

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI
JURNAL PENYESUAIAN PADA SISWA KELAS X AKUNTANSI G SMK
MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

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



Oleh:

Dinda Ayu Yusia Wastari

14803241061

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI
JURNAL PENYESUAIAN PADA SISWA KELAS X AKUNTANSI G SMK
MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

Oleh:

DINDA AYU YUSIA WASTARI


14803241061

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 28 Juni 2018

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

Disetujui

Dosen Pembimbing


Endra Murti Sagoro, M.Sc.

NIP.198504092010121005

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul :

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI
JURNAL PENYESUAIAN PADA SISWA KELAS X AKUNTANSI G SMK
MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018**

Oleh :
DINDA AYU YUSIA WASTARI
14803241061

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji pada tanggal 6 Juli 2018 dan
dinyatakan telah lulus

DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D	Ketua Penguji		16/7 2018
Endra Murti Sagoro, M.Sc.	Sekretaris		19/7 2018
Sukanti, M.Pd.	Penguji Utama		13/7 2018

Yogyakarta, 20 Juli 2018
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Sugiharsono, M. Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dinda Ayu Yusia Wastari

NIM : 14803241061

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Tugas Akhir : **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI JURNAL PENYESUAIAN PADA SISWA KELAS X AKUNTANSI G SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018**

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

Yogyakarta, 25 Juni 2018

Penulis,



Dinda Ayu Yusia Wastari

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.s. Al-Insyirah:6)

“Hidup ini seperti sepeda. Agar tetap seimbang, kau harus terus bergerak”

(Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SwT., karya tulis ini penulis persembahkan kepada: “Orangtua tercinta Ibu Hindun Sri Lestari dan Bapak Suwasto dan keluarga, yang senantiasa mengiringi langkahku dengan doa, cinta dan kasih sayang serta dukungannya selama ini.”

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI
JURNAL PENYESUAIAN PADA SISWA KELAS X AKUNTANSI G SMK
MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Oleh:

**Dinda Ayu Yusia Wastari
14803241061**

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes, dokumentasi dan catatan lapangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dapat meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dan Ketuntasan Hasil Belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Nilai rata-rata hasil belajar pada saat *pre test* sebesar 56,96 meningkat menjadi 75,53 pada *post test* pertama kemudian pada siklus kedua meningkat menjadi 81,78. Ketuntasan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada *pre test* sebesar 10,71% kemudian pada *post test* siklus I meningkat menjadi 42,86% kemudian mengalami peningkatan lagi pada *post test* siklus II menjadi 82,14%. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000, karena Sig.(2-tailed)<0,005 yang berarti bahwa terdapat perbedaan kemampuan siswa antara hasil belajar pada data *pre test* dan *post test* yang berarti bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dapat meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G. Selain itu, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi juga lebih efektif jika dibandingkan dengan metode ceramah dan latihan.

Kata Kunci : *Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian, Model Pembelajaran Kooperatif, Gamifikasi.*

**THE IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION BASED COOPERATIVE
LEARNING TO STUDENTS' LEARNING OUTCOMES OF ADJUSTING
JOURNAL ENTRY AT GRADE X ACCOUNTING G STUDENTS OF SMK
MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA IN THE ACADEMIC YEAR OF
2017/2018**

**By: Dinda Ayu Yusia Wastari
14803241061**

ABSTRACT

The purpose of this research are to improve students' Learning Outcomes of Adjusting Journal Entry at Class X Accounting G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Academic Year 2017/2018 by the implementation of Gamification-Based Cooperative Learning Model and to determine the effectiveness of Gamification-Based Cooperative Learning Model.

This research is a Classroom Action Research which is carried out in two cycles. Each cycle consists of four stages, which are planning, action, observation, and reflection. Data collection methods used in this research were test, documentation and field notes. The instrument used in this research was a test. The collected data were analyzed using quantitative descriptive.

The research find out that the Implementation of Cooperative Learning Model Based on Gamification increases students from Class X Accounting G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Academic Year 2017/2018's Learning Outcomes at Adjusting Journal Entry lesson. The research find out that there are increasing at the students' Learning Outcomes in average and also increasing in the number of students who passed the passing grade from cycle I to cycle II. The average grade of Learning Outcomes were 56.96 (pre test), increased to 75.53 (cycle I) and reach 81.78 (cycle II). There were 10.71% students who passed the passing grade at pre test and increased to 42.86% at cycle I. Later on, at cycle II, 82.14% students passed the passing grade. Paired Sample T-Test shows that the value of Sig. (2-tailed) is 0.000, because Sig. (2-tailed) <0.005 which means that there are differences in students' Learning Outcomes proven by the results from pre test and post test. It means that the implementation of Gamification-Based Cooperative Learning Model improves Students' Learning Outcomes of Adjusting Journal Entry lesson at Class X Accounting G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Academic Year 2017/2018. In addition, the implementation of Gamification-Based Cooperative Learning Model is also more effective when compared with lecture and practice methods.

Key word: learning outcomes, adjusting journal, cooperative learning, gamification.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SwT., atas segala limpahan rahmat dan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018” dengan lancar. Penulis menyadari tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada Bapak/Ibu:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan FE UNY yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
3. Rr. Indah Mustikawati, S.E. Akt., M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi FE UNY.
4. Endra Murti Sagoro, S.Pd., M.Sc. Dosen pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama penyusunan skripsi.
5. Dra. Sukanti, M.Pd. Dosen narasumber yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan tugas akhir skripsi ini.
6. Abdullah Taman, M.Si., Ak., CA., Dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama masa studi.
7. Seluruh dosen dan karyawan Jurusan Pendidikan Akuntansi yang telah membantu selama kuliah dan penelitian berlangsung.

8. Widi Astuti, S.Pd., Kepala SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Choiru Nisa, S.Pd., Guru mata pelajaran Akuntansi kelas X Akuntansi G dan kelas X Akuntansi F SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang telah bersedia bekerja sama dan senantiasa memberikan masukan, arahan dan bimbingan selama pelaksanaan penelitian.
10. Seluruh siswa kelas X Akuntansi G dan kelas X Akuntansi F SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 atas kerja sama yang diberikan selama penulis melaksanakan penelitian.
11. Keluarga besar Hadi Sukarto dan keluarga besar Suratman yang telah memberikan doa, dukungan, motivasi dan nasehat selama masa perkuliahan.
12. Teman-teman Jurusan Pendidikan Akuntansi 2014 yang telah memberikan dukungan dan motivasi.
13. Semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga semua amal baik mereka dicatat sebagai amalan baik oleh Allah SwT.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 28 Juni 2018
Penulis,



Dinda Ayu Yusia Wastari

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Tinjauan Mengenai Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian.....	11
2. Tinjauan Mengenai Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi.....	25
B. Penelitian yang Relevan.....	34
C. Kerangka Berpikir.....	37
D. Hipotesis Tindakan.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Desain Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Subjek dan Objek Penelitian	41
D. Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Instrumen Penelitian.....	44
G. Prosedur Penelitian.....	47

H. Teknik Analisis Data.....	52
I. Indikator Keberhasilan	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	54
B. Deskripsi Hasil Penelitian	55
C. Pembahasan Hasil Penelitian	73
D. Keterbatasan Penelitian	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi soal <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> Siklus I	44
2. Kisi-kisi soal <i>Post test</i> Siklus II	44
3. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi G	62
4. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi G pada Siklus II	72
5. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siklus I dan Siklus II	74
6. Ketuntasan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada siklus I dan siklus II	75
7. Perbandingan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi G	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir	39
2. Desain Penelitian Tindakan Kelas	40
3. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Akuntansi G	63
4. Ketuntasan Hasil Belajar Materi Jurnal Kelas X Akuntansi G	64
5. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siklus I dan Siklus II	74
6. Ketuntasan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siklus I dan Siklus II.	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nilai Hasil Dokumentasi	89
2. Format Catatan Lapangan	90
3. Daftar Kategori dan Pengelompokan Siswa	91
4. Daftar Presensi Siswa	94
5. RPP Siklus I	95
6. Soal Permainan Siklus I	109
7. RPP Siklus II	112
8. Soal Permainan Siklus II	120
9. Soal Pre Test dan Post Test Siklus I	123
10. Soal Post Test Siklus II	125
11. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi G	127
12. Catatan Lapangan Siklus I	129
13. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi F	131
14. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi G pada Siklus II	132
15. Catatan Lapangan Siklus II	133
16. Hasil <i>Output Uji Independent T Test</i> pada <i>Pre Test</i>	137
17. Hasil <i>Output Uji Paired T- Test</i> Kelas X Akuntansi G	138
18. Hasil <i>Output Uji Independent T-Test</i> pada <i>Post Test</i>	139
19. Dokumentasi Pembelajaran	140
20. Surat Ijin Penelitian	142
21. Surat Keterangan Penelitian	143

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pelaksanaan pendidikan terdapat proses pembelajaran yang harus dilalui untuk mencapai keberhasilan dari tujuan pendidikan itu sendiri. Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa dalam lingkungan belajar. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor peserta didik, sarana dan prasarana, lingkungan dan hasil yang mengacu pada rumusan normatif. Dalam faktor sarana dan prasarana ini meliputi guru, metode dan teknik, media, bahan dan sumber belajar, program dan lain sebagainya (Zainal Arifin, 2013: 299). Faktor peserta didik dapat dipengaruhi oleh faktor psikologis yaitu faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan (Slameto, 2010: 54), dan motivasi (Zainal Arifin (2013: 299).

Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran mempunyai peran sebagai alat untuk motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran dan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2013:72). Penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yang akan berpengaruh terhadap perubahan tingkah laku siswa selama proses pembelajaran baik dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Perubahan dalam siswa tersebut akan mempengaruhi keberhasilan belajar siswa sendiri.

Wina Sanjaya (2013: 92-93) menyebutkan masalah yang sering timbul dalam proses belajar mengajar adalah guru hanya menggunakan komunikasi satu arah sehingga guru tidak berusaha mengajak siswa untuk berpikir. Komunikasi satu arah ini biasanya terjadi apabila dalam proses pembelajaran guru tidak menjadikan siswa subjek pembelajaran. Salah satu contoh model pembelajaran yang hanya menggunakan komunikasi satu arah yaitu metode ceramah misalnya, metode ceramah ini guru akan menyampaikan materi pelajaran dengan berceramah di depan kelas dan siswa hanya sebagai objek dalam pembelajaran, siswa hanya menyimak apa yang diberikan oleh guru. Siswa tidak dilibatkan untuk ikut berpikir dalam proses pembelajaran karena tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan pemikiran mereka, mereka hanya menyimak dan menerima apa yang telah disampaikan guru. Penggunaan metode ini dalam pembelajaran tidak akan mampu membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar karena siswa hanya mendengarkan dan mengerjakan latihan, siswa tidak terlibat dalam pembelajaran dan tidak ada interaksi dalam proses belajar mengajar. Metode tersebut akan membuat siswa tidak aktif, tidak tertarik dan cepat bosan sehingga mereka akan sibuk dengan dirinya sendiri. Apabila siswa sudah cenderung tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut maka secara tidak langsung akan mempengaruhi hasil belajar mereka.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat sekarang ini membuat industri *game* semakin berkembang pesat. Dengan perkembangan *game* tersebut, membuat para ahli mulai mengembangkan konsep *game* tersebut ke dunia nyata. Banyak bidang ilmu seperti bidang bisnis, *marketing*, kesehatan, dan sebagainya yang sudah menerapkan konsep *game* dan unsur yang ada di *game* untuk memecahkan masalah dengan tujuan meningkatkan ketertarikan penggunaannya. Penerapan elemen-elemen dari sebuah *game* ke dalam konteks non-*game* untuk menyelesaikan masalah dengan tujuan memotivasi ini disebut dengan gamifikasi (Heni Jusuf, 2016). Gamifikasi dapat memberikan manfaat yang positif di dalam pendidikan yaitu peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang secara tidak langsung juga akan meningkatkan perolehan nilai siswa (Kristiadi dan Mustofa, 2017). Dalam dunia pendidikan, gamifikasi ini merupakan pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau *video game*. Elemen dasar yang ada di dalam *game* seperti poin, tantangan, hadiah, dan sebagainya. Dalam kegiatan pembelajaran apabila diterapkan dengan adanya elemen tersebut maka siswa akan lebih tertarik dan merasa tertantang untuk menyelesaikan aktivitas mereka. Dengan gamifikasi ini siswa akan termotivasi ikut dalam pembelajaran dan akan membuat siswa lebih fokus dengan materi yang dipelajari. Apabila siswa telah termotivasi dan fokus dalam pembelajaran, maka secara tidak langsung hasil belajar mereka juga akan meningkat.

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa akibat dari kegiatan belajar. Menurut Nana Sudjana (2013: 3), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri peserta didik dan mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif ini berkaitan dengan tujuan-tujuan belajar yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Aspek afektif berkaitan dengan tujuan-tujuan belajar yang berkenaan dengan perubahan sikap dan nilai. Aspek psikomotorik berkaitan dengan tujuan-tujuan belajar yang berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak siswa. Namun, dari ketiga bidang hasil belajar tersebut yang paling banyak dinilai oleh para guru adalah aspek kognitif karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran (Nana Sudjana, 2013: 23). Dengan pemilihan metode pembelajaran yang didasari pada kebutuhan siswa dan menjadikan siswa sebagai subjek dari pembelajaran maka siswa akan lebih kreatif dalam mengembangkan pemikiran mereka sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Pemilihan metode yang baik akan meningkatkan efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran.

SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang ada di Yogyakarta. Berdasarkan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang diadakan pada tanggal 16 Januari 2018 di kelas X Akuntansi G Tahun Ajaran 2017/2018 di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, ditemukan masalah pada kelas tersebut yaitu motivasi belajar dan hasil belajar akuntansi masih tergolong rendah. Motivasi belajar merupakan

faktor psikis yang bersifat non-intelektual dan peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, rasa senang dan semangat untuk belajar (Sardiman, A.M, 2012: 75).

Menurut Hamzah B Uno (2013: 23) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) adanya penghargaan dalam belajar, 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif. Motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi G tergolong rendah terbukti pada saat sebelum pembelajaran dimulai, guru harus memberikan peringatan kepada siswa agar mereka mengerjakan soal latihan tetap duduk di bangku masing-masing, apabila siswa mengerjakan latihan soal dengan jalan-jalan maka siswa tersebut diminta mengerjakan di ruang bimbingan konseling. Walaupun guru telah memberikan peringatan tersebut masih ada siswa yang mengerjakan dengan jalan-jalan mendekati siswa yang lebih pandai. Berdasarkan wawancara kepada guru pengampu akuntansi dasar di kelas X Akuntansi G terbukti bahwa sebelum adanya peringatan tersebut banyak siswa mengerjakan latihan soal dengan jalan-jalan. Berdasarkan observasi yang dilakukan sebanyak 10 siswa mengerjakan soal dengan jalan-jalan, 12 mengerjakan sambil mengobrol di luar topik, 7 mengerjakan dengan serius, dan 2 tidak mengerjakan. Menurut guru pengampu mata pelajaran tersebut, siswa mengerjakan dengan jalan-jalan karena mereka masih belum paham dan

masih belum percaya diri pada saat mengerjakan sendiri sehingga mereka mengerjakan dengan melihat pekerjaan temannya.

Berdasarkan data yang diperoleh, hasil belajar dalam aspek pengetahuan siswa kelas X Akuntansi G pada mata pelajaran akuntansi dasar sebanyak 64,71% atau 22 siswa belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 80. Dalam proses pembelajaran guru belum mengelompokkan siswa ke dalam kelompok yang mempunyai kemampuan yang berbeda. Dalam mengerjakan latihan soal guru hanya meminta siswa untuk berdiskusi dengan teman sebangku atau teman di depan maupun di belakang mereka yang belum tentu lebih pandai, sehingga siswa mengerjakan dengan berjalan-jalan mendekati siswa yang pandai.

Model Pembelajaran Kooperatif merupakan salah satu model yang dapat digunakan oleh guru. Penggunaan model ini sangat dianjurkan oleh para ahli. Hal ini dikarenakan, model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa keunggulan yaitu mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru, memberdayakan siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, meningkatkan prestasi akademik, dan meningkatkan aktivitas belajar siswa (Sanjaya, 2013: 249-250). Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran kelompok dengan jumlah peserta didik 2-5 orang dengan gagasan untuk saling memotivasi antara anggotanya untuk saling membantu tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang maksimal (Daryanto dan Karin, 2017: 135). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif ini dapat diterapkan dengan metode gamifikasi, di mana dalam proses pembelajaran akan

mengadopsi unsur dari sebuah *game*. Dengan diterapkannya unsur permainan dalam pembelajaran kooperatif maka siswa akan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran akan terasa menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti dan lebih fokus mengenai materi yang dipelajari. Penerapan mekanisme permainan (gamifikasi) dalam pembelajaran akan menjadikan pelajaran semakin lebih menarik (Moncada dan Moncada, 2014). Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada, yaitu:

1. Hasil belajar akuntansi siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar sebanyak 64,71% atau 22 siswa belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 80.
2. Kurangnya inovasi guru dalam menggunakan metode pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah dan latihan mandiri sehingga siswa belum sepenuhnya terlibat dalam pembelajaran.
3. Keterlibatan siswa selama proses pembelajaran belum maksimal, masih terdapat siswa yang tidak mengerjakan latihan, mengobrol di luar topik dan tidur.

4. Motivasi belajar siswa masih tergolong rendah terlihat selama proses pembelajaran dan dalam mengerjakan tugas suasana kelas masih kurang kondusif, masih terdapat siswa yang jalan-jalan dan mengobrol di luar topik.
5. Dalam berdiskusi guru belum mengelompokkan siswa berdasarkan kemampuan yang heterogen, hanya berdasarkan tempat duduk sehingga siswa belum bisa melakukan diskusi dengan maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka pembatasan masalah dalam penulisan penelitian ini perlu diadakan. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar akuntansi yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah hasil belajar ranah pengetahuan (kognitif) yaitu hasil *post test* dari setiap siklus dengan materi Jurnal Penyesuaian.
2. Hasil belajar akuntansi pada materi jurnal penyesuaian dengan indikator C3 (Menerapkan) dan C4 (Analisis).
3. Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi khasanah ilmu pengetahuan, khususnya bagi dunia pendidikan mengenai Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana pengembangan berpikir dan penerapan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari.

b. Bagi Guru

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan bahan pertimbangan dalam mengoptimisasi proses pembelajaran dan menambah wawasan terkait model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai referensi pemilihan model pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa memperoleh pengalaman baru melalui proses pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Mengenai Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang didapatkan oleh siswa setelah mereka melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar tersebut digunakan untuk mengukur seberapa batas kemampuan siswa dalam memahami sesuatu. Menurut Nana Sudjana (2013: 3), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Hasil belajar juga didefinisikan sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Nana Sudjana (2013: 22). Hasil belajar menurut pandangan siswa merupakan puncak suatu proses belajar, namun dari sudut pandang guru hasil belajar merupakan akhir dari kegiatan mengajar. Sejalan dengan Zainal Arifin (2013: 298) yang menyatakan hasil belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar mengajar.

Rusman (2011: 123-124) mengungkapkan bahwa hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, yaitu proses penilaian terhadap hasil belajar. Proses penilaian tersebut dapat memberikan informasi kepada guru mengenai seberapa kemajuan siswa dalam mencapai tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar

mengajar. Menurut Oemar Hamalik (2013: 30), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah mendapatkan sesuatu yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar di mana perubahan tersebut mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil Belajar yang diteliti dalam penelitian ini berupa aspek kognitif, karena aspek kognitif berkaitan langsung dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi materi pelajaran.

b. Tipe-tipe Hasil Belajar

Menurut Gagne dalam J J. Hasibuan & Moedjiono (2012: 5) hasil belajar dibagi ke dalam lima kategori yaitu:

- 1) Keterampilan intelektual, yang merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingkungan skolastik.
- 2) Strategi kognitif, yang mengatur cara belajar dan berpikir seseorang di dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah.
- 3) Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.
- 4) Keterampilan motorik yang diperoleh di sekolah, antara lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka dan sebagainya.

- 5) Sikap dan nilai, berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungannya bertingkah laku terhadap orang, barang atau kejadian.

Tipe hasil belajar menurut Benyamin Bloom dalam Nana Sudjana (2013: 22) diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:

a) Tipe hasil belajar pengetahuan

Tipe hasil belajar pengetahuan ini tidak hanya mencakup pengetahuan hafalan atau untuk diingat namun juga pengetahuan faktual. Tipe hasil belajar ini termasuk ranah kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Tipe hasil belajar pengetahuan menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar selanjutnya. Hafal menjadi prasyarat bagi pemahaman yang berlaku untuk semua bidang studi. Bentuk tes yang paling banyak dipakai untuk tipe hasil belajar pengetahuan adalah tipe melengkapi, tipe isian, dan tipe benar salah.

b) Tipe hasil belajar pemahaman

Tipe hasil belajar pemahaman ini setingkat lebih tinggi dari pengetahuan. Pemahaman dibedakan menjadi tiga kategori yaitu pemahaman terjemahan (tingkat terendah), pemahaman

penafsiran (tingkat kedua), dan pemahaman ekstrapolasi (tingkat tertinggi). Dalam penyusunan tes pemahaman dapat disajikan dalam tes objektif menggunakan pilihan ganda dan tipe benar-salah.

c) Tipe hasil belajar aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abtraksi tersebut mungkin berupa ide, teori atau petunjuk teknis. Penerapan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi, dan apabila diterapkan berulang-ulang pada situasi yang sama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan.

d) Tipe hasil belajar analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks yang memanfaatkan kecakapan dari tipe pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif serta dapat memilah integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk memahami proses, cara bekerja, dan sistematikanya.

e) Tipe hasil belajar sintesis

Sintesis merupakan upaya menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk yang menyeluruh. Berpikir sistesis adalah berpikir divergen, di mana pemecahan atau jawabannya belum dapat dipastikan. Berpikir sistesis ini dapat menjadi salah satu cara untuk menjadikan orang lebih kreatif.

f) Tipe hasil belajar evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materiil, dan lain-lain. Dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu. Dalam mengembangkan kemampuan evaluasi perlu dilandasi dengan pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis agar mutu evaluasinya tinggi.

