selambat-lambatnya 60 hari sejak tanggal transaksi jual beli dan tanpa potongan (diskon).

- b. n/30, berarti pembayaran dilakukan selambat-lambatnya 30 hari setelah tanggal transaksi jual beli.
- c. EOM (End of Month), berarti harga neto faktur harus dibayar pada akhir bulan (bulan di mana penjualan tersebut terjadi).

2. Penyerahan Hak Kepemilikan Barang / Syarat Penyerahan

Syarat penyerahan barang memuat persetujuan atau kesepakatan antara pembeli dan penjual mengenai tempat serta tanggung jawab atas barang yang akan diserahkan. Dengan kata lain, syarat ini menjelaskan siapa yang akan menanggung beban angkut dan risiko atas barang tersebut, mulai dari gudang penjual sampai gudang pembeli. Macam-macam syarat penyerahan barang antara lain sebagai berikut:

- a. *Free on Board (FOB) Shipping Point* atau Perangko Gudang Penjual

Prangko gudang penjual menyatakan bahwa semua beban dan tanggung jawab atas barang sudah beralih kepada pembeli sejak barang itu keluar dari gudang penjual. Itulah mengapa saat barang keluar dari gudang penjual, transaksi jual beli barang sudah berlaku dan pembukuannya sudah dapat dilakukan oleh masing-masing pihak, meskipun bagi pembeli barang tersebut belum masuk ke gudang.

Contoh:

Pada tanggal 16 Maret 2005, dibeli barang dagang dari CV Senang, Jakarta, seharga Rp 3.000.000,00 dengan syarat 2/10, n/60 dan dibayar tunai beban angkut pembelian sebesar Rp 150.000,00.

Jawab:

Transaksi di atas akan membuat akun pembelian bertambah Rp3.000.000,00, akun kas berkurang Rp 150.000,00, akun utang dagang bertambah Rp 3.000.000,00, dan akun beban angkut pembelian bertambah Rp 150.000,00. Jurnal untuk mencatat transaksi tersebut adalah sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2005	16	Pembelian		3.000.000	
Maret		B. angkut pembelian		150.000	
		Kas			150.000
		Utang dagang			3.000.000

- b. *Free on Board (FOB) Destination Point / Cost and Freight (C&F)* atau Perangko Gudang Pembeli

Pada prangko gudang pembeli, penyerahan barang dan tanggung jawab atas barang itu diserahkan di gudang pembeli, sehingga penjual harus menanggung beban angkut dan risiko atas barang tersebut sampai tiba di tangan pembeli atau tempat yang disetujui bersama. Dengan demikian, pembukuan transaksi jual beli itu dilakukan apabila barang itu telah sampai di tempat tujuan atau di gudang pembeli. Pembeli dalam hal ini tidak perlu mengetahui berapa besar beban angkut pembelian dan hanya membukukan sebesar harga barang yang telah disepakati oleh kedua belah pihak.

Contoh: Pada tanggal 18 Maret 2005, dibeli barang dagang dari PT Yanti seharga Rp 4.000.000,00 dengan syarat 2/10, n/60.

Jawab:

Transaksi di atas tidak memperlihatkan berapa besar beban angkut pembelian karena telah ditanggung oleh penjual. Jadi bagi pembeli, akun pembelian bertambah Rp 4.000.000,00 dan akun utang dagang bertambah Rp 4.000.000,00. Jurnal untuk mencatat transaksi tersebut adalah sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2005	18	Pembelian		4.000.000	
Maret		Utang dagang			4.000.000

F. Model/Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific Learning*

Model Pembelajaran : *Cooperative Learning* tipe TGT

Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi kelompok, *games tournament*

G. Media, Alat, dan Sumber Belajar

Media : Powerpoint, handout, monopoli akuntansi
 Alat : LCD, laptop, spidol, papan tulis.
 Sumber Belajar : Hendi Somantri. 2009. *Buku Akuntansi SMK Bidang Studi Keahlian Bisnis dan Manajemen Program Keahlian Studi Keahlian Akuntansi*. Bandung: CV ARMICO.

H. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam dan berdoa. 2. Mengkondisikan siswa supaya siap belajar dan mengecek kehadiran siswa. 3. Menyampaikan kompetensi dasar yang akan dipelajari hari ini dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Memberikan penjelasan tentang pentingnya memahami ketentuan bisnis untuk perusahaan dagang. 	10 menit
Inti	<p>Mengamati Peserta didik mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang “Ketentuan Bisnis untuk Perusahaan Dagang”.</p> <p>Menanya Peserta didik merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah tentang “Ketentuan Bisnis untuk Perusahaan Dagang”.</p> <p>Mengeksplorasi Peserta didik mengumpulkan data dan informasi mengenai “Ketentuan Bisnis untuk Perusahaan Dagang” dari berbagai sumber.</p> <p>Mengasosiasi</p>	160 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
	<p>Peserta didik menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang ketentuan bisnis untuk perusahaan barang melalui <i>teams games tournament</i> dengan media monopoli.</p> <p>Mengkomunikasi</p> <p>Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dengan percaya diri dan peserta didik yang lain menanggapi.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuat kesimpulan mengenai materi “Ketentuan Bisnis untuk Perusahaan Dagang”. 2. Secara acak peserta didik diminta menjawab pertanyaan terkait materi “Ketentuan Bisnis untuk Perusahaan Dagang”. 3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa. 	10 menit

I. Penilaian Hasil Belajar :

Jenis/Teknik Penilaian : Observasi dan tes tertulis

Intrumen Penilaian :

- Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi (*Terlampir*)
- Penilaian Pengetahuan

Berikut ini merupakan transaksi yang telah terjadi pada UD Jaya Selalu pada Bulan Agustus 2015. Bagaimanakah jurnal yang diperlukan dan pada jurnal khusus?

Agust 2015	5	Membeli barang dagang dari UD Dodoli seharga Rp 14.000.000 dengan syarat pembayaran 3/10, n/30. Biaya angkut Rp 100.000,00 syarat penyerahan barang <i>FOB destination point</i> nomor faktur D-101.
	7	Mengeluarkan kas untuk melunasi faktur D-101 kepada UD Dodoli tertanggal 5 Agustus 2015 dengan BKK-24

	8	Mengirimkan faktur no 74 kepada Tn. Amin senilai Rp8.800.000 dengan syarat pembayaran 2/10, n/30. Syarat penyerahaan barang dagang <i>FOB shipping point</i> dengan biaya angkut Rp75.000.
	10	Menerima pelunasan faktur no 74 dari Tn. Amin tertanggal 8 Agustus 2015 dengan BKM-32
	17	Membeli barang dagang dari UD Garuda seharga Rp7.000.000 dengan syarat pembayaran 3/10, n/30, <i>FOB Shipping point</i> dengan biaya angkut sebesar Rp150.000 faktur nomor G23
	21	Menjual barang dagang kepada Tn. Yanas seharga Rp7.500.000 dengan faktur nomor 117, syarat pembayaran EOM, <i>FOB shipping point</i> dengan biaya angkut sebesar Rp125.000.
	24	Membeli barang dagang dari Firma Manalagi seharga Rp4.000.000 dengan syarat pembayaran 3/10, n/30, syarat penyerahan <i>FOB shipping point</i> dengan biaya angkut sebesar Rp100.000 faktur FM 43.
	25	Menerima pelunasan faktur nomo 117 dari Tn Yanas atas penjualan tanggal 21 Agustus 2015 dengan BKM- 35.
	26	Mengeluarkan kas untuk melunasi faktur FM 43 kepada Firma Manalagi tertanggal 24 Agustus 2015 dengan BKK- 27
	30	Mengeluarkan kas untuk melunasi faktur nomor G23 kepada UD Garuda atas pembelian tanggal 17 Agustus 2015 dengan BKK- 30.

Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran

Jurnal Pembelian

Tanggal	Nama kreditur/nama akun	Ref	Debet				Kredit	
			Pembelian	Perlengkapan	Serba serbi			Utang dagang
					Akun	Ref	Jumlah	
Ags	5	JD Dodoli	14.000.000				14.000.000	
	17	UD Garuda	7.000.000				7.000.000	
	24	Fa. Manalagi	4.000.000				4.000.000	
		Jumlah	25.000.000				25.000.000	

Jurnal Pengeluaran Kas

Tanggal	Nama kreditur/akun	Ref	Debet					Kredit	
			Pembelian	Utang dagang	Serba serbi			Kas	Potongan pembelian
					Akun	Ref	Jumlah		
Ags	7	UD Dodoli		14.000.000				13.580.000	420.000
	17	Beban Angkut			Beban Angkut Pembelian		150.000	150.000	
	24	Beban Angkut			Beban Angkut Pembelian		100.000	100.000	
	26	Fa. Manalagi		4.000.000				3.880.000	120.000
	30	UD Garuda		7.000.000				7.000.000	
		Jumlah		25.000.000			250.000	24.710.000	540.000

Jurnal Penjualan

Tanggal	Nama debitur/akun	Ref	Piutang dagang (D)	Penjualan (K)
Ags	8	Tn. Amin	8.800.000	8.800.000
	21	Tn. Yanas	7.500.000	7.500.000
		Jumlah	16.300.000	16.300.000

Jurnal Penerimaan Kas

Tanggal	Nama debitur/akun	Ref	Debet		Kredit				
			Kas	Potongan penjualan	Penjualan	Piutang dagang	Serba-serbi		
							Akun	Ref	Jumlah
Ags	10	Tn. Amin	8.624.000	176.000		8.800.000			
	25	Tn. Yanas	7.500.000			7.500.000			
		Jumlah	16.124.000	176.000		16.300.000			