2) Ranah afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Meskipun ranah afektif tidak terdapat dalam bahan pelajaran namun ranah ini harus menjadi bagian integral dan tampak dalam proses pembelajaran serta hasil belajar siswa. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar diri siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain.
- b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap rangsangan (stimulasi) yang datang dari luar siswa.
- c) *Valuing* (penilaian), yaitu berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulasi yang diterima.
- d) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya
- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3) Ranah psikomotoris

Hasil belajar dalam ranah psikomotoris berkenaan dengan bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Terdapat enam tingkatan keterampilan, yaitu:

- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, auditif, motoris, dan lain-lain.

- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari penjelasan tipe-tipe di atas, dapat disimpulkan bahwa tipe hasil belajar dapat dibagi ke dalam tiga bidang, yaitu tipe hasil belajar bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian yang diukur dalam penelitian ini adalah tipe hasil belajar dalam ranah kognitif yang meliputi C3 dan C4. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (2013: 23) bahwa di antara ketiga ranah hasil belajar, ranah kognitiflah yang banyak diminati oleh guru untuk mengetahui kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Zainal Arifin (2013: 299-300) guru harus memahami beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar baik secara langsung maupun tidak langsung, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Faktor peserta didik, yang meliputi kapasitas dasar, bakat khusus, motivasi, minat, kematangan dan kesiapan, sikap dan kebiasaan, dan lain sebagainya.

- 2) Faktor sarana dan prasarana, baik berkenaan dengan kualitas kelengkapan maupun penggunaannya. Faktor ini meliputi guru, metode dan teknik, media, bahan dan sumber belajar, program dan lain sebagainya.
- 3) Faktor lingkungan, baik fisik, sosial maupun kultur, di mana tempat pembelajaran dilaksanakan.
- 4) Faktor hasil belajar yang mengacu pada rumusan normatif harus menjadi milik peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran.

Purwanto dalam Mohammad Thobroni & Arif Mustofa (2013: 31-34) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi berhasil tidaknya perubahan tingkah laku yaitu:

- 1) Faktor individual yaitu berasal dari dalam dirinya yang meliputi:
 - a) Faktor kematangan atau pertumbuhan
Tingkat pertumbuhan mental siswa ikut mempengaruhi kemampuan siswa dalam belajar. Mengerjakan sesuatu baru dapat berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkan.
 - b) Faktor kecerdasan/Intelegensi
Faktor kecerdasan anak berkaitan erat dengan kemampuan untuk mencapai prestasi di sekolah, di mana berpikir memegang peranan yang sangat penting. Oleh karena itu, dalam memberikan pelajaran harus memperhatikan sifat

individual siswa yang salah satunya adalah kecerdasan siswa yang berbeda.

c) Faktor latihan dan ulangan

Sesuatu karena terlatih dan seringkali mengulang maka kecakapan dan pengetahuan yang dimilikinya dapat menjadi makin dikuasai dan sebaliknya.

d) Faktor motivasi

Motivasi ada dua yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dari luar diri seseorang atau berasal dari diri seseorang.

e) Faktor Pribadi

Tiap-tiap orang memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda antara satu dengan yang lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

2) Faktor sosial atau dari luar individu yaitu berasal dari orang lain atau faktor lingkungan seperti:

a) Faktor keluarga atau keadaan rumah tangga

Faktor keluarga ini mencakup ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, suasana dalam keluarga, ada tidaknya fasilitas atau ketersediaan fasilitas untuk belajar serta hubungan antara anggota keluarga.

b) Faktor guru dan cara mengajarnya

Sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru dan cara guru mengajarkan pengetahuan tersebut kepada peserta didiknya turut menentukan hasil belajar yang akan dicapai.

c) Faktor alat-alat yang digunakan dalam belajar-mengajar

Sekolah yang memiliki peralatan dan perlengkapan yang memadai dalam proses belajar ditambah guru yang berkualitas akan mempermudah dan mempercepat belajar anak.

d) Faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia

Ada atau tidaknya kesempatan belajar dan pengaruh lingkungan akan mempengaruhi hasil belajar seseorang.

e) Faktor motivasi sosial

Motivasi sosial dapat berasal dari orang tua, teman maupun dari orang lain. Pada umumnya, motivasi semacam ini diterima anak secara tidak sengaja dan bahkan sering kali tidak disadari.

Dari pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu yang berasal dari dalam diri siswa seperti kecerdasan, minat, motivasi, sikap, keadaan rohani dan jasmani siswa. Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar meliputi keluarga, guru, sarana prasana dan lingkungan. Penelitian ini difokuskan pada faktor eksternal yaitu faktor guru terutama mengenai model dan metode pembelajaran yang digunakan.

d. Teknik Penilaian Hasil Belajar

Dalam buku panduan penilaian hasil belajar pada sekolah menengah kejuruan (2017), teknik dan instrumen penilaian dalam kurikulum 2013 dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1) Penilaian Sikap

Penilaian sikap ini merupakan kegiatan untuk mengetahui perilaku spiritual dan sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari di dalam dan di luar kelas sebagai hasil pendidikan. Penilaian sikap paling utama dilakukan dengan menggunakan teknik observasi yang diperkuat dengan penilaian diri, penilaian teman sejawat oleh peserta didik dan jurnal. Penilaian sikap dalam kurikulum 2013 meliputi sikap spiritual (KI-1) dan penilaian sikap sosial (KI-2).

2) Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan merupakan penilaian yang berhubungan dengan kompetensi kognitif. Penilaian pengetahuan digunakan untuk mengukur ketercapaian aspek kemampuan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi/mencipta pada taksonomi bloom. Teknik penilaian kompetensi ini dapat berupa tes tulis, lisan, penugasan, dan portofolio.

a) Instrumen tes tertulis berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar salah, menjodohkan dan uraian.

b) Instrumen tes lisan berupa daftar pertanyaan.

- c) Instrumen penugasan berupa pekerja rumah dan/atau proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas.
- d) Instrumen portofolio berupa portofolio dokumen, portofolio proses, dan portofolio pameran.

Pada penelitian ini hanya menilai aspek pengetahuan saja dengan menggunakan tes tertulis berupa isian dengan indikator C3 (Menerapkan) dan C4 (Analisis).

3) Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan merupakan penilaian yang berhubungan dengan kompetensi keterampilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Penilaian ini dapat dilakukan melalui penilaian kinerja dengan menggunakan tes praktik, proyek dan penilaian portofolio. Instrumen yang digunakan dalam penilaian keterampilan adalah berupa daftar cek atau skala penilaian yang dilengkapi dengan rubrik.

Secara umum, teknik penilaian dibedakan menjadi dua yaitu tes dan non tes. Berikut ini merupakan penjelasan tes dan non tes:

1) Tes

Amir & Indrakusuma (1996) dalam Suharsimi Arikunto (2012: 46) mengatakan bahwa:

“Tes adalah suatu atau prosedur yang sistematis dan alat untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat.”

Selanjutnya Muchtar Buchori dalam Suharsimi Arikunto (2012: 46) “Tes ialah suatu percobaan yang diadakan untuk mengetahui atau tidaknya hasil-hasil pelajaran tertentu pada seorang murid atau kelompok murid.” Menurut Suharsimi Arikunto (2012: 47-53) tes merupakan suatu alat pengumpul informasi, tetapi jika dibandingkan dengan alat-alat yang lain, tes bersifat lebih resmi karena penuh dengan batasan-batasan. Dari segi kegunaan untuk mengukur siswa tes dibagi menjadi 3 yaitu tes diagnostik, tes formatif, dan tes sumatif. Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar aspek kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran (Nana Sudjana, 2013: 35).

2) Non Tes

Teknik non tes dapat dibedakan menjadi 6 macam (Suharsimi Arikunto, 2012: 41-46) yaitu sebagai berikut.

- e) Skala bertingkat (*rating scale*), yaitu skala yang menggambarkan suatu nilai yang berbentuk angka terhadap sesuatu hasil pertimbangan yang disusun secara bertingkat dari yang rendah ke yang tinggi.
- f) Kuesioner, yaitu sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden).

- g) Daftar cocok (*check list*), yaitu deretan pertanyaan (biasanya singkat-singkat) di mana responden yang dievaluasi tinggal membubuhkan tanda cosok (\checkmark) di tempat yang telah disediakan.
- h) Wawancara (*interview*), yaitu cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan cara tanya-jawab sepihak.
- i) Pengamatan (observasi), yaitu suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengamati secara teliti objek penelitian serta mencatatnya secara sistematis.
- j) Riwayat hidup, yaitu gambaran tentang keadaan seseorang selama masa kehidupannya.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu tes dan non tes. Dalam penelitian ini, teknik penilaian Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian yang berupa penilaian pengetahuan menggunakan adalah teknik tes yaitu tes tertulis yang berbentuk uraian yang meliputi C3 (Menerapkan) dan C4 (Analisis).

e. Jurnal Penyesuaian

Jurnal penyesuaian merupakan salah satu tahap dalam kegiatan akuntansi di suatu perusahaan. Penyesuaian ini merupakan kegiatan yang dilakukan setelah penyusunan neraca saldo. Di dalam neraca saldo masih terdapat akun-akun yang belum menunjukkan saldo yang sebenarnya. Hal tersebut terjadi karena penerapan prinsip periode

akuntansi dan prinsip akrual dalam akuntansi di suatu perusahaan memungkinkan pada akhir periode terdapat beban yang harus diakui tetapi belum dibayar, atau di dalam akun beban terdapat pengeluaran untuk beban periode yang akan datang. Bukan hanya beban, namun penghasilan juga terkadang masih terdapat penghasilan yang masih diterima diakhir periode atau terdapat penghasilan yang diterima dimuka. Oleh karena itu, jurnal penyesuaian diperlukan untuk menyesuaikan akun-akun yang tidak menunjukkan saldo yang seharusnya. Berikut adalah transaksi atau keadaan yang memerlukan jurnal penyesuaian dalam perusahaan dagang (Soemantri, 2011: 168).

- 1) Saldo akun sediaan
- 2) Beban yang masih harus dibayar
- 3) Beban yang dibayar dimuka (dicatat sebagai beban)
- 4) Beban yang dibayar dimuka (dicatat sebagai aktiva)
- 5) Penghasilan yang masih harus diterima
- 6) Penghasilan yang diterima dimuka (dicatat sebagai beban)
- 7) Penghasilan yang diterima dimuka (dicatat sebagai aktiva)

2. Tinjauan Mengenai Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis

Gamifikasi

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat

merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar (Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridi & Sri Harmianto, 2012: 55). Pembelajaran kooperatif mengacu pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran (Slavin , 2010: 4). Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran di mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda dan bekerjasama menyelesaikan tugas kelompok dan saling membantu untuk memahami suatu bahan pengajaran (Rusman, 2011: 209).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran di mana siswa dikelompokkan ke dalam kelompok kecil untuk berdiskusi mendalami materi.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin (2010: 26-28), tipologi pembelajaran kooperatif ada enam, yaitu:

1) Tujuan kelompok

Sebagian besar model pembelajaran kooperatif menggunakan beberapa bentuk tujuan kelompok. Tujuan kelompok ini dapat berupa sertifikat atau rekognisi lainnya yang diberikan kepada tim yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

2) Tanggung jawab individual

Hal ini dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan menjumlah skor kelompok atau nilai rata-rata kuis individual atau penilaian lainnya, serta dengan melakukan spesialisasi tugas, yakni memberikan tanggung jawab khusus kepada setiap siswa.

3) Kesempatan sukses yang sama

Model pembelajaran tim siswa menggunakan model skor untuk memastikan semua siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam timnya. Model tersebut terdiri atas poin kemajuan (STAD), kompetisi dengan yang serta (TGT), atau adaptasi terhadap tingkat kinerja individual (TAI dan CIRC).

4) Kompetisi tim

Kompetisi antartim digunakan sebagai sarana untuk memotivasi siswa bekerja sama dengan anggota timnya.

5) Spesialisasi tugas

Spesialisasi tugas dilakukan dengan cara memberikan tugas kepada setiap anggota anggota kelompok untuk mengerjakan bagian dari tugas kelompok.

6) Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok

Sebagian besar model pembelajaran kooperatif menggunakan pengajaran yang mempercepat langkah kelompok, kecuali TAI dan CIRC yang mengadaptasi pengajaran terhadap kebutuhan individu.

c. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Menurut Wina Sanjaya (2006: 246) prosedur pembelajaran kooperatif pada prinsipnya ada empat tahap, yaitu:

1) Penjelasan materi

Tahap penjelasan materi diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Guru memberikan gambaran umum mengenai materi pelajaran yang harus dikuasai yang selanjutnya siswa akan memperdalam materi dalam pembelajaran kelompok.

2) Belajar dalam kelompok

Pengelompokan dalam pembelajaran kooperatif bersifat heterogen, artinya kelompok dibentuk berdasarkan perbedaan-perbedaan setiap anggotanya. Dalam penelitian ini perbedaan berdasarkan perbedaan kemampuan akademiknya.

3) Penilaian

Penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan tes atau kuis. Tes atau kuis ini dilakukan baik secara individu maupun secara kelompok.

4) Pengakuan tim

Pengakuan tim adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim yang paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah. Pengakuan atau penghargaan

tim tersebut diharapkan memberikan motivasi siswa untuk terus meningkatkan prestasi mereka.

Dari penjelasan di atas prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Penjelasan Materi

Pada tahap ini, guru memberikan penjelasan materi secara umum kepada siswa mengenai jurnal penyesuaian. Guru memberikan gambaran umum mengenai materi pelajaran yang harus dikuasai yang selanjutnya siswa akan memperdalam materi dalam pembelajaran kelompok. Penjelasan materi ini dilakukan dengan membagi materi jurnal penyesuaian ke dalam dua siklus. Siklus I dengan materi penyesuaian akun sediaan barang dagang, perlengkapan, penyusutan aktiva tetap, dan beban yang masih harus dibayar. Siklus II dengan materi beban dibayar dimuka pendekatan aktiva dan beban, penghasilan yang masih harus diterima dan pendapatan diterima dimuka.

2) Belajar dalam kelompok

Tahap belajar kelompok ini dilaksanakan dengan membagi siswa ke dalam kelompok berdasarkan perbedaan kemampuan, kemudian semua kelompok berdiskusi untuk menyelesaikan soal. Dalam tahap ini diterapkan metode gamifikasi, yaitu dalam siklus I, kelompok ditantang untuk menyelesaikan soal dan jawaban dengan menjodohkan untuk mendapatkan poin,

kemudian pada siklus II kelompok ditantang untuk menjawab benar salah untuk mengumpulkan poin. Semua anggota kelompok harus untuk bekerjasama dalam menyelesaikan soal.

3) Penilaian

Tahap penilaian ini dilakukan tes secara individu untuk mengukur kemampuan siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi.

4) Pengakuan tim

Pengakuan tim ini ditetapkan kepada kelompok yang berhasil menyelesaikan tantangan dengan mengumpulkan poin tertinggi kemudian kelompok tersebut diberikan penghargaan (*reward*).

d. Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi merupakan cara pemanfaatan mekanika berbasis permainan, estetika, dan cara berpikir berbasis permainan untuk menggugah ketertarikan dan motivasi beraksi, mempromosikan pembelajaran, dan menyelesaikan permasalahan (Kapp, 2012). Gamifikasi dapat didefinisikan sebagai penerapan mekanisme permainan untuk membuat pembelajaran lebih menarik di mana permainan yang dirancang melibatkan pemain dalam berbagai jenis tantangan, terdapat peraturan dan memberikan umpan balik untuk mengukur hasil (Moncada dan Moncada, 2014). Terdapat delapan unsur penting dalam penerapan gamifikasi dalam pembelajaran yaitu peraturan, tujuan dan hasil yang jelas, umpan balik dan penghargaan,

pemecahan masalah, cerita, pemain, lingkungan aman, dan tantangan dan rasa penguasaan (Moncada dan Moncada, 2014). Penerapan model gamifikasi ini dapat memotivasi, melibatkan, dan berpotensi meningkatkan prestasi siswa jika diterapkan dengan benar (Annie Lee, 2015)

Jadi gamifikasi adalah suatu cara yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan dengan menerapkan mekanisme dan unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran untuk menarik perhatian dan memotivasi siswa agar terlibat dalam pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa. Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi adalah pembelajaran di mana siswa dikelompokkan yang beranggotakan 5-6 orang yang dibentuk secara heterogen berdasarkan kemampuan yang berbeda kemampuannya. Kelompok-kelompok tersebut akan bersaing atau berkompetisi untuk mencapai target yang telah ditentukan. Untuk mencapai target, kelompok tersebut harus mengumpulkan poin melalui beberapa level sesuai aturan yang ada. Poin yang terkumpul akan dicatat di papan skor, kelompok yang mendapatkan poin terbanyak akan mendapatkan *reward*.

e. Karakteristik Aktivitas Gamifikasi

Penerapan gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran harus dirancang dengan baik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut

Moncada dan Moncada (2014) karakteristik aktivitas gamifikasi yang didesain dengan baik adalah sebagai berikut:

- 1) Mengandung tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang jelas.
- 2) Mengidentifikasi kemampuan prasyarat yang diperlukan untuk aktivitas.
- 3) Menawarkan tantangan dan penguasaan melalui kemenangan.
- 4) Memperbolehkan adanya kegagalan dalam percobaan.
- 5) Mempergunakan skema warna yang menyenangkan.
- 6) Memakai tata letak yang lega (tidak penuh sesak).
- 7) Mengandung instruksi yang jelas dan lengkap.
- 8) Aturan permainan yang sederhana dan mudah dipahami.
- 9) Memberikan umpan balik yang relevan dan hadiah kepada peserta.
- 10) Mengandung isi yang akurat dan relevan.
- 11) Menggalakkan keikutsertaan melalui interaktivitas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa karakteristik aktivitas pada gamifikasi meliputi mengandung tujuan pembelajaran dan hasil yang jelas, mengidentifikasi kemampuan prasyarat sebelum menerapkan gamifikasi, memberikan tantangan, memberikan kesempatan untuk mencoba lagi, menggunakan skema warna, tata letak yang menarik, mengandung aturan yang jelas, memberikan umpan balik dan menggalakkan keikutsertaan siswa.

f. Langkah-langkah Melakukan Gamifikasi dalam Pembelajaran

Langkah-langkah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menurut

Heni Jusuf (2016) sebagai berikut:

- 1) Kenali tujuan pembelajaran
- 2) Menentukan ide besarnya
- 3) Buat skenario permainan
- 4) Buat desain aktivitas pembelajaran
- 5) Bangun kelompok-kelompok
- 6) Terapkan dinamika permainan

Secara lebih detail langkah-langkah untuk melakukan gamifikasi dalam pembelajaran menurut Heni Jusuf (2016) adalah sebagai berikut:

- 1) Pecah materi pelajaran menjadi bagian-bagian khusus. Berikan kuis di setiap bagian dan beri *award* berupa sebuah lencana virtual jika mereka lulus.
- 2) Pisah materi ke dalam level-level yang berbeda dan berjenjang.
- 3) Catat skor yang didapat di setiap bagian, agar siswa fokus pada peningkatan skor mereka.
- 4) Berikan balasan (*reward*) seperti lencana, sertifikat, *achievement* (pencapaian).
- 5) Buat jenjang/level sensitif terhadap tanggal atau waktu, sehingga mereka harus mengecek untuk mendapatkan tantangan baru.
- 6) Buat kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek.
- 7) Kenalkan konsep pencarian di mana siswa dapat menyerahkan karyanya yang dapat diperkuat norma belajar atau kultural.
- 8) Beri siswa insentif untuk men-*share* dan mengomentari pekerjaan temannya. Hal ini mendorong budaya *knowledge sharing*.
- 9) Beri kejutan dengan hadiah bonus ekstra ketika siswa lulus tantangan baru.
- 10) Buat tekanan buatan dengan menggunakan hitung mundur pada berbagai kuis, agar siswa dalam menghadapi tantangan dengan batasan waktu.
- 11) Ambil lencana atau *reward*-nya bila siswa tidak lulus tantangan tertentu.
- 12) Buat skenario percabangan dalam *e-learning* yang tak terbatas, atau bisa diulangi sehingga jika tantangan tidak terlewati, siswa harus mencari solusinya.

- 13) Kenalkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa dalam perjalanan belajarnya.
- 14) Berikan siswa fasilitas agar mereka bisa menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk bermain selama belajar.
- 15) Tampilkan *leaderboard* (papan klasemen) yang menunjukkan performa seluruh siswa untuk mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi.