Skor Siswa = jumlah jawaban benar x 10

Mengesahkan
Guru Mata Pelajaran



Isna Mansuuroh, S.Pd
NIP 197009052005012000

Kulon Progo, 1 Agustus 2016

Mahasiswa



Ari Pratiwi
NIM 13803241069

Topik 3 Ketentuan Bisnis untuk Perusahaan Dagang

Oleh :
Ari Pratiwi
13803241069

Syarat Pembayaran Syarat Penyerahan

- 3/10, n/60
- n/30
- EOM

- FOB *Shipping Point*
- FOB *Destination*

Syarat Pembayaran

- 3/10, n/60, berarti apabila pembayaran dilakukan dalam waktu 10 hari sejak tanggal jual beli, maka akan diberikan potongan harga 3% dan apabila tidak memanfaatkan potongan tersebut, maka pembayaran dilakukan selambat-lambatnya 60 hari sejak tanggal transaksi jual beli dan tanpa potongan (diskon).
- n/30, berarti pembayaran dilakukan selambat-lambatnya 30 hari setelah tanggal transaksi jual beli.
- EOM (End of Month), berarti harga neto faktur harus dibayar pada akhir bulan (bulan di mana penjualan tersebut terjadi).

Syarat Penyerahan

- *Free on Board (FOB) Shipping Point* atau Perangko Gudang Penjual

Prangko gudang penjual menyatakan bahwa semua beban dan tanggung jawab atas barang sudah beralih kepada pembeli sejak barang itu keluar dari gudang penjual.

- *Free on Board (FOB) Destination Point / Cost and Freight (C&F)* atau Perangko Gudang Pembeli

Pada prangko gudang pembeli, penyerahan barang dan tanggung jawab atas barang itu diserahkan di gudang pembeli, sehingga penjual harus menanggung beban angkut dan risiko atas barang tersebut sampai tiba di tangan pembeli atau tempat yang disetujui bersama.

Contoh:

- Pada tanggal 16 Maret 2015, dibeli barang dagang dari CV Senang, Jakarta, seharga Rp 3.000.000,00 dengan syarat 2/10, n/60 dan dibayar tunai beban angkut pembelian sebesar Rp 150.000,00.

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2015 Maret	16	Pembelian		3.000.000	
		Beban angkut pembelian		150.000	
		Kas			150.000
		Utang dagang			3.000.000

Contoh:

- Pada tanggal 18 Maret 2005, dibeli barang dagang dari PT Yanti seharga Rp 4.000.000,00 dengan syarat 2/10, n/60.

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2015 Maret	16	Pembelian		4.000.000	
		Utang dagang			4.000.000

Lampiran 17. Daftar Kelompok Belajar dan *Games Tournament* Siklus II

Pembagian Kelompok Belajar	Kelompok A	Kelompok B	Kelompok C	Kelompok D
	Ria Dwi Rahayu Nurul Chasanah Nadia Isnaini Diah Enggar	Ratna Puji R. Getsa Apriani Wenni Sundari	Latifah Ernawati Wiwing Yunita Novita Diah	Pury R. Alviana Monica Rahayu Noor
	Kelompok E	Kelompok F	Kelompok G	Kelompok H
Putri Utami Novi Astuti Aprilika Siwi Nola Riskadewi	Darilatun R. Ferimurtiningsih Khairina N. Feri Minarni	Devika F. Evi Istiyaningsih Riska Dwi S. Arvi Anti	Nia Desi Susan Liya S. Setyaboma Wahyu R.	

Pembagian Meja Turnamen	Meja 1	Meja 2	Meja 3	Meja 4
	Ria Dwi Rahayu Ratna Puji R. Latifah Ernawati Pury R.	Nurul Chasanah Getsa Apriani Wiwing Yunita Alviana Monica	Nadia Isnaini Wenni Sundari Novita Diah Rahayu Noor	Putri Utami Darilatun R. Devika F. Nia Desi
	Meja 5	Meja 6	Meja 7	
Novi Astuti Ferimurtiningsih Evi Istiyaningsih Susan Liya S.	Aprilika Siwi Khairina N. Riska Dwi S. Setyaboma	Nola Riskadewi Feri Minarni Arvi Anti Wahyu R. Diah Enggar		

Lampiran 18. Soal Diskusi dan Kunci Jawaban (Belajar Kelompok) Siklus II

SOAL DISKUSI KELOMPOK

Berikut ini merupakan transaksi yang telah terjadi pada UD Jaya Selalu pada Bulan Agustus 2015. Bagaimanakah jurnal yang diperlukan dan pada jurnal khusus?