Dapat disimpulkan bahwa dalam menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran materi dipecah dengan berjenjang, memberikan *reward* atau penghargaan atas capaian yang dicapai siswa, mencatat skor setiap kuis sehingga siswa termotivasi untuk meningkatkan skor mereka, memberi tantangan setiap level, mencatat skor di papan klasemen agar siswa termotivasi untuk berkompetisi dan memberi *reward*. Dalam penelitian ini gamifikasi diterapkan dengan membagi materi jurnal penyesuaian, membuat soal yang memiliki tingkat kesukaran yang berlevel, memberikan poin, mencatat poin di papan klasemen, membuat aturan main, dan memberikan *reward*.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Endra Murti Sagoro (2016) yang berjudul “Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi pada Mahasiswa Non Akuntansi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi akuntansi dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa non-akuntansi dalam penyusunan laporan keuangan ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai *pre test* dan *post test* sebesar 57,17 menjadi 87,60 dan persentase

pemenuhan kriteria minimal sebelum dan sesudah penerapan tindakan sebesar 17,39% dan 82,61% serta uji *Paired Sample T-Test* dengan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Penerapan metode ini juga lebih efektif jika dibandingkan metode ceramah dan latihan ditunjukkan dengan uji *Independent Sample T-Test* dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,029. Persamaan dengan penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi. Perbedaan dengan penelitian ini adalah objek, subjek, tempat dan waktu penelitian. Jenis penelitian yang dilakukan adalah ptk eksperimen sedangkan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, sehingga penelitian ini lebih fokus untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Penelitian yang berjudul “*Gamification of Learning in Accounting Education*” oleh Susan M.Moncada dan Thomas P.Moncada (2014). Hasil dalam penelitian ini adalah pembelajaran gamifikasi dapat memberikan kesempatan bagi fakultas akuntansi untuk bereksperimen dengan strategi pengajaran lainnya. Gamifikasi dapat membantu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa pasif serta mereka yang membutuhkan motivasi ekstrinsik dapat ditingkatkan melalui gamifikasi yang dibuat secara terstruktur. Meskipun mengembangkan video *game* lebih berkualitas namun penggunaan *power point* juga dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang mudah dikelola. Dengan mengadaptasi permainan yang dinamis dari acara permainan televisi populer *Hollywood Squares* dan permainan *Milton Bradley, Connect Four* yang dirancang dengan *Power point* akan menciptakan alternatif

pembelajaran kolaboratif aktif dan tradisional. Persamaan dengan penelitian ini adalah menerapkan gamifikasi. Perbedaannya adalah objek, subjek, tempat dan waktu penelitian.

3. Penelitian oleh Theresa (Therri) Papp1 (2017) dengan judul "*The Impact of Gamification on Students University of Saskatchewan extrinsic and intrinsic motivation*". Penelitian tersebut bertujuan untuk melaporkan unsur gamifikasi dan transposisi elemen ke dalam ruang kelas. Hasil dari penelitian ini adalah gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan memanfaatkan elemen yang ada dalam sebuah *game* yang mendorong usaha untuk sukses di dunia maya bisa mengubah efek siswa dan pengalaman belajar mereka. Penerapan metode pengajaran inovatif akan membantu siswa terlibat dalam materi pelajaran. Persamaan dengan penelitian ini adalah menerapkan gamifikasi. Perbedaannya adalah objek, subjek, tempat dan waktu penelitian serta tujuan penelitian ini meningkatkan hasil belajar.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Annie Lee Reichelt (2015) dengan judul "*Effects Of Gamification: Analyzing Student Achievement, Mastery, and Motivation In Science Classrooms*". Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan skor yang signifikan dengan penerapan gamifikasi. Kesuksesan tertentu ditunjukkan di kelas non-honoris dan bukan kursus kehormatan. Penguasaan dan pencapaian siswa meningkat dengan implementasi karena siswa tidak diijinkan untuk bergerak maju dalam konten jika mereka tidak menerima setidaknya 80% nilai kuis. Peneliti

akan terus menyesuaikan dan memodifikasi model pembelajaran ini berdasarkan hasil positif dari penelitian ini. Persamaan dengan penelitian ini adalah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Perbedaannya adalah subjek, objek, tempat, dan waktu penelitian. Pada penelitian ini, gamifikasi diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Heni Jusuf (2016), dengan judul “Penerapan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil pembelajaran dan hasil belajar secara signifikan dipengaruhi oleh pengetahuan siswa sebelum menggunakan CBT. Sebuah studi empiris dalam membandingkan gamifikasi dan media sosial pada *e-learning*, berbeda dengan gamifikasi yang baru menunjukkan potensinya sebagai alat motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran menggunakan *e-learning*. Kesimpulannya adalah mahasiswa merespon positif terhadap penggunaan media sosial dalam pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menerapkan gamifikasi. Perbedaannya adalah objek, subjek, tempat, waktu penelitian dan penerapan gamifikasi pada media pembelajaran sedangkan peneliti menerapkan dalam proses pembelajaran.

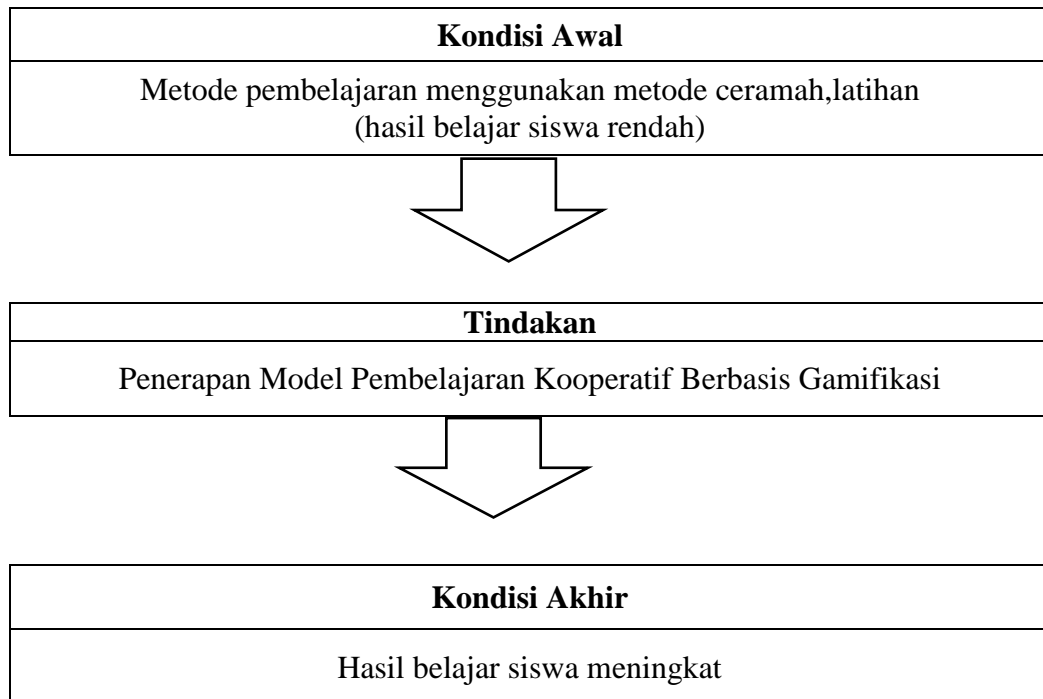
C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran Akuntansi di kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta masih menggunakan pembelajaran konvensional, yaitu metode ceramah. Penerapan metode ceramah ini akan mempengaruhi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, siswa cenderung

bosan dan melakukan aktivitas lain di luar konteks pembelajaran. Meskipun guru juga telah menggunakan metode diskusi namun guru belum mengelompokkan siswa secara heterogen sehingga siswa masih cenderung mengerjakan soal dengan berjalan-jalan mendekati siswa yang pandai. Keaktifan siswa yang rendah secara tidak langsung turut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga siswa terangsang aktif pada saat pembelajaran sehingga Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian dapat meningkat dan maksimal.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian adalah Model Pembelajaran Kooperatif ini merupakan model pembelajaran di mana siswa akan dikelompokkan ke dalam kelompok yang berdasarkan kemampuan yang berbeda-beda. Penerapan gamifikasi ke dalam pembelajaran juga akan lebih memberikan motivasi ke siswa karena dalam proses pembelajaran akan terdapat unsur dalam permainan yaitu seperti tantangan, level, poin dan *rewards*. Dengan adanya unsur permainan di dalam kegiatan pembelajaran dan didukung adanya satu kelompok yang memiliki kemampuan yang berbeda maka mereka akan termotivasi untuk belajar dan semakin tertantang dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Apabila siswa sudah tertarik dan termotivasi mengikuti pembelajaran, maka secara tidak langsung hasil belajar mereka akan meningkat.

Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi ini diharapkan mampu Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Kerangka berpikir di atas dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dijelaskan di atas maka dapat disusun hipotesis tindakan yang memberikan jawaban sementara dari permasalahan yang telah dirumuskan. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dapat Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018.

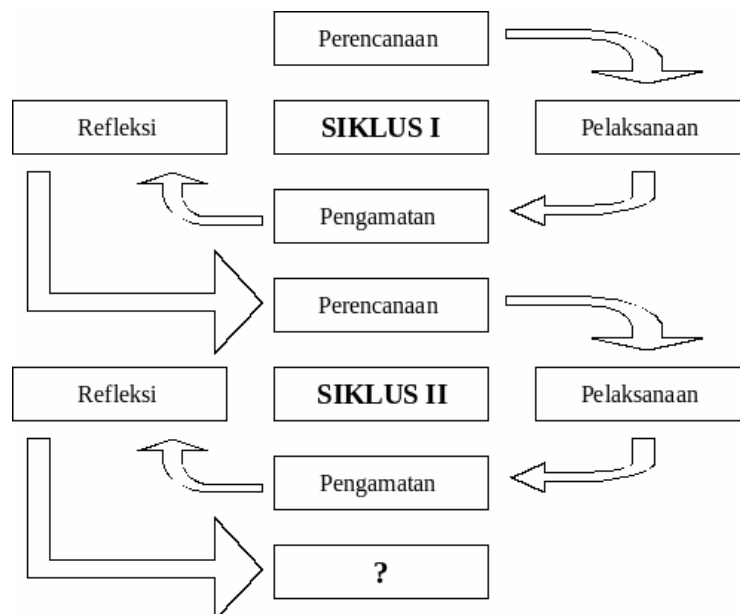
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif dan partisipatif yang artinya penelitian ini dilakukan oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru akuntansi. Menurut Suharsimi Arikunto, dkk, (2016: 105) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan kearah perbaikan terhadap hasil pendidikan dan pembelajaran.

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 (PTK) yang dikemukakan oleh Suharsimi A., Suhardjono & Supardi (2016: 41) dapat dilihat dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian Tindakan Kelas

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas X Akuntansi G Tahun Ajaran 2017/2018 SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang beralamatkan di Jl. Nitikan No.48, Sorotan, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55162. Penelitian ini dilaksanakan beberapa tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan pelaporan. Tahap persiapan dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2018. Pelaksanaan dan pelaporan penelitian dilaksanakan pada bulan April-Mei 2018.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari 34 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi.

D. Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dari penelitian ini adalah Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian, dan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi.

1. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian

Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian adalah sesuatu yang diperoleh oleh siswa berdasarkan kemampuan yang dimiliki dari proses belajar mengajar akuntansi terutama pada jurnal penyesuaian. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian yang diukur dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Akuntansi dengan materi jurnal penyesuaian. Hasil

Belajar materi jurnal penyesuaian ini diukur dengan menggunakan tes yaitu *pre test* dan *post test* berupa soal uraian, yang sebelumnya dibuatkan kisi-kisi soal terlebih dahulu. Jenjang kemampuan (C3, dan C4) pada siklus 1 dibuat sama dengan siklus II, sehingga Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian dalam siklus 1 dan siklus II dapat dijadikan sebagai ukuran meningkat atau tidaknya Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi

Model Pembelajaran Kooperatif adalah salah satu model pembelajaran di mana siswa dikelompokkan secara heterogen. Dalam penelitian ini siswa dikelompokkan berdasarkan perbedaan kemampuan siswa. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, diterapkan metode gamifikasi. Gamifikasi ini artinya memasukkan dan menerapkan unsur-unsur permainan seperti target, tantangan, aturan, level, poin, *reward*. Dalam pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi ini siswa dikelompokkan ke dalam kelompok yang heterogen dengan berdasarkan kemampuan yang berbeda, kemudian mereka bersaing untuk mencapai target dengan mengumpulkan poin di setiap levelnya sesuai dengan aturan yang ada. Poin tersebut dicatat di papan skor dan tim yang tertinggi poinnya diberikan penghargaan (*reward*).

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan:

1. Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur Hasil Belajar Akuntansi siswa dalam ranah kognitif yang C3 (Menerapkan) dan C4 (Menganalisis) tentang materi jurnal penyesuaian yang berupa *pre test* dan *post test* untuk mengetahui hasil belajar siswa, ketika sebelum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dan sesudahnya. *Post test* ini juga digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada siklus 1 dan siklus II.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai berbagai aspek proses pembelajaran, suasana kelas, interaksi guru dan siswa serta interaksi siswa dengan siswa selama penelitian dilaksanakan. Selama penelitian, proses pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, suasana kelas yang kondusif, sebagian besar siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran, terbentuk interaksi dua arah antara guru dengan siswa, terjadi kerjasama antar siswa dalam kelompok dengan baik, dan tercipta suasana kelas yang menyenangkan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ini merupakan teknik pengumpulan data yang dikumpulkan berupa foto kegiatan, silabus, RPP, daftar siswa dan daftar nilai siswa yang digunakan sebagai dasar pembentukan kelompok pada waktu pelaksanaan penelitian.

F. Instrumen Penelitian

1. Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur Hasil Belajar Akuntansi siswa ranah kognitif yang meliputi C3 (Menerapkan) dan C4 (Menganalisis). Tes yang diberikan berbentuk uraian yang diambil dari bank soal guru. Tes dilakukan di awal (*pre test*) dan diakhir (*post test*) pembelajaran. *Post test* siklus I dan siklus II digunakan untuk mengukur peningkatan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian siswa. Tes dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis yang berupa uraian.

Tabel 1. Kisi-kisi soal *Pre test* dan *Post test* Siklus I

KD	Materi Pelajaran	Indikator	Soal			Tingkat Taksonomi
			Bentuk	Jumlah	No	
Membuat jurnal penyesuaian	Jurnal penyesuaian	Menghitung transaksi pada jurnal penyesuaian	Uraian	4	3,4 7,8	C3 C4
	Jurnal penyesuaian	Mencatat pada jurnal penyesuaian	Uraian	4	1,2 5,6	C3 C4

Tabel 2. Kisi-kisi soal *Post test* Siklus II

KD	Materi Pelajaran	Indikator	Soal			Tingkat Taksonomi
			Bentuk	Jumlah	No	
Membuat jurnal penyesuaian	Jurnal penyesuaian	Menghitung transaksi pada jurnal penyesuaian	Uraian	4	3,4 7,8	C3 C4
	Jurnal penyesuaian	Mencatat pada jurnal penyesuaian	Uraian	4	1,2 5,6	C3 C4

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai berbagai aspek proses pembelajaran, suasana kelas, interaksi guru dan siswa serta interaksi siswa dengan siswa selama penelitian dilaksanakan catatan ini berfungsi untuk pengecekan dengan data yang telah diperoleh. Catatan lapangan ditulis oleh observer dan diperoleh data sebagai berikut:

Penelitian dilaksanakan pada kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018 dengan siswa yang berjumlah 34 siswa. Pada siklus I, siswa yang mengikuti sebanyak 31 siswa dengan keterangan 1 siswa sakit dan 2 siswa tanpa keterangan. Pembelajaran dimulai pada pukul 11.35 WIB. Secara keseluruhan pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Sebelum penyampaian materi, siswa mengerjakan *pre test*. Siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuan yang berbeda. Pada kegiatan inti yaitu bermain menjodohkan, siswa saling bekerjasama dengan kelompok untuk menyelesaikan soal dalam permainan tersebut. Namun terdapat tiga siswa yang tidak mengikuti diskusi untuk menyelesaikan soal, mereka hanya bertugas untuk menempel soal dan jawaban saja. Interaksi antara guru dengan siswa terjalin dengan baik, ketika guru menyampaikan materi siswa memperhatikan. Pada waktu guru membahas soal dalam permainan siswa memperhatikan dan bertanya kepada guru mengenai pembahasan soal permainan tersebut. Suasana

kelas terlihat menyenangkan dan kondusif. Sebelum pembelajaran diakhiri, siswa diminta mengerjakan soal *post test*.

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 17 April 2018 pukul 07.00 dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 30 siswa. Pada 30 menit pertama dilaksanakan literasi dengan membaca Al-Quran dan Asmaul Husna. Pelaksanaan siklus II ini berjalan dengan baik sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan pendahuluan dilakukan seperti biasanya, kemudian diumumkan hasil dari tantangan sebelumnya yaitu menjodohkan. Pada kegiatan inti, siswa dikelompokkan seperti siklus I, kemudian semua kelompok bermain benar salah. Pada babak pertama, semua kelompok diberi kesempatan untuk memilih dan menjawab soal, dan di babak kedua kelompok berlomba menjawab soal dengan mengacungkan tangan. Saat permainan, siswa terlihat sangat serius membaca soal dan berdiskusi dengan kelompok. Siswa sangat antusias di babak kedua karena poin yang mereka kumpulkan jumlahnya kejar-kejaran. Namun dari enam kelompok terdapat satu kelompok yang anggotanya tidak saling bekerjasama, tetapi mereka tetap selalu mencoba angkat tangan di babak kedua. Selama pembelajaran, terjadi interaksi dua arah antara guru dan siswa, siswa menjawab soal dan memberikan alasan atas jawaban mereka kemudian guru membahas soal tersebut. Suasana kelas menyenangkan. Sebelum pembelajaran selesai, siswa mengerjakan soal *post test* dengan serius, mandiri dan tenang.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan mencakup empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi di setiap siklus. Adapun prosedur yang dilakukan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan kesepakatan dengan guru mata pelajaran akuntansi kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Kegiatan perencanaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi jurnal penyesuaian dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi.
- 2) Berdiskusi dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan mengenai tata cara dan prosedur pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas sesuai dengan model yang akan diterapkan.
- 3) Menyusun materi dan media pembelajaran untuk presentasi guru mengenai jurnal penyesuaian yaitu akun sediaan barang dagang, akun perlengkapan, penyusutan aktiva tetap dan beban yang masih harus dibayar.
- 4) Menyusun dan mempersiapkan soal *pre test* dan *post test* yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran.

- 5) Mempersiapkan soal-soal yang digunakan untuk bermain menjodohkan.
- 6) Menyiapkan daftar kelompok untuk berdiskusi.
- 7) Menyiapkan hadiah.
- 8) Menyiapkan catatan lapangan yang digunakan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dua siklus. Kegiatan pada siklus I yaitu dimulai dari *pre test*, presentasi guru kemudian siswa berdiskusi dengan kelompok (tim) yang sudah dipilih oleh guru dan kelompok tersebut digunakan juga pada siklus II. Kemudian siswa diajak bermain menjodohkan. Permainan menjodohkan ini adalah setiap kelompok diberikan soal dan jawaban yang memiliki poin di setiap soal dan kelompok menjodohkan soal dengan jawaban yang benar di atas papan yang telah disediakan. Kelompok mendapatkan poin apabila jawaban dengan soal cocok atau benar. Kelompok berhenti apabila waktu sudah habis dan guru mencocokkan hasilnya. Kelompok yang berhasil mengumpulkan poin tertinggi menjadi pemenang dalam permainan tersebut. Pemenang diakhir pembelajaran diberi hadiah di mana hadiah tersebut di awal pembelajaran siswa tidak diberi tahu

apabila terdapat hadiah. Setelah waktu bermain habis dan telah mendapatkan pemenang, selanjutnya diberi soal *post test* oleh guru.

c. Pengamatan

Tahap pengamatan ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan atau selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti dibantu satu orang observer menjadi pengamat dalam penelitian ini yang mencatat semua hal yang diperlukan selama pelaksanaan tindakan.

d. Refleksi

Tahap ini dilakukan setelah hasil penelitian diolah dan dianalisis. Refleksi ini digunakan untuk mengkaji kegiatan yang telah dilakukan dan melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut untuk diperbaiki pada siklus II. Hasil dari refleksi ini dijadikan bahan pertimbangan dalam perencanaan pembelajaran untuk siklus selanjutnya

2. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan kesepakatan dengan guru mata pelajaran akuntansi kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Kegiatan perencanaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi jurnal penyesuaian dengan menggunakan Model Pembelajaran

Kooperatif Berbasis Gamifikasi dengan mempertimbangkan kekurangan pada siklus I.

- 2) Berdiskusi dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan mengenai tata cara dan prosedur pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas sesuai dengan model yang diterapkan.
- 3) Menyusun materi dan media pembelajaran untuk presentasi guru mengenai jurnal penyesuaian yaitu beban dibayar dimuka dengan pendekatan aktiva dan beban, penghasilan yang masih harus diterima dan pendapatan diterima dimuka.
- 4) Menyusun dan mempersiapkan soal *post test* yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sesudah pembelajaran.
- 5) Mempersiapkan soal-soal yang digunakan untuk permainan benar salah.
- 6) Menyiapkan daftar kelompok untuk berdiskusi.
- 7) Menyiapkan hadiah.
- 8) Menyiapkan catatan lapangan yang digunakan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Kegiatan pada siklus 2 yaitu dimulai dari presentasi guru kemudian siswa berdiskusi dengan kelompok (tim) yang sudah dipilih oleh guru seperti pada siklus I. Guru menyampaikan tata cara dan aturan dalam

permainan. Permainan ini adalah benar salah. Pada babak pertama, setiap kelompok mempunyai kesempatan untuk menjawab soal yang telah dipilih. Kelompok tersebut diberikan waktu kurang lebih 10 detik untuk menjawab dengan mengangkat benar salah. Apabila jawaban benar maka berhak mendapatkan poin, apabila salah maka dilempar ke kelompok lain. Babak kedua, guru menampilkan soal dalam *power point* dan semua kelompok mempunyai kesempatan untuk menjawab dengan mengacungkan tangan. Kelompok yang paling cepat mengacungkan tangan maka merekalah yang berhak menjawab soal. Apabila benar maka mendapatkan poin, apabila salah maka dilempar ke kelompok lain. Kelompok yang mendapatkan poin tertinggi nantinya menjadi juara dan diberikan hadiah. Tahap selanjutnya dibagikan soal *post test*.

c. Pengamatan

Tahap pengamatan ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan atau selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti dibantu satu orang observer menjadi pengamat dalam penelitian ini yang mencatat semua hal yang diperlukan selama pelaksanaan tindakan.

d. Refleksi

Tahap ini dilakukan setelah hasil penelitian diolah dan dianalisis. Refleksi ini digunakan untuk mengkaji kegiatan yang telah dilakukan dan melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran

tersebut. Hasil dari refleksi ini dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan lanjut atau tidak siklus penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Dari data informasi yang diperoleh, maka digunakan teknik analisis data yaitu dengan analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase yang digunakan untuk menganalisis data Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian. Data diolah berdasarkan data hasil *pre test* dan *post test* di setiap siklusnya. Data yang diolah kemudian dianalisis untuk menghitung peningkatan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum xi}{N}$$

Keterangan:

Me : rata-rata (*Mean*)

$\sum xi$: jumlah semua nilai

N : jumlah individu (Sugiyono, 2012: 49)

Setelah diperoleh rata-rata nilai siswa, maka selanjutnya menghitung persentase ketuntasan belajar siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Keterangan:

KB : Ketuntasan Belajar

T : Jumlah siswa yang memenuhi KKM (≥ 80)

Tt : Jumlah siswa yang mengikuti tes

(Trianto, 2009: 241)

Analisis lain yang digunakan yaitu analisis data Uji-t. Uji-t adalah tes statistik yang dapat dipakai untuk menguji perbedaan atau kesamaan dua kondisi/perlakuan atau dua kelompok yang berbeda dengan prinsip membandingkan rata-rata (*mean*) kedua kelompok/perlakuan itu (Subana, 200: 168). Penggunaan uji-t bertujuan untuk menguji perbedaan hasil belajar materi jurnal penyesuaian antara sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi. Penerapan analisis uji-t dibantu dengan menggunakan program aplikasi komputer. Jika hasil pada uji-t menunjukkan $\text{Sig.2(tailed)} < 0,05$, maka terdapat perbedaan kemampuan siswa antara hasil belajar pada data *pre test* dan *post test*.

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dapat dilihat dari peningkatan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian siswa di kelas setelah adanya penerapan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi. Indikator keberhasilan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian adalah apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari *post test* pada siklus I dan siklus II. Selain itu, indikator keberhasilan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian siswa dalam penelitian ini dapat diperoleh apabila terdapat minimal 75% dari jumlah siswa dalam satu kelas yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kompetensi pengetahuan yang telah ditentukan yaitu 80. Indikator lain untuk keberhasilan tindakan yang digunakan adalah apabila ada tidaknya perbedaan kemampuan setelah diberikan tindakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Kondisi Fisik Sekolah

SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta berdiri pada tanggal 1 Agustus 1958 dan berlokasi di Jalan Nitikan No.48, Sorotan, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki empat kompetensi keahlian yaitu Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia, Akuntansi, dan Pemasaran. Keadaan fisik SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta secara umum meliputi:

a. Keadaan Sarana dan Prasarana

Sarana pembelajaran adalah sarana utama untuk menunjang pembelajaran. Sarana pembelajaran yang dimiliki antara lain:

- 1) Ruang kelas yang representatif terdapat 15 ruang.
- 2) Laboratorium komputer (3 ruang) dan bengkel. Dengan fasilitas PC dan laptop versi terbaru, AC dan Peralatan praktik yang diperlukan untuk kompetensi keahlian yang ada di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.
- 3) Unit produksi yaitu unit produksi penjualan, unit IT *Support*, dan unit Multimedia.

b. Keadaan Personalia

- 1) Guru SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta berjumlah 40 orang.

2) Karyawan tata usaha SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta berjumlah 10 orang.

2. Kondisi Umum Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta

Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 merupakan salah satu dari dua kelas X Program Keahlian Akuntansi yang ada di sekolah ini. Kelas ini mempunyai siswa sebanyak 34 orang yang terdiri dari 30 orang perempuan dan 4 orang laki-laki. Sarana dan prasarana yang ada di kelas X Akuntansi G cukup memadai, yaitu 34 kursi siswa dan 1 kursi guru, 17 meja siswa dan 1 meja guru, 1 *whiteboard*, 1 papan tulis, spidol, penghapus, kalender, Al- Quran, dan data administrasi kelas. Kondisi kelas X Akuntansi G cukup kondusif untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar karena terletak di paling pojok.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Observasi Awal

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi awal proses pembelajaran di kelas X Akuntansi G pada tanggal 16 Januari 2018. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar akuntansi siswa pada pelajaran akuntansi dasar materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa aspek pengetahuan sebanyak 64,71% atau 22 siswa belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 80. Dalam mengelompokkan

guru juga belum membagi siswa kedalam kelompok heterogen berdasarkan kemampuannya sehingga dalam melakukan diskusi mereka belum bisa bertukar pemahaman yang dimiliki secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu tindakan untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Cara yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang adalah dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi diharapkan dapat Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah Tahun Ajaran 2017/2018.

2. Laporan Siklus I

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan dilakukan pada tanggal 15 Maret 2018 dan 5 April 2018. Secara umum, kegiatan perencanaan dilakukan untuk mempersiapkan berbagai hal berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi Jurnal Penyesuaian perusahaan dagang dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi. Penyusunan RPP ini dikonsultasikan dengan guru yang bersangkutan. RPP disusun untuk satu kali pertemuan (3 x 45 menit).

- 2) Mendiskusikan dan membuat jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi. Jadwal pelaksanaannya disepakati pada Rabu, 11 April 2018 pada jam pelajaran ketujuh hingga kedelapan (pukul 11.35-12.15 WIB dan 12.35-14.05 WIB).
- 3) Mempersiapkan materi pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu Jurnal Penyesuaian perusahaan dagang dengan materi menyesuaikan akun sediaan barang dagang, akun perlengkapan, penyusutan aktiva tetap dan beban yang masih harus dibayar.
- 4) Menyusun soal *pre test* dan *post test* yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Soal *pre test* dan *post test* ini diambil dari bank soal guru. Soal *post test* sama dengan soal *pre test* yang terdiri dari 8 soal uraian yaitu membuat jurnal penyesuaian.
- 5) Mempersiapkan dan menyusun soal-soal yang digunakan untuk bermain menjodohkan. Soal-soal yang digunakan dalam permainan diambil dari bank soal guru yang sudah digolongkan tingkat kesukarannya.
- 6) Menyusun daftar kelompok heterogen berdasarkan kemampuan siswa untuk berdiskusi dan bermain menjodohkan.
- 7) Menyiapkan hadiah yang dibagikan pada akhir siklus kedua.
- 8) Menyiapkan 6 papan untuk menempelkan soal dan jawaban.

- 9) Menyiapkan catatan lapangan.
- 10) Mengkonsultasikan kepada guru mengenai semua persiapan yang telah dilakukan dan konsultasi terkait pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran akuntansi dasar dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi ini dilaksanakan pada hari Rabu, 11 April 2018. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama satu kali pertemuan dan dalam waktu 3 jam pelajaran (3 x 45 menit). Kegiatan pembelajaran dimulai pada pukul 11.35 WIB sampai 12.15 WIB kemudian dilanjutkan lagi pada pukul 12.35 hingga 14.05 WIB dengan materi Jurnal Penyesuaian perusahaan dagang. Tahap pelaksanaan merupakan tahap untuk mengimplementasikan perencanaan yaitu kegiatan guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi. Tahap pelaksanaan dilakukan di kelas dan disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat. Adapun tahap yang dilakukan meliputi:

1) Pendahuluan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pendahuluan adalah guru meminta peneliti dan observer untuk menempatkan diri. Selanjutnya guru membuka dengan salam, melakukan presensi, *me-review* materi sebelumnya dan melakukan apersepsi mengenai materi yang disampaikan. Guru menjelaskan tujuan dari

pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi. Selanjutnya, guru membagikan soal *pre test* dan lembar jawab kepada siswa. Soal *pre test* terdiri dari 8 soal uraian yang harus dikerjakan dalam waktu 20 menit.

2) Kegiatan Inti

Siswa diminta mengumpulkan soal dan lembar jawabannya setelah waktu pengerjaan *pre test* habis. Guru menyampaikan materi kepada siswa selama 10 menit. Kemudian guru membagi siswa ke dalam enam kelompok heterogen yang sudah ditentukan oleh guru sesuai dengan kemampuannya. Setiap kelompok berjumlah 5 kecuali kelompok satu berjumlah 6 orang karena siswa yang hadir hanya 31 siswa. Guru membacakan anggota kelompok dan siswa diminta untuk bergabung dan menempati di tempat yang telah ditentukan. Selama guru membacakan kelompok, peneliti dan observer memasang papan untuk menjodohkan dan mempersiapkan soal-soal yang dibagikan ke setiap kelompok. Selanjutnya, peneliti memberikan instruksi dan aturan dalam melakukan menjodohkan soal dan jawaban, siswa menanyakan hal yang belum jelas. Setiap kelompok diberikan 15 soal dan 20 jawaban yang digunakan untuk bermain menjodohkan soal dan jawaban yang telah disediakan. Dalam permainan menjodohkan ini, kelompok berlomba untuk mengumpulkan poin yang ada di

setiap soal dengan menempelkan soal dan jawaban yang tepat di papan yang telah disediakan. Apabila menempelkan soal dan jawaban dengan benar maka mendapatkan poin tersebut. Semua kelompok diberikan waktu 30 menit untuk menyelesaikannya. Setiap kelompok dilarang untuk melihat jawaban dari kelompok lain, apabila terbukti melihat kelompok lain maka mengurangi poin. Dalam permainan tersebut setiap kelompok aktif berdiskusi untuk mendapatkan jawaban yang benar dari soal.

Setelah 30 menit, permainan dihentikan dan semua kelompok berhasil menjodohkan 15 soal. Kemudian peneliti menanyakan soal yang dirasa sulit dan membahas soal tersebut. Pada saat peneliti membahas soal yang dirasa sulit, hampir semua siswa memperhatikan dan merespon apa yang sedang dijelaskan. Permainan menjodohkan ini dikoreksi setelah pembelajaran selesai dan poin yang di dapat setiap kelompok diumumkan pada pertemuan selanjutnya. Poin tersebut diakumulasi dengan permainan pada siklus kedua. Setelah permainan dan pembahasan soal permainan selesai dan siswa tidak ada yang bertanya lagi, guru meminta siswa kembali ke tempat duduk masing-masing. Guru membagikan soal *post test* dan lembar jawaban kepada semua siswa. Soal *post test* ini terdiri dari 8 soal uraian sama dengan soal *pre test* yang dikerjakan selama 20 menit.

3) Penutup

Guru bersama–sama dengan siswa memberikan kesimpulan terkait materi yang dipelajari. Sebelum kegiatan pembelajaran diakhiri, guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya kemudian dilanjutkan dengan salam dan berdoa.

c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini, dilakukan untuk mengamati siswa selama proses belajar mengajar. Pengamatan di kelas X Akuntansi G pada saat pada saat permainan menjodohkan dimulai, siswa sudah antusias untuk megikutinya. Siswa langsung bergabung dengan kelompok yang ditentukan oleh guru dan segera menempati tempat yang sudah ditentukan. Sebelum dimulai, ada siswa yang bertanya mengenai cara bermainnya. Setelah soal dibagikan dan dimulai, semua anggota kelompok sangat aktif dan ikut berdiskusi untuk menjodohkan soal dengan jawabannya. Walaupun semua siswa terlihat antusias, tetapi terdapat 3 siswa yang kurang mengikuti diskusi dan mereka hanya bertugas menempelkan soal dan jawaban. Semua kelompok berdiskusi dengan semangat ditunjukkan dengan mereka membuka catatan yang ada di buku sampai menghitung di kertas kosong untuk menentukan jawaban yang benar.

Penelitian yang dilakukan peneliti di kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta bertujuan untuk meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian perusahaan dagang. Dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi

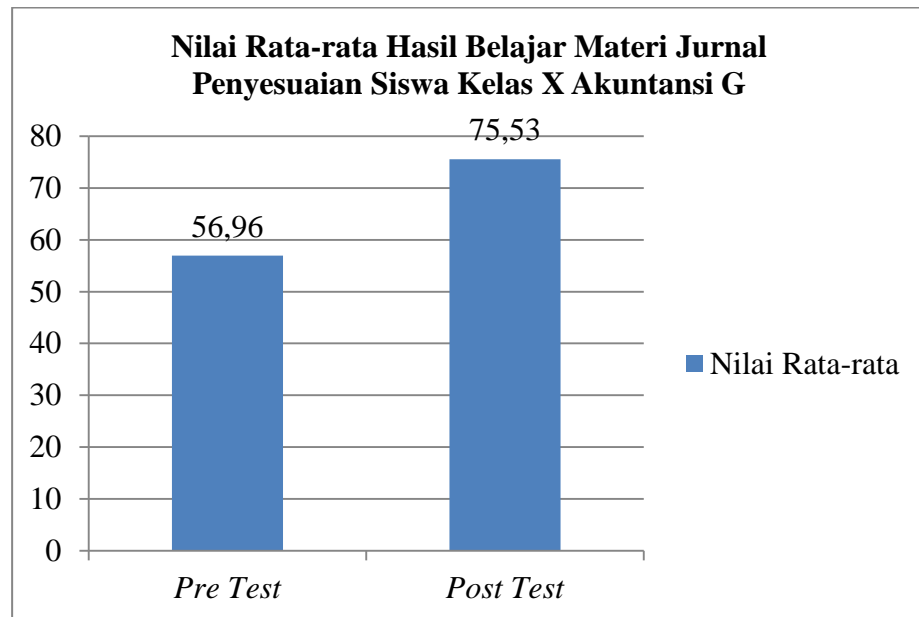
siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajarnya. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian ini diukur dengan menggunakan tes yang berupa *pre test* dan *post test* dibandingkan untuk mengetahui peningkatan pada hasil belajar siswa. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian *post test* dibandingkan pula dengan Hasil Belajar *post test* pada siklus kedua. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi ini adalah 80. Berikut ini adalah Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi G setelah diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi.

Tabel 3. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi G

Kategori Nilai	<i>Pre test</i>		<i>Post test</i>		Peningkatan rata-rata kelas
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	
Nilai < 80	25	89,29	16	57,14	
Nilai ≥ 80	3	10,71	12	42,86	
Jumlah	28	100	28	100	
Nilai Rata-rata Kelas	56,96		75,53		18,57

Sumber: Data Primer yang Diolah (Lampiran 11, Hal 127)

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai siswa pada siklus I meningkat dari nilai rata-rata *pre test* sebesar 56,96 menjadi 75,53 pada *post test* atau meningkat sebesar 18,57 atau 32,60%. Jika digambarkan dalam bentuk diagram, maka nilai rata-rata Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi G dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Akuntansi G

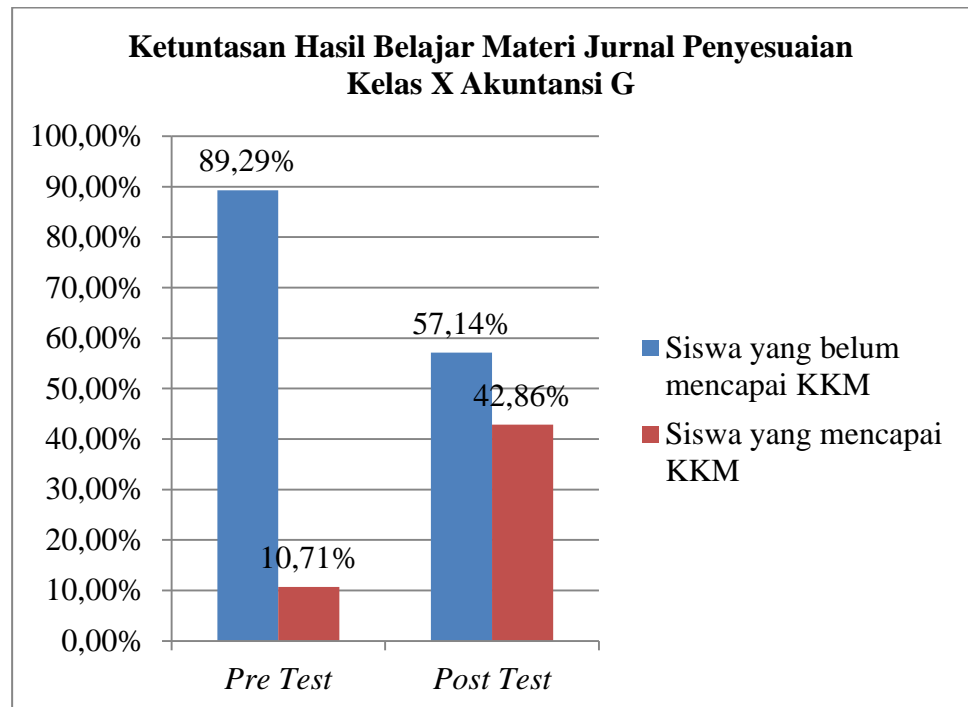
Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa pada *pre test* dan *post test* dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Persentase Ketuntasan Belajar} = \frac{\text{jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Ketuntasan Belajar Pre test} = \frac{3}{28} \times 100\% = 10,71\%$$

$$\text{Persentase Ketuntasan Belajar Post test} = \frac{12}{28} \times 100\% = 42,86\%$$

Ketuntasan belajar *pre test* menunjukkan bahwa terdapat 3 siswa (10,71%) yang telah mencapai KKM, sedangkan ketuntasan belajar *post test* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM yaitu menjadi 12 siswa (42,86%). Dari hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai KKM belum mencapai minimal 75%. Jika digambarkan dalam bentuk diagram, maka ketuntasan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Kelas X Akuntansi G dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Ketuntasan Hasil Belajar Materi Jurnal Kelas X Akuntansi G

d. Refleksi

Tahap refleksi ini merupakan tahap terakhir yang dilakukan setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Refleksi ini dilakukan dengan berdiskusi antara guru, peneliti dan observer untuk mengevaluasi pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Secara umum, pembelajaran sudah berjalan dengan baik sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan, yaitu:

- 1) Terdapat tiga siswa yang tidak masuk sehingga terdapat jumlah per kelompok seimbang dan nilai siswa yang tidak masuk tidak dapat digunakan untuk mengolah data.

- 2) Terdapat beberapa siswa yang tidak mengikuti diskusi, hanya menempelkan soal dan jawaban saja tidak mengikuti diskusi dengan kelompok, guru harus membuat semua siswa mengikuti diskusi pada siklus II.
- 3) Poin yang dikumpulkan yaitu kelompok 1 mendapat poin tertinggi yaitu 335 poin, kelompok 2: 250 poin, kelompok 3: 300 poin, kelompok 4: 285 poin, kelompok 5: 285 poin, dan kelompok 6: 310 poin.
- 4) Rata-rata hasil belajar sebesar 75,53 masih dibawah KKM dan siswa yang mendapat nilai dibawah rata-rata kelas sebanyak 16 siswa sehingga di siklus II masih harus ditingkatkan.

3. Laporan Siklus II

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan dilakukan pada tanggal 5 April 2018 dan 9 April 2018. Kegiatan pada siklus II ini, dilaksanakan dengan mempertimbangkan hasil refleksi dari siklus I yaitu membuat siswa agar berdiskusi dengan kelompok dan meningkatkan hasil belajar siswa yang masih mendapat nilai dibawah rata-rata kelas. Secara umum, kegiatan perencanaan dilakukan untuk mempersiapkan berbagai hal berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi. Penyusunan RPP

ini dikonsultasikan dengan guru yang bersangkutan. RPP disusun untuk satu kali pertemuan (2 x 45 menit). Penyusunan RPP ini disusun dengan membenahi alokasi waktu agar lebih efektif dan efisien.

- 2) Mendiskusikan dan membuat jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi. Jadwal pelaksanaannya disepakati pada Selasa, 17 April 2018 pada jam pelajaran pertama hingga kedua (pukul 07.00–08.45 WIB)
- 3) Mempersiapkan materi pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu jurnal penyesuaian perusahaan dagang dengan materi menyesuaikan beban dibayar dimuka dengan pendekatan aktiva dan beban, penghasilan yang masih harus diterima dan pendapatan diterima dimuka.
- 4) Menyusun soal *post test* yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sesudah pembelajaran. Soal dan *post test* ini diambil dari bank soal guru. Soal *post test* terdiri dari 8 soal uraian yang tingkat kesukarannya sama dengan *post test* pertama yaitu membuat jurnal penyesuaian.
- 5) Mempersiapkan dan menyusun soal-soal yang digunakan untuk bermain benar salah. Soal-soal yang digunakan dalam permainan diambil dari bank soal guru yang sudah digolongkan tingkat kesukarannya.