Agus- tus 2015	5	Membeli barang dagang dari UD Dodoli seharga Rp 14.000.000 dengan syarat pembayaran 3/10, n/30. Biaya angkut Rp 100.000,00 syarat penyerahan barang <i>FOB destination point</i> nomor faktur D-101.
	7	Mengeluarkan kas untuk melunasi faktur D-101 kepada UD Dodoli tertanggal 5 Agustus 2015 dengan BKK-24
	8	Mengirimkan faktur no 74 kepada Tn. Amin senilai Rp8.800.000 dengan syarat pembayaran 2/10, n/30. Syarat penyerahan barang dagang <i>FOB shipping point</i> dengan biaya angkut Rp75.000.
	10	Menerima pelunasan faktur no 74 dari Tn. Amin tertanggal 8 Agustus 2015 dengan BKM-32
	17	Membeli barang dagang dari UD Garuda seharga Rp7.000.000 dengan syarat pembayaran 3/10, n/30, <i>FOB Shipping point</i> dengan biaya angkut sebesar Rp150.000 faktur nomor G23
	21	Menjual barang dagang kepada Tn. Yanas seharga Rp7.500.000 dengan faktur nomor 117, syarat pembayaran EOM, <i>FOB shipping point</i> dengan biaya angkut sebesar Rp125.000.
	24	Membeli barang dagang dari Firma Manalagi seharga Rp4.000.000 dengan syarat pembayaran 3/10, n/30, syarat penyerahan <i>FOB shipping point</i> dengan biaya angkut sebesar Rp100.000 faktur FM 43.
	25	Menerima pelunasan faktur nomo 117 dari Tn Yanas atas penjualan tanggal 21 Agustus 2015 dengan BKM- 35.
	26	Mengeluarkan kas untuk melunasi faktur FM 43 kepada Firma Manalagi tertanggal 24 Agustus 2015 dengan BKK- 27
	30	Mengeluarkan kas untuk melunasi faktur nomor G23 kepada UD Garuda atas pembelian tanggal 17 Agustus 2015 dengan BKK- 30.

KUNCI JAWABAN**Jurnal Pembelian**

Tanggal	Nama kreditur/nama akun	Ref	Debet					Kredit	
			Pembelian	Perlengkapan	Serba serbi			Utang dagang	
					Akun	Ref	Jumlah		
Ags	5	JD Dodoli	14.000.000					14.000.000	
	17	UD Garuda	7.000.000					7.000.000	
	24	Fa. Manalagi	4.000.000					4.000.000	
		Jumlah	25.000.000					25.000.000	

Jurnal Pengeluaran Kas

Tanggal	Nama kreditur/akun	Ref	Debet					Kredit	
			Pembelian	Utang dagang	Serba serbi			Kas	Potongan pembelian
					Akun	Ref	Jumlah		
Ags	7	UD Dodoli		14.000.000				13.580.000	420.000
	17	Beban Angkut			Beban Angkut Pembelian		150.000	150.000	
	24	Beban Angkut			Beban Angkut Pembelian		100.000	100.000	
	26	Fa. Manalagi		4.000.000				3.880.000	120.000
	30	UD Garuda		7.000.000				7.000.000	
		Jumlah		25.000.000			250.000	24.710.000	540.000

Jurnal Penjualan

Tanggal		Nama debitur/akun	Ref	Piutang dagang (D)	Penjualan (K)
Ags	8	Tn. Amin		8.800.000	8.800.000
	21	Tn. Yanas		7.500.000	7.500.000
		Jumlah		16.300.000	16.300.000

Jurnal Penerimaan Kas

Tanggal	Nama debitur/akun	Ref	Debet		Kredit				
			Kas	Potongan penjualan	Penjualan	Piutang dagang	Serba-serbi		
							Akun	Ref	Jumlah
Ags	10	Tn. Amin	8.624.000	176.000		8.800.000			
	25	Tn. Yanas	7.500.000			7.500.000			
		Jumlah	16.124.000	176.000		16.300.000			

Lampiran 19. Soal Monopoli dan Kunci Jawaban (*Games-Tournament*) Siklus II
SOAL TURNAMEN MERAH

1 (Rp 10.000)

Penerimaan faktur UD Maju No M-01, untuk pembelian barang dagangan seharga Rp 2.400.000. Syarat n/30. Biaya angkut Rp 200.000, syarat penyerahan *FOB Destination Point*

5 (Rp 5.000)

Pembelian perlengkapan toko dari UD Laksana seharga Rp 600.000. Faktur No L-015, syarat pembayaran n/10

9 (Rp 10.000)

Penerimaan faktur UD Mekar No 025, untuk pembelian barang dagangan seharga Rp 4.000.000. Syarat 2/10, n/30, Biaya angkut Rp 200.000, syarat penyerahan *FOB Destination Point*

13 (Rp 5.000)

Penerimaan faktur Toko Mawar No. 204 untuk pembelian mesin tik seharga R 800.000 dan perlengkapan kantor seharga Rp 200.000. Syarat pembayaran n/30.

2 (Rp 5.000)

Pembayaran premi asuransi untuk masa pertanggungan 1 tahun sebesar Rp 300.000 tunai.

6 (Rp 10.000)

Pembelian barang dagangan seharga Rp 1.800.000 secara tunai. Biaya angkut Rp 200.000, syarat penyerahan *FOB Destination Point*.

10 (Rp 5.000)

Pembelian tunai perlengkapan kantor seharga Rp 200.000.

14 (Rp 10.000)

Pembelian barang dagangan seharga Rp 2.000.000 secara tunai. Biaya angkut Rp 100.000, syarat penyerahan *FOB Shipping Point*.

3 (Rp 10.000)

Penjualan kepada toko Risma seharga Rp 8.000.000 syarat pembayaran 2/10, n/30. Biaya angkut Rp 100.000, syarat penyerahan *FOB Shipping Point*

7 (Rp 10.000)

Penjualan kepada toko Arista seharga Rp 6.000.000, syarat pembayaran 2/10, n/30. Biaya angkut Rp 100.000, syarat penyerahan *FOB Shipping Point*

11 (Rp 10.000)

Penjualan kepada PD Agung Jaya seharga Rp 4.800.000, syarat pembayaran 2/10, n/30. Biaya angkut Rp 100.000, syarat penyerahan *FOB Shipping Point*

15 (Rp 10.000)

Penjualan kepada Toko Sahabat seharga Rp 4.400.000, syarat pembayaran 2/10, n/30. Biaya angkut Rp 100.000, syarat penyerahan *FOB Shipping Point*

4 (Rp 10.000)

5 Juli, Penerimaan cek dari Toko Sahabat untuk pelunasan faktur 26 Juni seharga Rp 3.000.000, dengan syarat pembayaran 2/10, n/30

8 (Rp 10.000)

8 Juli, penerimaan cek dari PT Agung Jaya untuk pelunasan faktur 30 Juni seharga Rp 5.000.000, dengan syarat pembayaran 2/10, n/30

12 (Rp 10.000)

Penjualan tunai barang dagangan seharga Rp 2.700.000, biaya angkut Rp 100.000, syarat penyerahan *FOB Shipping Point*

16 (Rp 10.000)

15 Juli, penerimaan cek dari toko Risma untuk pelunasan faktur 6 Juli seharga Rp 8.000.000, dengan syarat pembayaran 2/10, n/30

KUNCI JAWABAN MERAH

1 (Rp 10.000)

Jurnal Pembelian

Pembelian (D) Rp 2.400.000

Hutang Dagang (K) Rp 2.400.000

5 (Rp 5.000)

Jurnal Pembelian

Perlengkapan Toko (D) Rp 600.000

Hutang Dagang (K) Rp 600.000

9 (Rp 10.000)

Jurnal Pembelian

Pembelian (D) Rp 4.000.000

Hutang Dagang (K) Rp 4.000.000

13 (Rp 5.000)

Jurnal Pembelian

Peralatan Kantor (D) Rp 800.000

Perlengkapan Kantor (D) Rp 200.000

Hutang Dagang (K) Rp 1.000.000

2 (Rp 5.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Asuransi Dibyr Dimk (D) Rp 300.000

Kas (K) Rp 300.000

6 (Rp 10.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Pembelian (D) Rp 1.800.000

Kas (K) Rp 1.800.000

10 (Rp 5.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Perlengkapan kantor (D) Rp 200.000

Kas (K) Rp 200.000

14 (Rp 10.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Pembelian (D) Rp 2.000.000

B.Angkut Pembelian (D) Rp 100.000

Kas (K) Rp 2.100.000

3 (Rp 10.000)

Jurnal Penjualan

Piutang Dagang (D) Rp 8.000.000

Penjualan (K) Rp 8.000.000

7 (Rp 10.000)

Jurnal Penjualan

Piutang Dagang (D) Rp 6.000.000

Penjualan (K) Rp 6.000.000

11 (Rp 10.000)

Jurnal Penjualan

Piutang Dagang (D) Rp 4.800.000

Penjualan (K) Rp 4.800.000

15 (Rp 10.000)

Jurnal Penjualan

Piutang Dagang (D) Rp 4.400.000

Penjualan (K) Rp 4.400.000

4 (Rp 10.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) Rp 2.940.000

Potongan Penjualan (D) Rp 60.000

8 (Rp 10.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) Rp 4.900.000

Potongan Penjualan (D) Rp 100.000

Piutang Dagang (K) Rp 5.000.000

12 (Rp 10.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) Rp 2.700.000

Penjualan (K) Rp 2.700.000

16 (Rp 10.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) Rp 7.840.000

Potongan Penjualan (D) Rp 160.000

Piutang Dagang (K) Rp 8.000.000

SOAL TURNAMEN ORANGE

1 (Rp 10.000)

Pembelian barang dagangan dari UD Maju seharga Rp 4.600.000, syarat pembayaran 2/10, n/30, biaya angkut Rp 100.000 syarat penyerahan *FOB Destination Point*

5 (Rp 5.000)

Pembelian perlengkapan toko dari UD Laksana seharga Rp 400.000, syarat pembayaran n/10.