- 6) Menyiapkan *power point* yang digunakan sebagai media untuk permainan benar salah dan membuat aturan bermain agar semua siswa ikut bekerjasama dan berdiskusi.
- 7) Menyiapkan catatan lapangan.
- 8) Mengkonsultasikan kepada guru mengenai semua persiapan yang telah dilakukan dan konsultasi terkait pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran akuntansi dasar dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Siklus II ini dilaksanakan pada hari Selasa, 17 April 2018. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama satu kali pertemuan dan dalam waktu 2 jam pelajaran (2x45 menit). Kegiatan pembelajaran dimulai pada pukul 07.00 WIB sampai dengan 08.45 WIB dengan materi Jurnal Penyesuaian perusahaan dagang. Tahap pelaksanaan merupakan tahap untuk mengimplementasikan perencanaan yaitu kegiatan guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi. Adapun tahap yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran:

1) Pendahuluan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pendahuluan adalah guru meminta peneliti dan observer untuk menempatkan diri. Selanjutnya guru membuka dengan salam, kemudian melakukan

kegiatan literasi selama 30 menit yaitu membaca Al-Qur'an secara bersama-sama dilanjutkan membaca Asmaul Husna. Setelah selesai guru melakukan absensi, mengulang materi sebelumnya dan melakukan apersepsi mengenai materi yang disampaikan. Guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi.

2) Kegiatan Inti

Guru menyampaikan mengenai kegiatan yang dilalui selanjutnya menyampaikan materi jurnal penyesuaian yaitu penyesuaian beban dibayar dimuka, penghasilan yang masih harus diterima dan penghasilan diterima dimuka. Penyampaian materi dimulai dari pukul 07.30 dan dilaksanakan guru selama 10 menit, penyampaian materi ini dilakukan dengan berdiskusi dan tanya jawab. Setelah penyampaian materi guru bersama peneliti memberi tata cara dan aturan dalam bermain benar salah serta mempersiapkan peralatan selama 5 menit. Kemudian guru menginstruksikan siswa untuk bergabung ke dalam kelompok seperti siklus pertama dan peneliti dibantu dua siswa menyiapkan proyektor untuk permainan. Sebelum memulai permainan, guru membacakan dan mencatat poin yang telah dikumpulkan pada siklus pertama. Poin tertinggi diduduki oleh kelompok 1 disusul

oleh kelompok 6, kelompok 3, kelompok 4 dan 5 seri serta kelompok 2.

Permainan benar salah dimulai pada pukul 07.40 dilaksanakan selama 40 menit. Permainan benar salah ini dibagi menjadi dua babak. Babak pertama semua kelompok mempunyai kesempatan yang sama untuk menjawab satu pertanyaan. Babak kedua yaitu babak rebutan, di mana kelompok yang pertama mengacungkan tangan maka kelompok mereka yang menjawab pertanyaan dan mendapatkan poin jika jawaban benar. Pada semua babak, kelompok yang menjawab harus memberi alasan mereka memilih jawaban tersebut. Setelah kelompok menjawab pertanyaan dan mengetahui jawabannya, maka ada pembahasan mengenai soal tersebut oleh guru. Pada babak pertama, kelompok 4, kelompok 1, kelompok 6 dan kelompok 3 berhasil menjawab pertanyaan dengan benar sehingga menambah 10 poin, sedangkan kelompok 2 dan kelompok 5 tidak berhasil menjawab pertanyaan dengan benar sehingga poin tetap. Pada babak kedua persaingan semakin ketat, beberapa pertanyaan tidak bisa dijawab dengan benar oleh kelompok. Pada saat permainan hampir semua siswa sangat antusias ditunjukkan dengan pada saat menayangkan soal, para siswa sangat serius dan pada saat hitungan mundur untuk mengacungkan jari semua kelompok sangat antusias mengangkat tangan sehingga beberapa kali harus dihitung kembali karena

terdapat kelompok yang mengangkat tangan lebih dari satu orang dan terdapat kelompok yang berbarengan sehingga sulit untuk mencari yang pertama mengangkat tangan.

Setelah semua soal sudah dijawab, maka dilakukan perhitungan poin yang telah dicatat di papan klasemen. Poin yang diperoleh kelompok 1 adalah 345, kelompok 2 adalah 300, kelompok 3 adalah 310, kelompok 4 adalah 345, kelompok 5 adalah 285 dan kelompok 6 adalah 345. Kelompok 1, kelompok 4 dan kelompok 6 mendapatkan poin seri, sehingga dilakukan pertandingan lagi antara tiga kelompok tersebut. Soal cadangan ini dilakukan untuk mendapatkan juara 1, 2 dan 3. Soal cadangan pertama, kelompok 4 berhasil mengangkat tangan terlebih dahulu dan kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar sehingga kelompok 4 mendapat juara 1. Soal kedua apabila kelompok yang pertama mengangkat tangan dan benar menjawab pertanyaan maka mendapat juara 2 kalau salah maka juara 3. Pada soal kedua, kelompok yang pertama mengangkat tangan adalah kelompok 6, namun jawabannya salah sehingga kelompok 6 mendapat juara 3 sedangkan kelompok 1 mendapat juara 2. Setelah mendapatkan juara 1, 2, dan 3, maka permainan pun selesai.

Guru mengintruksikan siswa kembali ke tempat duduk seperti semula dan membagi soal serta lembar jawaban *post test*. Soal *post test* berjumlah 8 yang dikerjakan selama 20 menit.

Setelah waktu habis, soal dan lembar jawaban dikumpulkan. Kemudian, dibacakan juara 1 yaitu kelompok 4, juara 2 yaitu kelompok 1 dan juara 3 yaitu kelompok 6 untuk perwakilan setiap kelompok untuk maju ke depan kelas untuk menerima hadiah atas kemenangan di siklus I dan siklus II.

3) Penutup

Pada tahap penutup ini, setelah dibagikan hadiah ke semua kelompok, guru melakukan *review* kembali dan menyimpulkan tentang materi yang disampaikan bersama dengan siswa. Kemudian guru menyampaikan materi yang akan dipelajari untuk pertemuan selanjutnya. Setelah bel berbunyi, guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam.

c. Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh satu observer, peneliti dan dibantu oleh guru. Pada saat permainan berlangsung, dilakukan pengamatan kelompok tercepat yang mengangkat tangan. Pengamatan ini juga dilakukan untuk mengamati siswa yang aktif pada saat pembelajaran. Pada saat penjelasan guru mengenai materi semua siswa memperhatikan dan mencatat penjelasan guru. Terdapat beberapa siswa yang tidak mencatat, tetapi suasana kelas sangat kondusif karena tidak ada siswa yang mengobrol sendiri. Pada saat permainan, semua siswa aktif ditunjukkan dengan mereka sangat antusias mengangkat

tangan untuk menjawab pertanyaan. Namun, ada satu kelompok yang terlihat kurang antusias dan kurang kerjasama dalam mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan.

Penelitian yang dilakukan peneliti di kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta bertujuan untuk meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian perusahaan dagang. Dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan Hasil Belajarnya. Pengamatan Hasil Belajar dilakukan dengan memberikan soal *post test*. Kriteria Ketuntasan Minimal Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada siklus II adalah sebesar 80.

Tabel 4. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi G pada Siklus II

Kategori Nilai	Post Test Siklus II	
	Frekuensi	%
Nilai <80	5	17,86
Nilai ≥80	23	82,14
Jumlah	28	100
Nilai Rata-rata Kelas	81,79	

Sumber: Data Primer yang Diolah (Lampiran 14, Halaman 132)

Berdasarkan tabel 4 di atas diketahui bahwa rata-rata kelas pada siklus II adalah sebesar 81,79. Siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM berjumlah 5 orang dan yang berhasil mencapai KKM berjumlah 23 orang. Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa pada *post test* siklus II dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Persentase ketuntasan belajar} = \frac{\text{jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Persentase ketuntasan belajar *Post test* = $\frac{23}{30} \times 100\% = 82,14\%$

Dari hasil yang diperoleh, ketuntasan belajar pada *post test* siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 23 siswa (82,14%) yang berarti bahwa jumlah siswa yang mencapai KKM minimal 75%.

d. Refleksi

Perbaikan yang direncanakan dalam refleksi di siklus I terlaksana dengan baik di siklus II. Hal ini menyebabkan terjadinya peningkatan Hasil Belajar sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Secara umum, pelaksanaan sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Guru juga mampu membagi waktu dengan baik, sehingga semua dapat terlaksana dengan baik dan ketuntasan hasil belajar siswa telah mencapai KKM. Rata-rata kelas sebesar 81,79 telah mencapai KKM. Oleh karena itu, pelaksanaan penelitian dicukupkan sampai dengan siklus II.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan proses pembelajaran dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada siswa kelas X Akuntansi G khususnya dalam ranah pengetahuan (kognitif). Data yang diperoleh pada siklus I dan siklus II yang digunakan untuk diolah hanya sebanyak 28 siswa yang mengikuti kedua siklus. Untuk menjawab hipotesis tindakan maka dilakukan pembahasan mengenai Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G Tahun Ajaran 2017/2018 SMK

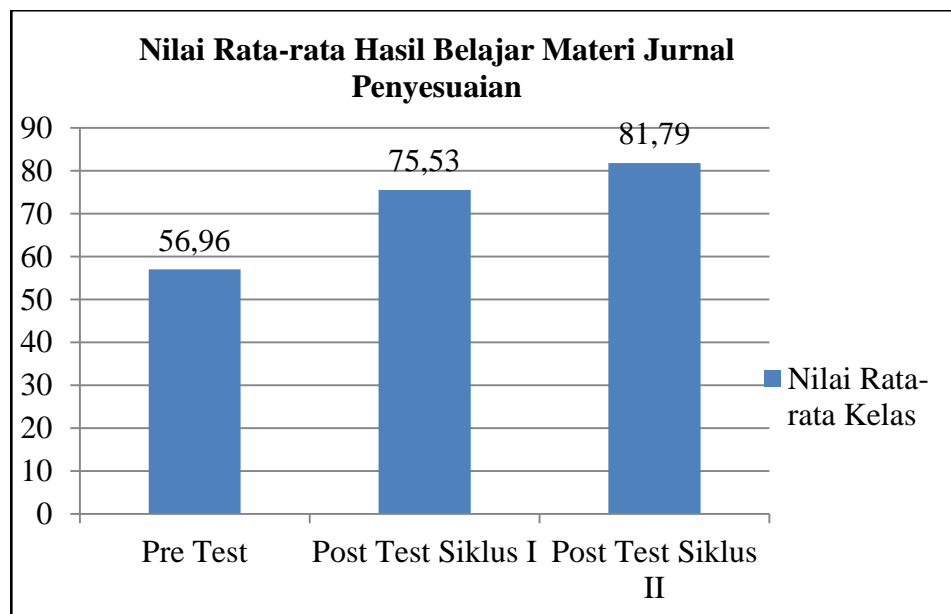
Muhammadiyah 1 Yogyakarta setelah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi. Dari data yang diperoleh nilai rata-rata hasil belajar pada siswa kelas X Akuntansi G pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siklus I dan Siklus II

Keterangan	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i> Siklus I	<i>Post Test</i> Siklus II
Total Nilai	1595	2115	2290
Rata-rata Nilai Kelas	56,96	75,53	81,79

Sumber: Data Primer yang Diolah (Lampiran 11&14, Hal. 127&132)

Nilai rata-rata Hasil Belajar pada tabel 5 juga dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 5. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siklus I dan Siklus II

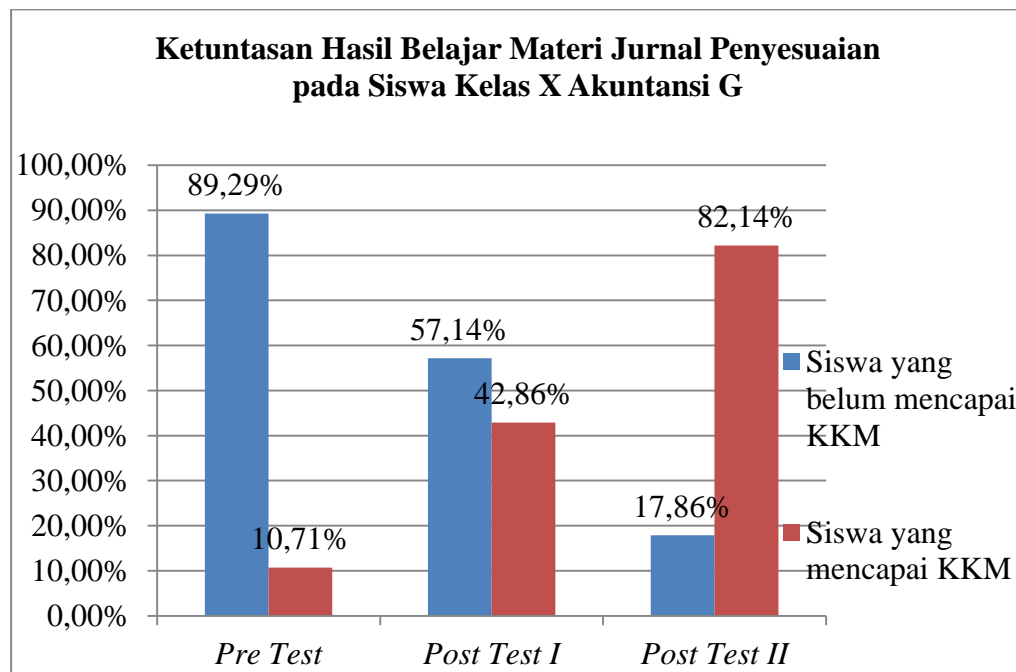
Berikut ini adalah tabel ketuntasan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada siklus I dan siklus II.

Tabel 6. Ketuntasan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada siklus I dan siklus II.

Kategori Nilai	Ketuntasan Hasil Belajar		
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i> Siklus I	<i>Post Test</i> Siklus II
Nilai < 80	89,29%	57,14%	17,86%
Nilai \geq 80	10,71%	42,86%	82,14%

Sumber: Data Primer yang Diolah (Lampiran 11&14, Hal. 130&135)

Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa juga dapat dilihat pada Gambar 6:



Gambar 6. Ketuntasan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 5 dan gambar 5 di atas, diketahui bahwa telah terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar pada siklus I dan siklus II setelah adanya penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi. Nilai rata-rata pada saat *pre test* sebesar 56,96 meningkat menjadi 75,53 kemudian pada siklus kedua meningkat menjadi 81,79. Peningkatan dari *pre test* ke *post test* I adalah

sebesar 18,57 atau 32,60%. Peningkatan dari *post test* I ke *post test* II sebesar 6,26 atau 8,28%. Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi G. Sejalan dengan penelitian Nur Fauziah Eryanti (2017) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif terhadap capaian hasil belajar aspek kognitif dan afektif. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor sekolah yaitu metode mengajar guru dan relasi siswa dengan siswa (Slameto, 2010: 60).

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 6 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari *pre test* sampai ke *post test* kedua. Siswa yang mencapai KKM pada *pre test* sebesar 10,71% kemudian pada *post test* siklus I mengalami kenaikan menjadi 42,86% kemudian mengalami kenaikan lagi pada *post test* siklus II menjadi 82,14%. Pada *post test* siklus II siswa yang mencapai KKM mencapai 82,14% atau 23 siswa. Berdasarkan tabel 6 dan tabel 6 dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dapat Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G. Mulyadiana dalam Trianto (2009: 11) menyatakan bahwa belajar kooperatif adalah cara untuk mengatur belajar di kelas di mana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan berupa pengetahuan dan keterampilan. Berdasarkan data hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dapat Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa. Selain dapat meningkatkan hasil belajar, namun penerapan model ini juga dapat meningkatkan kerjasama antar siswa dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Annie Lee Reichelt (2015) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor yang signifikan dengan penerapan gamifikasi, penguasaan dan pencapaian siswa meningkat. Penerapan metode pembelajaran gamifikasi dalam penelitian yang dilakukan oleh Nur Hida Aulia (2018) menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi selain dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Wonosari dapat meningkatkan respon siswa pada saat pembelajaran.

Keefektifan Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada siswa kelas X Akuntansi G juga diuji secara statistik melalui uji t yaitu *Independent Sampel T-Test* dan *Paired Sample T-Test*. *Independent Sampel T-Test* ini digunakan untuk membedakan kemampuan siswa pada kelas tindakan dengan kelas kontrol, sedangkan *Paired Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan siswa pada materi jurnal penyesuaian pada kelas tindakan. Dalam mengetahui keefektifan ini, digunakan eksperimen yaitu dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas tindakan namun hanya mengendalikan metode pembelajaran tidak mengendalikan faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar dan pemilihan kelas kontrol berdasarkan kemampuan yang sama dengan kelas tindakan.

Sebelum Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi pada kelas X Akuntansi G, dilakukan *pre test* terhadap siswa kelas X Akuntansi G dan X Akuntansi F untuk mengetahui kemampuan awal. Uji *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan awal sebelum kelas X Akuntansi G diterapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dan kelas X Akuntansi F yang menggunakan metode ceramah dan mengerjakan tugas. Hasil uji *Independent Sample T-Test* yang dihitung dengan bantuan aplikasi komputer diketahui bahwa Sig (2.tailed) adalah sebesar 0,261, $0,261 > 0,05$ maka berarti bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan antara kelas X Akuntansi G (tindakan) dengan kelas X Akuntansi F (kontrol) (Lampiran 16, Halaman 137). Setelah diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan dari kelas tindakan dan kelas kontrol, maka dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G. Setelah penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi diperoleh data Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi G dalam ranah pengetahuan (kognitif) adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Perbandingan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi G

Keterangan	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i> Siklus I	<i>Post Test</i> Siklus II
Total Nilai	1595	2115	2290
Rata-rata Nilai Kelas	56,96	75,53	81,79
Ketuntasan Belajar	10,71%	42,86%	82,14%

Sumber: Data Primer yang Diolah (Lampiran 11&14, Hal.127&132)

Kemudian perhitungan uji *Paired Sample T-Test* yang berdasarkan hasil belajar *pre test* dan hasil belajar *post test* II. Berikut ini adalah hasil perhitungan *Paired Sample T-Test* yang dihitung dengan bantuan program komputer diketahui bahwa nilai nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000, karena Sig.(2-tailed) <0,05 (Lampiran 17, Halaman 138) yang berarti bahwa terdapat perbedaan kemampuan siswa antara hasil belajar pada data *pre test* dan *post test* yang berarti bahwa terdapat pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dalam meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G.

Dari data *post test* hasil belajar materi jurnal penyesuaian yang diperoleh maka dapat melakukan uji beda melalui uji *Independent Sample T-Test* dengan bantuan aplikasi komputer untuk mengetahui perbedaan kemampuan setelah kelas X Akuntansi G diterapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dan kelas X Akuntansi F yang menggunakan metode ceramah dan latihan. Berdasarkan output *Independent Sample T-Test* (Lampiran 18, Halaman 139) diperoleh Sig.(2- tailed) sebesar 0,011 <0,05, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Uji *Independent Sample T-Test*, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata hasil belajar kelas X Akuntansi G yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dengan kelas X Akuntansi F yang menggunakan metode ceramah dan latihan.

Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi selain dapat meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi G juga lebih efektif untuk

meningkatkan kemampuan siswa dalam jurnal penyesuaian daripada metode ceramah dan latihan. Keefektifan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi G sebesar sebesar 24,83 atau 43,59% sedangkan peningkatan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi F sebesar 19,29 atau 33,87% (lampiran 13 hal. 131). Selisih peningkatan kedua kelas tersebut sebesar 5,54 atau 9,72%. Hasil dari uji *Independent Sample T-Test* (Lampiran 19, Halaman 139) diperoleh Sig.(2-tailed) sebesar 0,011 <0,05 ini menunjukkan bahwa penerapan model ini lebih efektif daripada metode ceramah dan latihan. Perbandingan antara kelas tindakan dengan kelas kontrol ini hanya mengontrol metode pembelajaran tidak mengontrol faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Endra Murti Sagoro (2016) bahwa pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dan lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan jika dibandingkan dengan metode ceramah dan latihan serta membuat suasana kelas menjadi menyenangkan.

Sunal dan Haas dalam Isjoni & Mohd. Arif Ismail (2008) mengemukakan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif adalah suatu pendekatan atau serangkaian strategi yang khas dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama berlangsungnya proses pembelajaran. Menurut Rusman (2011: 209), model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Dengan

menerapkan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi di kelas X Akuntansi G, diketahui dari hasil pengamatan bahwa sebagian besar siswa aktif dan mengikuti pembelajaran dengan senang, mereka melakukan kerjasama dalam kelompok dan antar kelompok saling berlomba untuk mendapatkan poin terbanyak. Tantangan dalam gamifikasi dilakukan secara berkelompok, memiliki aturan dan merangsang siswa untuk menjadi interaktif dan memberikan umpan balik dalam bentuk hasil kuantitatif (Kapp's, 2012).

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi selain untuk meningkatkan hasil belajar juga meningkatkan keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran, serta membuat suasana kelas menjadi kondusif. Hasil tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Annie Lee (2015) bahwa penerapan gamifikasi dapat memotivasi, melibatkan, dan berpotensi meningkatkan prestasi siswa jika diterapkan dengan benar. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Putri (2017) bahwa dengan menerapkan konsep gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca anak autis. Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi ini siswa menjadi aktif, saling bekerjasama dan menjadikan suasana kelas menyenangkan sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat dibandingkan dengan metode ceramah dan latihan.

D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian tersebut antara lain:

1. Pada siklus I dan siklus II terdapat siswa yang tidak hadir sehingga jumlah siswa yang mengikuti pelajaran berbeda, yaitu pada siklus I siswa yang

hadir berjumlah 31 siswa sedangkan siklus II siswa yang hadir berjumlah 30 siswa sehingga data yang digunakan dan diolah hanya 28 siswa yang mengikuti semua siklus.