9 (Rp 10.000)

Penerimaan faktur PT Eka untuk pembelian barang dagangan seharga Rp 6.000.000, syarat 3/10, n,60, biaya angkut Rp 100.000 syarat penyerahan *FOB Destination Point*

13 (Rp 10.000)

20 Juli, pelunasan faktur UDMeka tgl 12 Juli seharga Rp 4.000.000 syarat pembayaran 2/10, n/30

2 (Rp 10.000)

Pembelian barang dagangan seharga Rp 1.600.000 tunai, biaya angkut Rp 100.000, syarat penyerahan *FOB Destination Point*

6 (Rp 10.000)

27 Juli, pelunasan faktur UD Laksana tgl 8 Juli sebesar Rp 600.000, syarat pembayaran 2/10, n/30.

10 (Rp 10.000)

30 Juli, pelunasan faktur UD Maju tgl 22 Juli sebesar Rp 4.600.000, syarat pembayaran 2/10, n/30

14 (Rp 5.000)

Pengeluaran cek sebesar Rp 1.000.000 untuk keperluan pribadi pemilik perusahaan

3 (Rp 10.000)

Penjualan kepada PD Cipta Jaya seharga Rp 6.500.000, syarat pembayaran 2/10, n/30, biaya angkut Rp 100.000, syarat penyerahan *FOB Shipping Point*

7 (Rp 10.000)

Penjualan kepada Toko Libra seharga Rp 3.200.000, syarat pembayaran 2/10, n/30, biaya angkut Rp 100.000, syarat penyerahan *FOB Shipping Point*

11 (Rp 5.000)

Penerimaan uang tunai dari Toko Libra sebesar Rp 4.000.000 untuk pelunasan faktur tgl 18 Juni

15 (Rp 10.000)

Penjualan tunai barang dagangan seharga Rp 2.600.000 biaya angkut Rp 100.000, syarat penyerahan *FOB Shipping Point*

4 (Rp 10.000)

23 Juli, penerimaan cek dari Toko Arista untuk pelunasan faktur tgl 23 Juni sebesar Rp 3.800.000, syarat pembayaran 2/10, n/30

8 (Rp 10.000)

Penerimaan uang tunai dari PD Horizon sebesar Rp 400.000 untuk barang dagangan yang dibeli tunai dan dikembalikan karena rusak

12 (Rp 10.000)

27 Juli, penerimaan cek dari PD Cipta Jaya untuk pelunasan faktur tgl 28 Juni seharga Rp 4.500.000, syarat pembayaran 2/10, n/30

16 (Rp 10.000)

Penjualan tunai barang dagangan seharga Rp 3.400.000 biaya angkut Rp 100.000, syarat penyerahan *FOB Shipping Point*

KUNCI JAWABAN ORANGE

1 (Rp 10.000)

Jurnal Pembelian

Pembelian (D) Rp 4.600.000

Hutang dagang (K) Rp 4.600.000

5 (Rp 5.000)

Jurnal Pembelian

Perlengkapan Toko (D) Rp 400.000

Hutang Dagang (K) Rp 400.000

9 (Rp 10.000)

Jurnal Pembelian

Pembelian (D) Rp 6.000.000

Hutang Dagang (K) Rp 6.000.000

13 (Rp 10.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Hutang Dagang (D) Rp 4.000.000

Pot. Pembelian (K) Rp 80.000

Kas (K) Rp 3.920.000

2 (Rp 10.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Pembelian (D) Rp 1.600.000

Kas (K) Rp 1.600.000

6 (Rp 10.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Hutang Dagang (D) Rp 600.000

Kas (K) Rp 600.000

10 (Rp 10.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Hutang Dagang (D) Rp 4.600.000

Pot Pembelian (K) Rp 92.000

Kas (K) Rp 4.508.000

14 (Rp 5.000)

Jurnal Pengeluaran Kas

Prive pemilik (D) Rp 1.000.000

Kas (K) Rp 1.000.000

3 (Rp 10.000)

Jurnal Penjualan

Piutang Dagang (D) Rp 6.500.000

Penjualan (K) Rp 6.500.000

7 (Rp 10.000)

Jurnal Penjualan

Piutang Dagang (D) Rp 3.200.000

Penjualan (K) Rp 3.200.000

11 (Rp 5.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) Rp 4.000.000

Piutang Dagang (K) Rp 4.000.000

15 (Rp 10.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) Rp 2.600.000

Penjualan (K) Rp 2.600.000

4 (Rp 10.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) Rp 3.800.000

Piutang Dagang (K) Rp 3.800.000

8 (Rp 10.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) Rp 400.000

Retur Pembelian (K) Rp 400.000

12 (Rp 10.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) Rp 4.500.000

Piutang Dagang (K) Rp 4.500.000

16 (Rp 10.000)

Jurnal Penerimaan Kas

Kas (D) Rp 3.400.000

Penjualan (K) Rp 3.400.000

Lampiran 20. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus II

No	Nama	Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah	Skor
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis				
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j		
1	Alviana Monica	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	95%
2	Aprilika Siwi Sari P	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19	95%
3	Arvi Anti	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	18	90%
4	Darilatun Rikhanah	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	17	85%
5	Devika Furiagustin	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19	95%
6	Diah Enggarnastiti	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	17	85%
7	Evi Istiyarningsih	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19	95%
8	Feri Minarni	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	18	90%
9	Ferimurtiningsih	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	18	90%
10	Getsa Apriani	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	16	80%
11	Khairina Nuraini	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	16	80%
12	Latifah Ernawati	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	17	85%
13	Nadia Isnaini Nur F	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19	95%
14	Nia Desiarwanti	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	95%
15	Nola Rizkadewi	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	17	85%
16	Novi Astuti	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	17	85%
17	Novita Diah P	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	19	95%
18	Nurul Chasanah	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	95%
19	Olivia Wandha Zein	Latihan Paskib											
20	Pury Rendaswari	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	18	90%
21	Putri Utaminingsih	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	17	85%
22	Rahayu Noor Astuti	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19	95%
23	Ratna Puji Rahayu	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
24	Ria Dwi Rahayu	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	19	95%
25	Riska Dwi Saputri	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
26	Setyaboma Haritavi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
27	Susan Liya Setyani	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	19	95%
28	Wahyu Restiyowati	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	19	95%
29	Wenni Sundari	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	19	95%
30	Wiwing Yunita K	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	18	90%
31	Yuni Astuti	Jaga Bank											
32	Zulvina Octyaningsih	Jaga Bank											
Jumlah		54	50	47	49	58	55	56	53	57	52		
% Aktivitas tiap indikator		93,10%	86,21%	81,03%	84,48%	100,00%	94,83%	96,55%	91,38%	98,28%	89,66%	91,55%	
% Aktivitas tiap aspek		89,66%		88,51%			95,69%		93,10%				

Lampiran 21. Catatan Lapangan Siklus II

Hari/ Tanggal : Selasa/ 2 Agustus 2016

Siklus : II

Jam ke : 6-9

Materi : Ketentuan Bisnis Perusahaan Dagang

Jumlah siswa : 29 siswa

Catatan :

Pembelajaran Akuntansi pada hari Selasa, 2 Agustus 2016 dimulai pada jam ke-6 pukul 11.15 WIB. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan *me-review*. Guru mengulang materi pada pertemuan sebelumnya dan melakukan apersepsi mengenai materi yang akan diajarkan serta menjelaskan kembali mekanisme pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kemudian peneliti menuliskan pembagian kelompok belajar dan turnamen di papan tulis. Peneliti dibantu *observer* membagikan *number tag*. Tak lupa guru memotivasi siswa untuk aktif dalam KBM.

Kegiatan inti diawali dengan adanya presentasi materi dari peneliti. Tahap presentasi hanya berlangsung selama 30 menit karena materi yang diajarkan hanya sedikit. Pada saat presentasi, peneliti menanyakan kepada siswa apakah ada materi yang belum dipahami, dan sudah banyak siswa yang bertanya. Saat presentasi berlangsung, tak lupa peneliti juga memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar.

Tahap selanjutnya yaitu adalah kegiatan belajar kelompok. Peneliti meminta siswa untuk duduk berkelompok sesuai dengan pembagian kelompok yang telah ditulis sebelumnya. Siswa yang terbagi ke dalam 8 kelompok di mana

satu kelompoknya terdiri atas 3-4 anggota ini menyesuaikan diri di kelompoknya masing-masing. Peneliti dan *observer* membagikan latihan soal yang akan menjadi bahan belajar kelompok. Guru dan peneliti keliling kelas mengecek pekerjaan siswa. Siswa sangat antusias saat kegiatan belajar kelompok ini karena siswa saling berdiskusi untuk memecahkan soal dan tidak jarang siswa yang bertanya kepada guru atau peneliti tentang soal ataupun materi yang dirasa belum jelas. Kelompok yang sudah menyelesaikan seluruh soal dapat langsung menyerahkan hasil pekerjaannya kepada guru.