2. Pada saat permainan benar salah, dalam satu kelompok yang mengangkat tangan lebih dari satu orang sehingga kesulitan untuk menentukan yang tercepat.
3. Pada siklus II terdapat 4 siswa yang ijin untuk berlatih paduan suara di luar kelas sehingga mereka mengerjakan *post test* di pertemuan berikutnya.
4. Pada siklus II terdapat kelompok yang anggotanya hanya 4 orang dikarenakan ada satu siswa yang tidak masuk sekolah, sehingga memungkinkan ketidakseimbangan jumlah anggota dengan kelompok lain.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa:

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dapat meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Nilai rata-rata pada saat *pre test* sebesar 56,96 meningkat sebesar 18,57 atau 32,60% menjadi 75,53 kemudian meningkat sebesar 6,26 atau 8,28% menjadi 81,79. Ketuntasan hasil belajar siswa pada *pre test* sebesar 10,71% kemudian meningkat menjadi 42,86% kemudian meningkat lagi menjadi 82,14%. Pada *post test* siklus II siswa yang mencapai KKM mencapai 82,14% atau 23 siswa. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000, karena Sig.(2-tailed)<0,005 yang berarti bahwa terdapat perbedaan kemampuan siswa antara hasil belajar pada data *pre test* dan *post test* yang berarti bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi berpengaruh dalam meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi ini juga lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dan latihan

B. Saran

1. Bagi Guru

- a. Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi sebaiknya lebih sering digunakan karena dapat meningkatkan hasil belajar. Bahkan, bila perlu diujicobakan pada materi pokok lainnya.
 - b. Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi sebaiknya tidak diterapkan dalam waktu yang singkat agar proses pembelajaran lebih optimal. Hal ini ditunjukkan agar guru memiliki waktu untuk menyampaikan materi dan siswa memiliki cukup waktu untuk diskusi dan tanya jawab.
2. Bagi Peneliti Lain

Untuk peneliti lain, sebaiknya tidak hanya meneliti hasil belajar kognitif saja, tetapi meneliti aktivitas belajar siswa, motivasi siswa dan respon siswa terhadap Penerapan Model Kooperatif Berbasis Gamifikasi untuk perbaikan dan penyempurnaan dalam penerapannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arikunto, Suhardjono & Supardi. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Daryanto, Syaiful Karim. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dedikbud. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dedikbud.
- Ditjen Dikdasmen. (2017) *Panduan Penilaian Hasil Belajar Pada Sekolah Menengah dan Kejuruan*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen
- Djamarah, S B., Aswan Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Eryanti, N.F. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Fisika Aspek Kognitif dan Afektif Peserta Didik Kelas X SMA N 2 Bantul. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY
- Hamzah B Uno. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara Rineka Cipta.
- Isjoni, Mohd. Arif & Ismail. (2008). *Model-model Pembelajaran Mutakhir Perpaduan Indonesia-Malaysia*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Universitas Nasional. Jurnal TICOM Vol.5 No.1*.
- J.J. Hasibuan & Moedjiono (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kapp, Karl M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction : Game-based Methods And Strategies For Training And Education*. Pfeiffer.
- Kristiadi, Mustofa . (2017). Plafrom Gamifikasi untuk Perkuliahan. *STMM MMTC. IJCCS, Vol.11, No.2*.
- Lie, A. (2007). *Cooperatif Learning*, Mempraktekan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas. Jakarta: Grasindo
- Majid, N.H. (2018). Implementing The Gamification Learning Method to Improve Learning Result of Adjusting Journal at Grade X Accounting 2 Student of SMK Negeri 1 Wonosari in the Academic Year of 2017/2018. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Moncada, Susan M.; Moncada, Thomas P. (2014). Gamification of Learning in Accounting Education. *Journal of Higher Education Theory and Practice*; Volume 14.
- Muhammad Thobroni & Arif Mustofa. (2013). *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nana Sudjana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Papp, Teresa (Terri). (2017). The Impact of Gamification on Students' Extrinsic and Intrinsic Motivation. *International Conference The Future of Education*.
- Putri, A. (2017). Penerapan Media Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Autis Kelas Rendah di Sekolah Luar Biasa. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Reichelt, A.L. (2015). Effect Of Gamification: Analyzing Student Achievement, Mastery, And Motivation In Science Classrooms. *Tesis*. Bozeman: Montana State University.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press
- Sagoro, E.M. (2016). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi Pada Mahasiswa Non-Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*; Vol. XIV No.2, 63-79.
- Soematri, Hendi. (2011). *Akuntansi SMK Bidang Studi Keahlian Bisnis dan Manajemen Program Studi Keahlian Akuntansi Seri A*. Bandung: CV Armico.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. (2010). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik* (Alih bahasa: Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, dan Sri Harmianto. (2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.

Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Zainal Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Nilai Hasil Dokumentasi

No Absen	Nama Siswa	Nilai
1	Agni Cinde S	76
2	Anisa Fatmawati	59
3	Annisa Fatin Azizah Kana	95
4	Annisa Shofiyati	96
5	Arina Salsa Bila	98
6	Arisman Effendi	95
7	Astrid Pupita Putri L	81
8	Defi Fitri Rismayanti	67
9	Devina Eka Ramadhani	48
10	Dewi Fajar Utami	88
11	Dewina Ayu Parassinta	72
12	Diffany Wahyu Anggrainy	73
13	Elvira Yuli Endrawati	70
14	Enis Anjasti	58
15	Fitriana Lestari	75
16	Ismira Friska Angelina	95
17	Istiqomah	65
18	Marlin Suryani	55
19	Mimi Utami	96
20	Mitta Oktavianti	72
21	Novi Nur Kholifah	95
22	Novinka Rahmanita	70
23	Nurma Ayu Kusuma Ramadhani	98
24	Prasa Rizky Dermawan	80
25	Putri Ramadhani Istyaningsih	36
26	Regita Putri Susanto	33
27	Robyatul Adawiyah	88
28	Satya Wira Wicaksana	50
29	Savira Anggita Putri	32
30	Seni Fitriyani	70
31	Sofi Hadisusanto	30
32	Tia Haninda	30
33	Wiwik Septiana	94
34	Septiana Tunggal	68

Lampiran 3. Daftar Kategori dan Pengelompokan Siswa

DAFTAR KATEGORI KELOMPOK SISWA

KELAS X AKUNTANSI GSMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA

No Absen	Nama Siswa	Nilai	Golongan
1	Agni Cinde S	76	Rendah
2	Anisa Fatmawati	59	Rendah
3	Annisa Fatin Azizah Kana	95	Tinggi
4	Annisa Shofiyati	96	Tinggi
5	Arina Salsa Bila	98	Tinggi
6	Arisman Effendi	95	Tinggi
7	Astrid Pupita Putri L	81	Tinggi
8	Defi Fitri Rismayanti	67	Rendah
9	Devina Eka Ramadhani	48	Rendah
10	Dewi Fajar Utami	88	Tinggi
11	Dewina Ayu Parassinta	72	Rendah
12	Diffany Wahyu Anggrainy	73	Rendah
13	Elvira Yuli Endrawati	70	Rendah
14	Enis Anjasti	58	Rendah
15	Fitriana Lestari	75	Rendah
16	Ismira Friska Angelina	95	Tinggi
17	Istiqomah	65	Rendah
18	Marlin Suryani	55	Rendah
19	Mimi Utami	96	Tinggi
20	Mitta Oktavianti	72	Rendah
21	Novi Nur Kholifah	95	Tinggi
22	Novinka Rahmanita	70	Rendah
23	Nurma Ayu Kusuma Ramadhani	98	Tinggi
24	Prasa Rizky Dermawan	80	Tinggi
25	Putri Ramadhani Istyaningsih	36	Rendah
26	Regita Putri Susanto	33	Rendah
27	Robyatul Adawiyah	88	Tinggi
28	Satya Wira Wicaksana	50	Rendah
29	Savira Anggita Putri	32	Rendah
30	Seni Fitriyani	70	Rendah
31	Sofi Hadisusanto	30	Rendah
32	Tia Haninda	30	Rendah
33	Wiwik Septiana	94	Tinggi
34	Septiana Tunggal	68	Rendah

DAFTAR KATEGORI KELOMPOK SISWA
KELAS X AKUNTANSI GSMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA

No Absen	Nama Siswa	Nilai	Golongan
5	Arina Salsa Bila	98	Tinggi
23	Nurma Ayu Kusuma Ramadhani	98	Tinggi
4	Annisa Shofiyati	96	Tinggi
19	Mimi Utami	96	Tinggi
3	Annisa Fatin Azizah Kana	95	Tinggi
6	Arisman Effendi	95	Tinggi
16	Ismira Friska Angelina	95	Tinggi
21	Novi Nur Kholifah	95	Tinggi
33	Wiwik Septiana	94	Tinggi
10	Dewi Fajar Utami	88	Tinggi
27	Robyatul Adawiyah	88	Tinggi
7	Astrid Pupita Putri L	81	Tinggi
24	Prasa Rizky Dermawan	80	Tinggi
1	Agni Cinde S	76	Rendah
15	Fitriana Lestari	75	Rendah
12	Diffany Wahyu Anggrainy	73	Rendah
11	Dewina Ayu Parassinta	72	Rendah
20	Mitta Oktavianti	72	Rendah
13	Elvira Yuli Endrawati	70	Rendah
22	Novinka Rahmanita	70	Rendah
30	Seni Fitriyani	70	Rendah
34	Septiana Tunggal	68	Rendah
8	Defi Fitri Rismayanti	67	Rendah
17	Istiqomah	65	Rendah
2	Anisa Fatmawati	59	Rendah
14	Enis Anjasti	58	Rendah
18	Marlin Suryani	55	Rendah
28	Satya Wira Wicaksana	50	Rendah
9	Devina Eka Ramadhani	48	Rendah
25	Putri Ramadhani Istyaningsih	36	Rendah
26	Regita Putri Susanto	33	Rendah
29	Savira Anggita Putri	32	Rendah
31	Sofi Hadisusanto	30	Rendah
32	Tia Haninda	30	Rendah

DAFTAR PENGELOMPOKKAN SISWA

<p>Kelompok 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Arina Salsa Bila 2. Astrid Puspita Putri L. 3. Elvira Yuli Endrawati 4. Mitta Oktavianti 5. Satya Wira Wicaksana 	<p>Kelompok 4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Annisa Fatin Azizah Kana 2. Agni Cinde S. 3. Marlin Suryani 4. Regita Putri S. 5. Anisa Fatmawati 6. Seni Fitriyani
<p>Kelompok 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nurma Ayu Kusuma R. 2. Defi Fitri R. 3. Diffany Wahyu A. 4. Novika Rahmanita 5. Robyatul Adawiyah 6. Wiwik Septiana 	<p>Kelompok 5</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ismira Friska A. 2. Dewina Ayu P. 3. Fitriana Lestrai 4. Putri Ramadhani I. 5. Sofi Hadisusanto 6. Arisman Effendi
<p>Kelompok 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anisa Shofiyati 2. Devina Eka R. 3. Enis Anjasti 4. Novi Nur Kholifah 5. Savira Anggita Putri 	<p>Kelompok 6</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mimi Utami 2. Dewi Fajar Utami 3. Istiqomah 4. Prasa Rizky D. 5. Tia Haninda 6. Septiana Tunggal

Lampiran 4. Daftar Presensi Siswa**PRESENSI TATAP MUKA KELAS X AKUNTANSI G**

No Absen	Nama Siswa	P/L	Tanggal		Keterangan
			11-Apr	17-Apr	
1	Agni Cinde S	P	√	√	
2	Anisa Fatmawati	P	√	√	
3	Annisa Fatin Azizah Kana	P	S	√	
4	Annisa Shofiyati	P	√	√	
5	Arina Salsa Bila	P	√	√	
6	Arisman Effendi	L	A	√	
7	Astrid Pupita Putri L	P	√	√	
8	Defi Fitri Rismayanti	P	√	√	
9	Devina Eka Ramadhani	P	√	A	
10	Dewi Fajar Utami	P	√	√	
11	Dewina Ayu Parassinta	P	√	√	
12	Diffany Wahyu Anggrainy	P	√	√	
13	Elvira Yuli Endrawati	P	√	√	
14	Enis Anjasti	P	√	√	
15	Fitriana Lestari	P	√	√	
16	Ismira Friska Angelina	P	√	√	
17	Istiqomah	P	√	√	
18	Marlin Suryani	P	√	√	
19	Mimi Utami	P	√	√	
20	Mitta Oktavianti	P	√	S	
21	Novi Nur Kholifah	P	√	√	
22	Novinka Rahmanita	P	√	√	
23	Nurma Ayu Kusuma Ramadhani	P	√	√	
24	Prasa Rizky Dermawan	L	√	√	
25	Putri Ramadhani Istyaningsih	P	√	S	
26	Regita Putri Susanto	P	√	√	
27	Robyatul Adawiyah	P	√	√	
28	Satya Wira Wicaksana	L	√	√	
29	Savira Anggita Putri	P	√	A	
30	Seni Fitriyani	P	√	√	
31	Sofi Hadisusanto	L	√	√	
32	Tia Haninda	P	√	√	
33	Wiwik Septiana	P	√	√	
34	Septiana Tunggal	P	A	A	

Lampiran 5. . RPP Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta
Bidang Keahlian	: Bisnis dan Manajemen
Program Keahlian	: Akuntansi dan Keuangan
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi dan Keuangan Lembaga
Mata Pelajaran	: Akuntansi Dasar
Kelas/Semester	: X / 1
Tahun Pelajaran	: 2017/2018
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit (1 x pertemuan)
KKM	: 80

A. Kompetensi Inti

Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual yaitu “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif; sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah; dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

KI. 3 Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Perbankan dan Keuangan Mikro pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga,

sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI. 4 Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang Perbankan dan Keuangan Mikro. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

3.10 Menganalisis jurnal penyesuaian

4.10 Membuat jurnal penyesuaian

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.10.1 Menjelaskan transaksi pada jurnal penyesuaian

3.10.2 Menjabarkan transaksi pada jurnal penyesuaian

4.10.1 Menghitung transaksi pada jurnal penyesuaian

4.10.2 Mencatat jurnal penyesuaian

D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan transaksi pada jurnal penyesuaian
2. Peserta didik dapat menjabarkan transaksi pada jurnal penyesuaian
3. Peserta didik dapat menghitung transaksi pada jurnal penyesuaian
4. Peserta didik dapat mencatat jurnal penyesuaian

E. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Jurnal Penyesuaian
2. Pencatatan Jurnal Penyesuaian
(terlampir)

F. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan pembelajaran : Saintifik
- Strategi pembelajaran : *Cooperatif Learning*
- Metode pembelajaran : Gamifikasi

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan salam, do'a dan presensi 2. Guru mengkondisikan kelas sesuai karakteristik peserta didik 3. Mereview materi sebelumnya <p>Tahapan-tahapan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa . <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menyampaikan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam, berdo'a dan presensi 2. Siswa mengkondisikan diri untuk siap dalam belajar 3. Menyimak dan menjawab guru. <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa . <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa mendengarkan dan memperhatikan yang disampaikan guru. 	27 menit

	<p>tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai</p> <p>b. Guru memotivasi peserta didik dengan pertanyaan tentang materi yang dipelajari.</p> <p>c. Guru membagi soal <i>pre test</i> kepada siswa untuk dikerjakan.</p>	<p>b. Siswa mendengarkan dan termotivasi dengan yang diberikan oleh guru.</p> <p>c. Siswa menerima soal <i>pre test</i> dan mengerjakannya.</p>	
Kegiatan Inti	<p>2.Menyajikan Informasi</p> <p>a. Guru menyampaikan materi jurnal penyesuaian secara garis besar yaitu 4 akun yang harus disesuaikan (akun sediaan barang dagang, perlengkapan, penyusutan aktiva tetap, dan beban</p>	<p>2.Menyajikan Informasi</p> <p>a. Siswa mendengarkan dan menyimak materi yang diberikan oleh guru.</p> <p>b. Siswa mendengarkan</p>	60 menit

	<p>yang masih harus dibayar).</p> <p>b. Guru menyampaikan cara, aturan bermain mencari jodoh.</p> <p>3. Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar</p> <p>a. Guru membagi siswa ke dalam 6 kelompok heterogen berdasarkan kemampuan siswa</p> <p>4. Membimbing kelompok belajar dan bekerja</p> <p>a. Guru memberikan informasi mengenai cara bermain, aturan bermain dalam permainan cari jodoh.</p> <p>b. Guru membagi</p>	<p>dan menyimak informasi yang diberikan oleh guru</p> <p>3. Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar</p> <p>a. Bergabung dengan kelompok sesuai dengan perintah guru</p> <p>4. Membimbing kelompok belajar dan bekerja</p> <p>a. Siswa mendengarkan dan menyimak informasi yang diberikan oleh guru mengenai cara dan aturan bermain.</p> <p>b. Siswa menerima soal, jawaban dan papan untuk bermain cari jodoh</p> <p>c. Siswa dalam kelompok memulai permainan sesuai instruksi guru yaitu menjodohkan soal dan jawaban yang telah dibagi.</p>	
--	---	--	--

	<p>soal, jawaban dan papan untuk masing-masing kelompok.</p> <p>c. Guru memulai permainan.</p> <p>Target : menjodohkan semua soal dan bersaing mengumpulkan poin.</p> <p>Level 1: 7 soal mudah (10 Poin) Level 2: 5 soal sedang (20 poin) Level 3: 3 soal sulit (30 poin)</p> <p>d. Guru mengawasi jalannya permainan dan mengkondisikan kelas agar tetap kondusif</p> <p>5. Evaluasi</p> <p>a. Guru membagi soal <i>post test</i> untuk dikerjakan oleh siswa secara individu.</p> <p>b. Guru memeriksa</p>	<p>d. Siswa tetap menjaga kondisi kelas agar tetap kondusif.</p> <p>5. Evaluasi</p> <p>a. Siswa menerima dan mengerjakan soal <i>post test</i> dengan mandiri.</p> <p>b. Siswa menyimak dan memperhatikan guru.</p>	
--	---	--	--

	<p>dan mencocokkan hasil dari setiap kelompok.</p> <p>c. Guru memberi poin atas jawaban setiap kelompok di papan skor.</p> <p>6. Memberikan pengakuan atau penghargaan</p> <p>a. Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang mendapatkan poin tertinggi</p>	<p>c. Siswa memperhatikan guru dan ikut menghitung total poin yang mereka dapat.</p> <p>6. Memberikan pengakuan atau penghargaan</p> <p>a. Siswa menerima <i>reward</i> dari guru.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari</p> <p>2. Guru menyampaikan materi pertemuan berikutnya</p> <p>3. Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</p>	<p>1. Siswa bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari</p> <p>2. Siswa menyimak yang disampaikan oleh guru</p> <p>3. Berdoa dan salam</p>	3 menit

H. Alat / Bahan, Media dan Sumber Pembelajaran

- a. Alat :
1. *Whiteboard*
 2. Spidol
 3. Penghapus
- b. Bahan : Buku referensi
- c. Media : Papan skor, soal dan jawaban menjodohkan
- d. Sumber Belajar :
1. Endah Budi Lestari. 2012. Akuntansi untuk SMK. LP2IP: Yogyakarta.
 2. Hendi Soemantri. 2011. Akuntansi SMK Seri A. Armico: Bandung.

I. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

KD	Teknik Penilaian	Instrumen
KD 3.10 Menganalisis jurnal penyesuaian	1. Tes Tertulis 2. Penugasan	1. Soal tes tertulis 2. Lembar tugas dan Lembar penilaian tugas
KD 4.10 Membuat jurnal penyesuaian	1. Observasi	1. Lembar observasi

2. Tes Tertulis

Soal Uraian.

Buatlah Jurnal Penyesuaiannya!

1. Penyusutan Peralatan Kantor tahun 2016 sebesar Rp 650.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...
2. Asuransi dibayar dimuka yang sudah menjadi Beban adalah sebesar Rp 500.000,00 (Asuransi yang sudah menjadi beban sebesar Rp 500.000,00 dicatat sebagai aktva). Jurnal penyesuaiannya adalah ...
3. Di Neraca Saldo, saldo akun Perlengkapan sebesar Rp 1.300.000,00. Pada 31 Desember perlengkapan yang masih ada sebesar Rp 600.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...

4. Harga perolehan Gedung sebesar Rp 25.000.000,00. Penyusutan Gedung di sebesar 12% dari harga perolehannya. Jurnal penyesuaian nya adalah ...
5. Beban Listrik, Air dan Telepon selama bulan Desember sebesar Rp 1.000.000,00 belum dibayar. Jurnal penyesuaiannya adalah ...
6. Bunga yang masih harus diterima dari bank sebesar Rp 250.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...
7. Gaji yang masih harus dibayar per 31 Desember 2016 sebagai berikut:

Gaji bagian toko	Rp 1.080.000,00
Gaji bagian kantor	<u>Rp 720.000,00</u>
Jumlah	Rp 2.800.000,00

 Jurnal penyesuaiannya adalah ...
8. Harga Perolehan Peralatan Kantor sebesar Rp 10.000.000,00, dan Peralatan Toko sebesar Rp 7.000.000,00 masing-masing disusutkan sebesar 12%. Jurnal Penyesuaiannya adalah ...

JAWABAN.

- | | | |
|----|---------------------------------|-----------------|
| 1. | Beban Penyusutan | Rp 650.000,00 |
| | Akum.Peny Perltm Kantor | Rp 650.000,00 |
| 2. | Beban Asuransi | Rp 500.000,00 |
| | Asuransi dibayar dimuka | Rp 500.000,00 |
| 3. | Beban Perlengkapan | Rp 700.000,00 |
| | Perlegkapan | Rp 700.000,00 |
| 4. | Beban Penyusutan | Rp 3.000.000,00 |
| | Akum.Penystn Gedung | Rp 3.000.000,00 |
| 5. | Beban listrik, air dan telepon | Rp 1.000.000,00 |
| | Utang Beban | Rp 1.000.000,00 |
| 6. | Bunga yang masih harus diterima | Rp 250.000,00 |
| | Pendapatan Bunga | Rp 250.000,00 |
| 7. | Beban Gaji Bag.toko | Rp 1.080.000,00 |
| | Beban Gaji Bag Kantor | Rp 720.000,00 |
| | Utang Gaji | Rp 2.800.000,00 |

8. Beban Penyusutan	Rp 2.040.000,00
Akum. Peny Prltn Kantor	Rp 1.200.000,00
Akum. Peny Prltn Toko	Rp 840.000,00

Pedoman Penskoran Pengetahuan :

NO. SOAL	SKOR	KRITERIA SKOR
1 s/d 8	3	Apabila jawaban benar dan lengkap
	2	Apabila jawaban kurang benar dan lengkap
	1	Apabila jawaban tidak lengkap

Yogyakarta, 5 April 2018

Mengetahui,

Guru Pembimbing

Peneliti

Ariyanti, S.Pd.

NBM.

Dinda Ayu Yusia Wastari

NIM. 14803241061

LAMPIRAN

MATERI PEMBELAJARAN

JURNAL PENYESUAIAN

Jurnal penyesuaian dibuat dalam buku jurnal umum diperlukan untuk menyesuaikan akun-akun yang tidak menunjukkan saldo yang seharusnya. Berikut ini transaksi atau keadaan yang memerlukan jurnal penyesuaian dan cara-cara pembuatan jurnal yang diperlukan.

a. Sediaan Barang Dagang

Niali sediaan barang dagang pada akhir periode sebesar Rp 81.500.000,00. Dalam neraca saldo akun Sediaan menunjukkan saldo Rp 85.600.000,00. Dalam sistem pencatatan fisik maka saldo akun Sediaan dalam neraca saldo adalah harga pokok sediaan awal periode. Sementara harga pokok sediaan akhir periode, baru diketahui setelah diitung secara fisik. Artinya, tidak ada catatan dalam buku besar mengenai sediaan akhir periode. Oleh karena itu akun Sediaan harus disesuaikan dengan jurnal penyesuaian sebagai berikut:

Ikhtisar Laba rugi	Rp 85.110.000,00
Sediaan	Rp
85.100.000,00	
Sediaan	Rp 86.000.000,00
Persediaan Laba rugi	Rp 86.000.000,00

b. Beban yang masih harus dibayar (Accrued expense)

Beban yang masih harus dibayar adalah beban yang sudah terjadi tetapi belum diakui (dicatat) karena belum dibayar. Masalah beban yang harus dicatat dengan jurnal penyesuaian seperti beban bunga, beban gaji, beban listrik dan telepon, dan beban lainnya.

Ilustrasi pencatatan:

Tanggal 1 Maret 2008 perusahaan meminjam uang ke Bank sebesar Rp20.000.000,00 dengan bunga 12% per tahun. Bunga dibayar di belakang setiap tanggal 1 September dan 1 Maret.

Misalnya periode akuntansi berakhir pada tanggal 31 Desember 2008, maka beban bunga yang dibebankan untuk periode akuntansi yang bersangkutan adalah selama empat bulan (1 September 2008 - 31 Desember 2008) sebesar Rp800.000,00 ($=Rp20.000.000,00 \times 4/12 \times 12\%$), ayat jurnal penyesuaian pada tanggal 31 Desember 2008 adalah:

Beban bunga	Rp 800.000
Utang Bunga	Rp 800.000

c. Beban yang dibayar di muka (prepaid expense)

Beban yang dibayar di muka adalah pengeluaran untuk beban yang telah dicatat dalam suatu periode, tetapi manfaatnya untuk periode yang akan datang sehingga harus diakui sebagai beban periode yang akan datang. Contoh, pada tanggal 1 Maret 2009 perusahaan mengeluarkan kas sebesar Rp 36.000.000,00 untuk sewa gedung kantor selama masa 3 tahun.

Dari jumlah pengeluaran kas pada transaksi di atas, jumlah yang harus diakui sebagai beban sewa periode 2009 adalah sewa untuk masa 10 bulan (1 Maret sampai Desember 2009), atau sebesar $10/36 \times Rp 36.000.000,00 = Rp 10.000.000,00$. Sisanya sebesar Rp 26.000.000,00 harus diakui sebagai beban sewa periode 2010, 2011 dan 2012. Dengan kata lain, pada tanggal 31 Desember 2009 terdapat sewa yang dibayar dimuka sebesar Rp 26.000.000,00. Oleh karena itu, pada tanggal 31 Desember 2009 harus dicatat jurnal penyesuaian untuk mencatat pengakuan beban sewa periode 2009 sebesar Rp 10.000.000,00. Pencatatan jurnal penyesuaian yang diperlukan bergantung pada pencatatan pembayaran sewa pada tanggal 1 Maret 2009. Ada dua cara pencatatan transaksi pengeluaran untuk beban yaitu sebagai berikut:

1. Dicatat sebagai beban

Dengan cara ini, akun yang digunakan untuk mencatat transaksi pembayaran sewa adalah akun beban. Pengeluaran kas pada tanggal 1 Maret akan dicatat debet akun Beban Sewa dan kredit Kas sebesar Rp 36.000.000,00. Pada tanggal 31 Desember 2009, akun Beban Sewa sebesar Rp 36.000.000,00 tidak menunjukkan

saldo yang sebenarnya yaitu beban sewa Rp 10.000.000,00. Maka jurnal penyesuaiannya adalah

Des 31	Sewa Dibayar Dimuka	Rp 26.000.000,00
	Beban Sewa	Rp 26.000.000,00

2. Dicatat sebagai aktiva

Akun yang digunakan untuk mencatat transaksi pembayaran sewa adalah akun Sewa Dibayar Di Muka. Pengeluaran kas pada tanggal 1 Maret akan dicatat debit akun Sewa Dibayar di Muka dan kredit Kas sebesar Rp 36.000.000,00. Pada tanggal 31 Desember 2009, akun Sewa Dibayar di Muka sebesar Rp 36.000.000,00 tidak menunjukkan saldo yang sebenarnya yaitu Rp26.000.000,00. Maka jurnal penyesuaiannya adalah

Des 31	Beban Sewa	Rp10.000.000,00
	Sewa Dibayar Dimuka	Rp
		10.000.000,00

d. Penghasilan yang masih harus diterima (accrued income)

Piutang pendapatan / Pendapatan yang masih harus diterima adalah pendapatan yang sudah menjadi hak dilihat dari segi waktu tetapi belum dicatat atau diterima pembayarannya.

Contoh akun pendapatan yang masih harus diterima adalah bunga yang masih harus diterima (piutang bunga), sewa yang masih harus diterima (piutang sewa), dan sebagainya.

Ilustrasi pencatatan:

Tanggal 1 November 2008 didepositokan uang ke bank sebesar Rp100.000.000,00 untuk tiga bulan dengan bunga 6% per tahun. Bunga deposito diterima secara bulanan setiap tanggal 1 bulan berikutnya.

Misalnya periode akuntansi berakhir pada tanggal 31 Desember 2008, pendapatan bunga untuk bulan Desember 2008 sebesar

SOAL PERMAINAN DENGAN TINGKAT KESULITAN SULIT

1. Saldo awal Sediaan Barang Dagang adalah Rp 23.000.000,00. Sediaan Barang Dagang akhir sebesar Rp 25.000.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...

Jawaban :Ikhtisar Laba Rugi	Rp 23.000.000,00
Sediaan Barang Dagang	Rp 23.000.000,00
Sediaan Barang Dagang	Rp 25.000.000,00
Ikhtisar Laba Rugi	Rp 25.000.000,00

2. Gaji 3 karyawan pada tanggal 28,29,30 dan 31Desember 2016 akan dibayar pada 3 Januari 2017. Upah per hari adalah sebesar Rp 80.000,00. Pada tanggal 31 Desember 2016 Jurnal penyesuaiannya adalah ...

Jawaban	:Beban Gaji	Rp 960.000,00
	Utang Gaji	Rp 960.000,00

3. Pada tanggal 2 April 2016 perusahaan meminjam uang ke Bank sebesar Rp 10.000.000,00 dengan bunga 12% per tahun. Bunga dibayar di belakang tiap 1 Oktober dan 1 April. Jurnal penyesuaian pada tanggal 31 Desember adalah ...

Jawaban	:Beban Bunga	Rp 300.000,00
	Utang Bunga	Rp 300.000,00

Lampiran 7. RPP Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta
Bidang Keahlian	: Bisnis dan Manajemen
Program Keahlian	: Akuntansi dan Keuangan
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi dan Keuangan Lembaga
Mata Pelajaran	: Akuntansi Dasar
Kelas/Semester	: X / 1
Tahun Pelajaran	: 2017/2018
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit (1 x pertemuan)
KKM	: 80

A. Kompetensi Inti

Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual yaitu “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif; sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah; dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

KI. 3 Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Perbankan dan Keuangan Mikro pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga,

sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI. 4 Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang Perbankan dan Keuangan Mikro. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

3.10 Menganalisis jurnal penyesuaian

4.10 Membuat jurnal penyesuaian

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.10.1 Menjelaskan transaksi pada jurnal penyesuaian

3.10.2 Menjabarkan transaksi pada jurnal penyesuaian

4.10.3 Menghitung transaksi pada jurnal penyesuaian

4.10.4 Mencatat jurnal penyesuaian

D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan transaksi pada jurnal penyesuaian
2. Peserta didik dapat menjabarkan transaksi pada jurnal penyesuaian
3. Peserta didik dapat menghitung transaksi pada jurnal penyesuaian
4. Peserta didik dapat mencatat jurnal penyesuaian

E. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Jurnal Penyesuaian

2. Pencatatan Jurnal Penyesuaian

(terlampir)

F. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan pembelajaran : Saintifik
- Strategi pembelajaran : *Cooperatif Learning*
- Metode pembelajaran : Gamifikasi

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan salam, do'a dan presensi 2. Guru mengkondisikan kelas sesuai karakteristik peserta didik Tahapan-tahapan 1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa . a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai b. Guru memotivasi peserta didik dengan pertanyaan tentang materi yang dipelajari.	1. Siswa menjawab salam, berdo'a dan presensi 2. Siswa mengkondisikan diri untuk siap dalam belajar 1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa . a. Siswa mendengarkan dan memperhatikan yang disampaikan guru b. Siswa mendengarkan dan termotivasi dengan yang diberikan oleh guru	5 menit
Kegiatan	2.Menyajikan Informasi	2.Menyajikan Informasi	80

Inti	<p>a. Guru menyampaikan informasi mengenai bagaimana kegiatan pembelajaran yang akan dilalui.</p> <p>b. Menyampaikan materi jurnal penyesuaian yaitu penyesuaian beban dibayar dimuka, penghasilan yang masih harus diterima, dan penghasilan diterima dimuka.</p> <p>c. Guru menyampaikan cara, aturan bermain benar dan salah.</p> <p>3. Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar</p> <p>a. Guru membagi siswa ke dalam 6 kelompok heterogen berdasarkan kemampuan siswa</p> <p>4. Membimbing kelompok belajar dan bekerja</p> <p>a. Guru memberikan informasi mengenai cara bermain, aturan</p>	<p>a. Siswa mendengarkan dan menyimak informasi yang diberikan oleh guru</p> <p>b. Siswa menyimak penjelasan dari guru.</p> <p>c. Siswa mendengarkan dan menyimak informasi yang diberikan oleh guru</p> <p>3. Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar</p> <p>a. Bergabung dengan kelompok sesuai dengan perintah guru</p> <p>4. Membimbing kelompok belajar dan bekerja</p> <p>a. Siswa mendengarkan dan menyimak informasi yang diberikan oleh guru</p>	menit
------	---	---	-------

	<p>bermain dalam permainan benar salah.</p> <p>b. Guru memulai permainan.</p> <p>Target: Mengumpulkan poin sebanyakya dengan menjawab benar salah.</p> <p>Babak 1: soal mudah (10 poin) Babak 2: soal mudah (10 poin), sedang (25 poin) dan sulit (50 poin).</p> <p>c. Guru mengawasi jalannya permainan dan mengkondisikan kelas agar tetap kondusif.</p> <p>5. Evaluasi</p> <p>a. Guru memberi poin atas jawaban setiap kelompok yang berhasil menjawab di papan skor</p> <p>b. Guru membagi soal <i>post test</i> untuk dikerjakan oleh siswa secara individu.</p>	<p>mengenai cara dan aturan bermain.</p> <p>b. Siswa memulai permainan, dengan setiap kelompok menjawab pertanyaan yang ditayangkan oleh guru babak 1 dan 2.</p> <p>c. Siswa tetap menjaga kondisi kelas agar tetap kondusif.</p> <p>5. Evaluasi</p> <p>a. Siswa menyimak dan memperhatikan guru.</p> <p>b. Siswa menerima dan mengerjakan soal <i>post test</i> dengan mandiri.</p> <p>6. Memberikan pengakuan atau penghargaan</p>	
--	--	--	--

	<p>6. Memberikan pengakuan atau penghargaan</p> <p>b. Guru memberikan reward kepada kelompok yang mendapatkan poin tertinggi</p>	<p>a. Siswa menerima <i>reward</i> dari guru.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari</p> <p>2. Guru menyampaikan materi pertemuan berikutnya</p> <p>3. Menutup pelajaran dan salam.</p>	<p>1. Siswa bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari</p> <p>2. Siswa menyimak yang disampaikan oleh guru</p> <p>3. Memberi salam</p>	5 menit

H. Alat / Bahan, Media dan Sumber Pembelajaran

a. Alat :

1. *Whiteboard*
2. Spidol
3. Penghapus
4. Proyektor
5. Laptop

b. Bahan : Buku referensi

c. Media : *Power point*

d. Sumber Belajar :

1. Endah Budi Lestari. 2012. Akuntansi untuk SMK. LP2IP: Yogyakarta.
2. Hendi Soemantri. 2011. Akuntansi SMK Seri A. Armico: Bandung.

I. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

KD	Teknik Penilaian	Instrumen
KD 3.10 Menganalisis jurnal penyesuaian	1. Tes Tertulis 2. Penugasan	1. Soal tes tertulis 2. Lembar tugas dan Lembar penilaian tugas
KD 4.10 Membuat jurnal penyesuaian	1. Observasi	1. Lembar observasi

2. Tes Tertulis

- Akun Sewa Dibayar Dimuka yang sudah menjadi Beban (sudah kadaluarsa) adalah sebesar Rp 350.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...
- Penyusutan Peralatan Kantor tahun 2016 sebesar Rp 825.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...
- Di Neraca Saldo, saldo akun Perlengkapan sebesar Rp 950.000,00. Pada 31 Desember perlengkapan yang masih ada sebesar Rp 300.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...
- Harga perolehan Mesin sebesar Rp 30.000.000,00. Penyusutan Gedung di sebesar 15% dari harga perolehannya. Jurnal penyesuaian nya adalah ...
- Beban Listrik, Air dan Telepon selama bulan Desember sebesar Rp 750.000,00 belum dibayar. Jurnal penyesuaiannya adalah ...
- Bunga yang masih harus diterima dari bank sebesar Rp 350.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...
- Perlengkapan yang terpakai sampai 31 Desember 2016 sebagai berikut:

Perlengkapan toko	Rp 280.000,00
Perlengkapan kantor	<u>Rp 320.000,00</u>
Jumlah	Rp 600.000,00

 Jurnal penyesuaiannya adalah ...
- Di Neraca Saldo tanggal 31 Desember 2016 terdapat akun Asuransi Dibayar Dimuka sebesar Rp 15.000.000,00. Asuransi yang sudah terpakai selama 2016 sebesar Rp 5.000.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...

Jawaban.

- | | |
|---------------------|---------------|
| Beban Sewa | Rp 350.000,00 |
| Sewa dibayar dimuka | Rp 350.000,00 |

2. Beban Penyusutan	Rp 825.000,00
Akum.Peny Perltkn Kantor	Rp 825.000,00
3. Beban Perlengkapan	Rp 600.000,00
Perlegkapan	Rp 600.000,00
4. Beban Penyusutan	Rp 4.500.000,00
Akum.Penystn Gedung	Rp 4.500.000,00
5. Beban listrik, air dan telepon	Rp 750.000,00
Utang Beban	Rp 750.000,00
6. Bunga yang masih harus diterima	Rp 350.000,00
Pendapatan Bunga	Rp 350.000,00
7. Beban Perlengkapan Toko	Rp 280.000,00
Beban Perlengkapan Kantor	Rp 320.000,00
Perlengkapan Toko	Rp 280.000,00
Perlengkapan Kantor	Rp 320.000,00
8. Beban Asuransi	Rp 5.000.000,00
Asuransi Dibayar Dimuka	Rp 5.000.000,00

Penilaian

NO. SOAL	SKOR	KRITERIA SKOR
1 s/d 6	2	Apabila jawaban benar dan lengkap
	1	Apabila jawaban kurang benar
7 dan 8	4	Apabila jawaban benar dan lengkap
	3	Apabila jawaban kurang benar dan lengkap
	2	Apabila jawaban kurang benar
	1	Apabila jawaban salah

Yogyakarta, 5 April 2018

Mengetahui,

Guru Pembimbing

Peneliti

Chairunisa, S.Pd.
NBM.

Dinda Ayu Yusia Wastari
NIM. 14803241061

SOAL PERMAINAN DENGAN TINGKAT KESULITAN SEDANG

1. Pada tanggal 31 Desember 2016 pendapatan sewa yang masih harus diterima adalah sebesar Rp 1.500.000,00. Jurnal penyesuaian adalah ...

Jawaban : Piutang Sewa Rp 1.500.000,00
Pendapatan Sewa Rp 1.500.000,00

2. Dalam Neraca Saldo tanggal 31 Desember 2016 saldo akun Perlengkapan adalah sebesar Rp 11.250.000,00. Perlengkapan yang **tersisa** pada 31 Desember 2016 sebesar Rp 4.000.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah...

Jawaban : Beban Perlengkapan Rp 7.250.000,00
Perlengkapan Rp 7.250.000,00

3. Pendapatan bunga dari bank yang masih harus diterima adalah sebesar Rp 500.000,00. Pada tanggal 31 Desember 2016 Jurnal penyesuaiannya adalah ...

Jawaban: Piutang Bunga Rp 500.000,00
Pendapatan Bunga Rp 500.000,00

4. Dalam neraca Saldo tanggal 31 Desember 2017 saldo akun Perlengkapan sebesar Rp 7.500.000,00. Perlengkapan yang **terpakai** sebesar 70%. Jurnal penyesuaian adalah ...

Jawaban : Beban Perlengkapan Rp 5.250.000,00
Perlengkapan Rp 5.250.000,00

5. Harga perolehan Peralatan Kantor sebesar Rp 4.500.000,00 disusutkan 12% per tahun dari harga perolehannya. Jurnal penyesuaian adalah ...

Jawaban: Beban Penyusutan Rp 540.000,00
Akum.Penyusutan Perltn Kantor Rp 540.000,00

6. Sewa ruangan dibayar pada tanggal 1 September Rp 2.400.000,00 diakui sebagai Beban Sewa. Pencatatan jurnal penyesuaian adalah ...

Jawaban : Sewa Dibayar Di Muka Rp 800.000,00
Beban Sewa Rp 800.000,00

7. Iklan dibayar dimuka sebesar Rp 18.000.000,00 untuk 18 kali tayang sudah tayang 6 kali. Pada tanggal 31 Desember 2016 Jurnal penyesuaiannya adalah ...

Jawaban:	Beban Iklan	Rp 6.000.000,00
	Iklan Dibayar Dimuka	Rp 6.000.000,00

SOAL PERMAINAN DENGAN TINGKAT KESULITAN SULIT

1. Saldo awal Sediaan Barang Dagang adalah Rp 23.000.000,00. Sediaan Barang Dagang akhir sebesar Rp 25.000.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...

Jawaban :	Ikhtisar Laba Rugi	Rp 23.000.000,00
	Sediaan Barang Dagang	Rp 23.000.000,00
	Sediaan Barang Dagang	Rp 25.000.000,00
	Ikhtisar Laba Rugi	Rp 25.000.000,00

2. Gaji 2 karyawan pada tanggal 27,28,29,30 dan 31 Desember 2016 akan dibayar pada 3 Januari 2017. Upah per hari adalah sebesar Rp 70.000,00. Pada tanggal 31 Desember 2016 Jurnal penyesuaiannya adalah ...

Jawaban	: Beban Gaji	Rp 700.000,00
	Utang Gaji	Rp 700.000,00

3. Pada tanggal 1 Maret 2016 perusahaan meminjam uang ke Bank sebesar Rp 20.000.000,00 dengan bunga 12% per tahun. Bunga dibayar di belakang tiap 1 September dan 1 Maret. Jurnal penyesuaian pada tanggal 31 Desember adalah ...

Jawaban	:Beban Bunga	Rp 800.000,00
	Utang Bunga	Rp 800.000,00

SOAL *PRE TEST* DAN *POST TEST* SIKLUS I

Soal Uraian.

Buatlah Jurnal Penyesuaiannya!

1. Penyusutan Peralatan Kantor tahun 2016 sebesar Rp 650.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...
2. Akun Asuransi Dibayar Dimuka yang sudah menjadi Beban (sudah kadaluarsa) adalah sebesar Rp 500.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...
3. Di Neraca Saldo, saldo akun Perlengkapan sebesar Rp 1.300.000,00. Pada 31 Desember perlengkapan yang masih ada sebesar Rp 600.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...
4. Harga perolehan Gedung sebesar Rp 25.000.000,00. Penyusutan Gedung di sebesar 12% dari harga perolehannya. Jurnal penyesuaian nya adalah ...
5. Beban Listrik, Air dan Telepon selama bulan Desember sebesar Rp 1.000.000,00 belum dibayar. Jurnal penyesuaiannya adalah ...
6. Bunga yang masih harus diterima dari bank sebesar Rp 250.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...
7. Gaji yang masih harus dibayar per 31 Desember 2016 sebagai berikut:

Gaji bagian toko	Rp 1.080.000,00
Gaji bagian kantor	<u>Rp 720.000,00</u>
Jumlah	Rp 2.800.000,00

Jurnal penyesuaiannya adalah ...
8. Harga Perolehan Peralatan Kantor sebesar Rp 10.000.000,00, dan Peralatan Toko sebesar Rp 7.000.000,00 masing-masing disusutkan sebesar 12%. Jurnal Penyesuaiannya adalah ...