Tahapan terakhir dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini yaitu *games tournament*. Adapun media yang digunakan dalam *games tournament* yaitu Monopoli. Peneliti menjelaskan kembali peraturan turnamen kemudian meminta siswa untuk pindah ke meja turnamen sesuai dengan pembagian kelompok yang telah ditentukan. Siswa memulai *games tournament* dengan media Monopoli. Suasana kelas masih sama riuhnya seperti minggu lalu saat turnamen menggambarkan siswa sangat menikmati permainan tersebut, bahkan saat waktu turnamen habis mereka masih antusias untuk berkompetisi. Setelah *games tournament* selesai siswa diminta kembali ke kelompoknya masing-masing untuk mengakumulasikan uang monopoli yang mereka peroleh bersama kelompoknya.

Pada akhir pembelajaran, peneliti memberikan *reward* kepada yang memenangkan *games* yaitu kelompok B. Peneliti bersama-sama dengan siswa melakukan konfirmasi tentang pelajaran yang telah dibahas pada hari ini. Pelajaran diakhiri pada pukul 14.45 dan ditutup dengan doa dan salam.

Lampiran 22. Dokumentasi Siklus II

Presentasi Materi



Belajar Kelompok



Belajar Kelompok



Games Tournament



Games Tournament




Penghargaan Kelompok



Lampiran 23. Surat Izin Penelitian (Sekda DIY)

sektor1@yogyakarta.go.id



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN
070/REG/VI/467/6/2016

Membaca Surat : **WAKIL DEKAN I FAKULTAS EKONOMI** Nomor : **1410/UN34.18/LT/2016**
Tanggal : **28 JUNI 2016** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

Mengingat

1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.


DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **ARI PRATIWI** NIP/NIM : **13803241069**
Alamat : **FAKULTAS EKONOMI, PENDIDIKAN AKUNTANSI , UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTU MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AK2 SMK N 1 PENGASIH T.A. 2016/2017**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **28 JUNI 2016 s/d 28 SEPTEMBER 2016**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprovo.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprovo.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **28 JUNI 2016**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



MM
19620830 1989031006

Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI KULON PROGO C.Q KPT KULON PROGO
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. WAKIL DEKAN I FAKULTAS EKONOMI, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN

Lampiran 24. Surat Izin Penelitian (Dinas Perizinan Terpadu Kulon Progo)



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
BADAN PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
Unit 1: Jl. Perwakilan No. 1, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 775208 Kode Pos 55611
Unit 2: Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp. (0274) 774402 Kode Pos 55611
Website: bpmp.kulonprogo.kab.go.id Email : bpmp@kulonprogo.kab.go.id

SURAT KETERANGAN / IZIN

Nomor : 070.2 /00616/VI/2016

- Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor: 070/REG/V/467/6/2016, Tanggal: 28 Juni 2016, Perihal: Izin Penelitian
- Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 16 Tahun 2012 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Teknis Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 73 Tahun 2012 tentang Uraian Tugas Unsur Organisasi Terendah Pada Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu..
- Diizinkan kepada : ARI PRATIWI
NIM / NIP : 13803241069
PT/Instansi : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Keperluan : IZIN PENELITIAN
Judul/Tema : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTU MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AK2 SMK NEGERI 1 PENGASIH TAHUN AJARAN 2016/2017
- Lokasi : SMK NEGERI 1 PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO
- Waktu : 28 Juni 2016 s/d 28 September 2016

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan menjadi tanggung jawab sepenuhnya peneliti
6. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
7. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Ditetapkan di: Wates
Pada Tanggal : 29 Juni 2016

KEPALA
BADAN PENANAMAN MODAL
DAN PERIZINAN TERPADU



AGUNG KURNIAWAN, S.I.P., M.Si
Pembina Utama Muda; IV/c
NIP. 19680805 199603 1 005

Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kulon Progo
5. Kepala SMK Negeri 1 Pengasih
6. Yang bersangkutan
7. Arsip

Lampiran 25. Surat Keterangan Penelitian (SMK Negeri 1 Pengasih)



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 PENGASIH

Jl. Kawaja 11 Kabupaten Kulon Progo 55652, Telp. (0274) 773081, Fax. (0274) 774636
e-mail : smk1prg@yahoo.com website : http://www.smkn1pengasih.net/

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.41.714

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. ERLAN DJUANDA
NIP : 19580828 198503 1 015
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : ARI PRATIWI
NIM : 13803241069
Jurusan : Pendidikan Akuntansi
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games
Tournament (TGT) Berbantu Media Monopoli Untuk
Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2
SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017
Waktu Penelitian : Juli s.d. Agustus 2016

Saudara tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian sesuai dengan judul skripsi pada SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kulon Progo, 25 AUG 2016'



Drs. ERLAN DJUANDA.

Pembina, IV/a

NIP 19580828 198503 1 015