JAWABAN.

1. Beban Penyusutan	Rp 650.000,00
Akum.Peny Perltm Kantor	Rp 650.000,00
2. Beban Asuransi	Rp 500.000,00
Asuransi dibayar dimuka	Rp 500.000,00
3. Beban Perlengkapan	Rp 700.000,00
Perlegkapan	Rp 700.000,00
4. Beban Penyusutan	Rp 3.000.000,00
Akum.Penystn Gedung	Rp 3.000.000,00
5. Beban listrik, air dan telepon	Rp 1.000.000,00
Utang Beban	Rp 1.000.000,00
6. Bunga yang masih harus diterima	Rp 250.000,00
Pendapatan Bunga	Rp 250.000,00
7. Beban Gaji Bag.toko	Rp 1.080.000,00
Beban Gaji Bag Kantor	Rp 720.000,00
Utang Gaji	Rp 2.800.000,00
8. Beban Penyusutan	Rp 2.040.000,00
Akum. Peny Prltn Kantor	Rp 1.200.000,00
Akum. Peny Prltn Toko	Rp 840.000,00

Penilaian.

NO. SOAL	SKOR	KRITERIA SKOR
1 s/d 6	2	Apabila jawaban benar dan lengkap
	1	Apabila jawaban kurang benar
7 dan 8	4	Apabila jawaban benar dan lengkap
	3	Apabila jawaban kurang benar dan lengkap
	2	Apabila jawaban kurang benar
	1	Apabila jawaban salah

Lampiran 10. Soal Post Test Siklus II

SOAL POST TEST SIKLUS II

Soal Uraian.

Buatlah Jurnal Penyesuaiannya!

1. Akun Sewa Dibayar Dimuka yang sudah menjadi Beban (sudah kadaluarsa) adalah sebesar Rp 350.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...
2. Penyusutan Peralatan Kantor tahun 2016 sebesar Rp 825.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...
3. Di Neraca Saldo, saldo akun Perlengkapan sebesar Rp 950.000,00. Pada 31 Desember perlengkapan yang masih ada sebesar Rp 300.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...
4. Harga perolehan Mesin sebesar Rp 30.000.000,00. Penyusutan Gedung di sebesar 15% dari harga perolehannya. Jurnal penyesuaian nya adalah ...
5. Beban Listrik, Air dan Telepon selama bulan Desember sebesar Rp 750.000,00 belum dibayar. Jurnal penyesuaiannya adalah ...
6. Bunga yang masih harus diterima dari bank sebesar Rp 350.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...
7. Perlengkapan yang terpakai sampai 31 Desember 2016 sebagai berikut:

Perlengkapan toko	Rp 280.000,00
Perlengkapan kantor	<u>Rp 320.000,00</u>
Jumlah	Rp 600.000,00

Jurnal penyesuaiannya adalah ...
8. Di Neraca Saldo tanggal 31 Desember 2016 terdapat akun Asuransi Dibayar Dimuka sebesar Rp 15.000.000,00. Asuransi yang sudah terpakai selama 2016 sebesar Rp 5.000.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah ...

Jawaban.

1. Beban Sewa	Rp 350.000,00
Sewa dibayar dimuka	Rp 350.000,00
2. Beban Penyusutan	Rp 825.000,00
Akum.Peny Perltm Kantor	Rp 825.000,00
3. Beban Perlengkapan	Rp 600.000,00
Perlegkapan	Rp 600.000,00
4. Beban Penyusutan	Rp 4.500.000,00
Akum.Penyystn Gedung	Rp 4.500.000,00
5. Beban listrik, air dan telepon	Rp 750.000,00
Utang Beban	Rp 750.000,00
6. Bunga yang masih harus diterima	Rp 350.000,00
Pendapatan Bunga	Rp 350.000,00
7. Beban Perlengkapan Toko	Rp 280.000,00
Beban Perlengkapan Kantor	Rp 320.000,00
Perlengkapan Toko	Rp 280.000,00
Perlengkapan Kantor	Rp 320.000,00
8. Beban Asuransi	Rp 5.000.000,00
Asuransi Dibayar Dimuka	Rp 5.000.000,00

Penilaian

NO. SOAL	SKOR	KRITERIA SKOR
1 s/d 6	2	Apabila jawaban benar dan lengkap
	1	Apabila jawaban kurang benar
7 dan 8	4	Apabila jawaban benar dan lengkap
	3	Apabila jawaban kurang benar dan lengkap
	2	Apabila jawaban kurang benar
	1	Apabila jawaban salah

Lampiran 11. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi

G

No Absen	Nama Siswa	Pretest		Post Test Siklus 1	
1	Agni Cinde S	65	Tidak Lulus	80	Lulus
2	Anisa Fatmawati	50	Tidak Lulus	75	Tidak Lulus
4	Annisa Shofiyati	80	Lulus	85	Lulus
5	Arina Salsa Bila	45	Tidak Lulus	70	Tidak Lulus
7	Astrid Pupita Putri L	80	Lulus	85	Lulus
9	Devina Eka Ramadhani	45	Tidak Lulus	75	Tidak Lulus
10	Dewi Fajar Utami	70	Tidak Lulus	80	Lulus
11	Dewina Ayu Parassinta	45	Tidak Lulus	70	Tidak Lulus
12	Diffany Wahyu Anggrainy	45	Tidak Lulus	65	Tidak Lulus
13	Elvira Yuli Endrawati	65	Tidak Lulus	85	Lulus
14	Enis Anjasti	55	Tidak Lulus	75	Tidak Lulus
15	Fitriana Lestari	30	Tidak Lulus	70	Tidak Lulus
16	Ismira Friska Angelina	80	Lulus	80	Lulus
17	Istiqomah	55	Tidak Lulus	80	Lulus
18	Marlin Suryani	30	Tidak Lulus	55	Tidak Lulus
19	Mimi Utami	70	Tidak Lulus	80	Lulus
20	Mitta Oktavianti	70	Tidak Lulus	80	Lulus
21	Novi Nur Kholifah	45	Tidak Lulus	75	Tidak Lulus
22	Novinka Rahmanita	60	Tidak Lulus	70	Tidak Lulus
23	Nurma Ayu Kusuma Ramadhani	75	Tidak Lulus	80	Lulus
24	Prasa Rizky Dermawan	55	Tidak Lulus	75	Tidak Lulus
26	Regita Putri Susanto	40	Tidak Lulus	70	Tidak Lulus
27	Robyatul Adawiyah	55	Tidak Lulus	75	Tidak Lulus
28	Satya Wira Wicaksana	55	Tidak Lulus	80	Lulus
30	Seni Fitriyani	60	Tidak Lulus	75	Tidak Lulus
31	Sofi Hadisusanto	55	Tidak Lulus	75	Tidak Lulus
32	Tia Haninda	50	Tidak Lulus	65	Tidak Lulus
33	Wiwik Septiana	65	Tidak Lulus	85	Lulus
	TOTAL	1595		2115	
	RATA-RATA	56,96		75,54	

Lampiran 12. Catatan Lapangan Siklus I

**CATATAN LAPANGAN
SIKLUS I**

Hari, tanggal : Rabu, 11 April 2018

Jam ke : 7-9

Materi pokok : Jurnal Penyesuaian

Jumlah siswa : 31

Catatan :

Kegiatan pembelajaran berlangsung selama satu kali pertemuan dan dalam waktu 3 jam pelajaran (3 x 45 menit). Kegiatan pembelajaran dimulai pada pukul 11.35 WIB sampai 12.15 WIB kemudian dilanjutkan lagi pada pukul 12.35 hingga 14.05 WIB dengan materi Jurnal Penyesuaian perusahaan dagang. Tahap yang dilakukan meliputi pendahuluan, kegiatan ini dan penutup. Secara keseluruhan, proses pembelajaran sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat. Pada pendahuluan, guru memberi salam dan siswa menjawab salam. Guru melakukan presensi dan meriview materi sebelumnya dan melakukan apersepsi mengenai materi yang akan dipelajari yaitu jurnal penyesuaian. Kemudian guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru. Selanjutnya, guru membagikan soal pre test yang terdiri dari 8 soal uraian yang harus dikerjakan selama 20 menit. Setelah waktu selesai, soal dan lembar jawaban dikumpulkan.

Guru menyampaikan materi selama 10 menit kemudian membagi siswa ke dalam enam kelompok sesuai dengan kemampuan. Kelompok tersebut heterogen

berdasarkan perbedaan kemampuan. Siswa yang tidak hadir pada hari ini ada 3 siswa, 1 sakit 2 tanpa keterangan, sehingga terdapat 5 kelompok beranggota 5 orang dan 1 kelompok beranggotakan 6 orang. Setelah siswa dibagi dan menempati tempat sesuai kelompok, maka permainan menjodohkan dimulai. Sebelum dimulai, peneliti menyampaikan aturan dan tata cara permainan. Dalam menjodohkan ini, setiap kelompok akan diberikan 15 soal dan 20 jawaban untuk ditempelkan di papan yang telah diberikan. Apabila dalam menjodohkan soal dan jawaban benar maka akan mendapatkan poin tersebut. Semua kelompok diberikan waktu 30 menit untuk menyelesaikannya. Setiap kelompok dilarang untuk melihat jawaban dari kelompok lain, apabila terbukti melihat kelompok lain maka akan mengurangi poin. Dalam permainan tersebut setiap kelompok aktif berdiskusi untuk mendapatkan jawaban yang benar dari soal. Setelah 30 menit, permainan dihentikan dan semua kelompok berhasil menjodohkan 15 soal. Kemudian peneliti menanyakan soal yang dirasa sulit dan membahas soal tersebut. Pada saat peneliti membahas soal yang dirasa sulit, hampir semua siswa memperhatikan dan merespon apa yang sedang dijelaskan. Permainan menjodohkan ini akan dikoreksi setelah pembelajaran selesai dan poin yang di dapat setiap kelompok akan diumumkan pada pertemuan selanjutnya. Poin tersebut akan diakumulasi dengan permainan pada siklus kedua. Selama pembelajaran dan permainan, suasana kelas kondusif dan siswa sangat terlihat senang dan sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah permainan dan pembahasan soal permainan selesai dan siswa tidak ada yang bertanya lagi, guru meminta siswa kembali ke tempat duduk masing-masing.

Guru membagikan soal *post test* dan lembar jawaban kepada semua siswa. Soal *post test* ini terdiri dari 8 soal uraian sama dengan soal *pre test* yang dikerjakan selama 20 menit. Dalam mengerjakan soal, siswa mengerjakan dengan mandiri dan tidak gaduh. Setelah waktu selesai, soal dan jawaban dikumpulkan kemudian guru menyimpulkan materi yang telah disampaikan dan menyampaikan materi yang akan dibahas dipertemuan yang akan datang kemudian guru memberi salam dan berdoa. Poin yang dikumpulkan yaitu kelompok 1 mendapat poin tertinggi yaitu 335 poin, kelompok 2: 250 poin, kelompok 3: 300 poin, kelompok 4: 285 poin, kelompok 5: 285 poin, dan kelompok 6: 310 poin.

Yogyakarta, 11 April 2018

Peneliti,

Dinda Ayu Yusia Wastari

NIM.14903241061

Lampiran 13. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi
F

No Absen	Nama	Pre Test	Post Test
2	Adlina Fathninabila	70	85
3	Anggita Gollin Rukshana	75	85
4	Anisa Ramadianti Fitria	30	85
5	Anita Tyas Yuniati	85	80
7	Christin Indah Rosita	80	85
8	Devi Mevina Putri	30	70
9	Dewi Eka Pertiwi	65	70
10	Dina Wahyu Andriani	25	70
11	Erly Astuti Rini	65	80
12	Harjuna Andrindratanaya Mahasadhu	35	75
14	Intan Octavia Mustika Putri	65	85
16	Lathifah Nurul Mutiara	65	80
17	Mayasin	65	75
18	Muhammad Riski	35	75
20	Nadhira Az Zahrah	75	65
21	Nadina Andien Pandan Wangi	60	65
22	Naufalia Permata Dewi	50	50
23	Nita Rachmawati	55	70
28	Safira Kumala Dewi	100	80
29	Salsabilla Nur Fatimah	80	80
30	Setia Rini Nushrothul Jannah	80	80
31	Sri Rahayu Ningsih	60	85
32	Titis Wulan Sagita	60	75
33	Vita Yuliani	85	80
	TOTAL Nilai	1495	1830
	Rata-Rata Kelas	62,29	76,25

Lampiran 14. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi
G pada Siklus II

No Absen	Nama Siswa	Post Test	
1	Agni Cinde S	90	Lulus
2	Anisa Fatmawati	80	Lulus
4	Annisa Shofiyati	90	Lulus
5	Arina Salsa Bila	70	Tidak Lulus
7	Astrid Pupita Putri L	80	Lulus
9	Devina Eka Ramadhani	75	Tidak Lulus
10	Dewi Fajar Utami	80	Lulus
11	Dewina Ayu Parassinta	80	Lulus
12	Diffany Wahyu Anggrainy	90	Lulus
13	Elvira Yuli Endrawati	85	Lulus
14	Enis Anjasti	80	Lulus
15	Fitriana Lestari	70	Tidak Lulus
16	Ismira Friska Angelina	90	Lulus
17	Istiqomah	80	Lulus
18	Marlin Suryani	70	Tidak Lulus
19	Mimi Utami	80	Lulus
20	Mitta Oktavianti	85	Lulus
21	Novi Nur Kholifah	80	Lulus
22	Novinka Rahmanita	80	Lulus
23	Nurma Ayu Kusuma Ramadhani	90	Lulus
24	Prasa Rizky Dermawan	80	Lulus
26	Regita Putri Susanto	70	Tidak Lulus
27	Robyatul Adawiyah	80	Lulus
28	Satya Wira Wicaksana	90	Lulus
30	Seni Fitriyani	90	Lulus
31	Sofi Hadisusanto	80	Lulus
32	Tia Haninda	90	Lulus
33	Wiwik Septiana	85	Lulus
	TOTAL	2290	
	RATA-RATA	81,79	

Lampiran 15. Catatan Lapangan Siklus II

CATATAN LAPANGAN

SIKLUS II

Hari, tanggal : Selasa, 17 April 2018

Jam ke : 1,2

Materi pokok : Jurnal Penyesuaian

Jumlah siswa : 30

Catatan :

Pembelajaran akuntansi dasar dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Siklus II ini dilaksanakan pada hari Selasa, 17 April 2018. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama satu kali pertemuan dan dalam waktu 2 jam pelajaran (2 x 45 menit). Kegiatan pembelajaran dimulai pada pukul 07.00 WIB sampai dengan 08.30 WIB dengan materi Jurnal Penyesuaian perusahaan dagang. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pendahuluan adalah guru meminta peneliti dan observer untuk menempatkan diri. Selanjutnya guru membuka dengan salam, kemudian melakukan kegiatan literasi selama 30 menit yaitu membaca Al-Qur'an secara bersama-sama dilanjutkan membaca Asmaul Husna. Setelah selesai guru melakukan absensi, mereview materi sebelumnya dan melakukan apersepsi mengenai materi yang akan disampaikan. Guru menjelaskan

tujuan dari pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi.

Guru menyampaikan materi jurnal penyesuaian yaitu penyesuaian beban dibayar dimuka, penghasilan yang masih harus diterima dan penghasilan diterima dimuka. Penyampaian materi dimulai dari pukul 07.30 dan dilaksanakan guru selama 10 menit, penyampaian ini dilakukan secara diskusi. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru dan mengikuti diskusi dengan guru. Setelah penyampaian materi, guru bersama peneliti memberi tata cara dan aturan dalam bermain benar salah serta menyiapkan peralatan selama 5 menit. Kemudian guru menginstruksikan siswa untuk bergabung ke dalam kelompok seperti siklus pertama, siswa terlihat sangat antusias dalam berkelompok. Sebelum memulai permainan, guru membacakan dan mencatat poin yang telah dikumpulkan pada siklus pertama. Poin tertinggi diduduki oleh kelompok 1 disusul oleh kelompok 6, kelompok 3, kelompok 4 dan 5 seri serta kelompok 2.

Permainan benar salah dimulai pada pukul 07.40 dilaksanakan selama 40 menit. Permainan benar salah ini dibagi menjadi dua babak. Babak pertama semua kelompok mempunyai kesempatan yang sama untuk menjawab satu pertanyaan. Pada babak pertama, kelompok yang tidak bisa menjawab dengan benar adalah kelompok 2 dan 5. Pada babak kedua persaingan semakin ketat, beberapa pertanyaan tidak bisa dijawab dengan benar oleh kelompok. Pada saat permainan hampir semua siswa sangat antusias ditunjukkan dengan pada saat menanyakan soal, para siswa sangat serius dan pada saat hitungan mundur untuk mengacungkan jari semua kelompok sangat antusias mengangkat tangan sehingga

beberapa kali harus dihitung kembali karena terdapat kelompok yang mengangkat tangan lebih dari satu orang dan terdapat kelompok yang berbarengan sehingga sulit untuk mencari yang pertama mengangkat tangan. Setelah semua soal sudah dijawab, maka dilakukan perhitungan poin yang telah dicatat di papan klasemen. Poin yang diperoleh kelompok 1 adalah 345, kelompok 2 adalah 300, kelompok 3 adalah 310, kelompok 4 adalah 345, kelompok 5 adalah 285 dan kelompok 6 adalah 345. Kelompok 1, kelompok 4 dan kelompok 6 mendapatkan poin seri, sehingga dilakukan pertandingan lagi antara tiga kelompok tersebut. Soal cadangan ini dilakukan untuk mendapatkan juara 1, 2 dan 3. Soal cadangan pertama, kelompok 4 berhasil mengangkat tangan terlebih dahulu dan kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar sehingga kelompok 4 mendapat juara 1. Soal kedua apabila kelompok yang pertama mengangkat tangan dan benar menjawab pertanyaan maka akan mendapat juara 2 kalau salah maka juara 3. Pada soal kedua, kelompok yang pertama mengangkat tangan adalah kelompok 6, namun jawabannya salah sehingga kelompok 6 mendapat juara 3 sedangkan kelompok 1 mendapat juara 2. Setelah mendapatkan juara 1, 2, dan 3, maka permainan pun selesai.

Guru kemudian mengintruksikan untuk kembali ke tempat duduk masing-masing dan membagikan soal serta lembar jawaban *post test* kepada siswa. Soal tersebut diselesaikan dalam waktu 20 menit. Siswa mengerjakan soal dengan mandiri dan tenang. Setelah waktu selesai, soal dan jawaban dikumpulkan. Kemudian guru dibantu oleh peneliti membacakan juara 1,2,3 untuk maju ke depan kelas untuk menerima hadiah atas kemenangan dalam bermain. Setelah

hadiah dibagikan, guru mengkondisikan siswa lagi untuk mengulang kembali materi yang telah disampaikan dan menyampaikan materi yang akan dipelajari di pertemuan yang akan datang. Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam, siswa menjawab salam.

Yogyakarta, 17 April 2018

Peneliti,

Dinda Ayu Yusia Wastari

NIM.14903241061

Lampiran 16. Hasil *Output Uji Independent T Test* pada *Pre Test*

Independent T test Pre Test

Group Statistics

	kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai	kelas G	28	56,9643	13,90039	2,62693
	kelas F	24	62,2917	19,78027	4,03763

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	2,080	,155	1,136	50	,261	5,32738	4,69050	14,74854	4,09377
	Equal variances not assumed			1,106	40,423	,275	5,32738	4,81697	15,05967	4,40491

Lampiran 17. Hasil *Output Uji Paired T- Test* Kelas X Akuntansi G

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	56,9643	28	13,90039	2,62693
posttest	81,7857	28	6,69636	1,26549

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	28	,627	,000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-24,82143	11,01196	2,08106	-29,09142	-20,55144	-11,927	27	,000

Lampiran 18. Hasil *Output Uji Independent T-Test* pada *Post Test*

Group Statistics

	kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai	kelas G	28	81,7857	6,69636	1,26549
	kelas F	24	76,2500	8,50192	1,73545

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	,875	,354	2,625	50	,011	5,53571	2,10871	1,30025	9,7718
	Equal variances not assumed			2,577	43,489	,013	5,53571	2,14785	1,20557	9,86586

Lampiran 19. Dokumentasi Pembelajaran



Siswa Mengerjakan Pre Test



Siswa Berdiskusi Dalam Bermain Menjodohkan



Siswa Bermain Menjodohkan



Siswa Mengerjakan Post Test



Persiapan untuk Bermain Benar Salah



Antusias Siswa dalam Bermain Benar Salah



Pencatatan Skor di Papan Klasemen



Siswa Mengerjakan *Post Test*



Pembagian Hadiah



Pembagian Hadiah

Lampiran 20. Surat Ijin Penelitian

الذمينة المحمدية

**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA YOGYAKARTA**
Jalan Sultan Agung 14, Telepon (0274)375917, Faks. (0274) 411947, Yogyakarta 55151
e-mail: dadasmenpdm_yk@yahoo.com

IZIN PENELITIAN/SKRIPSI/OBSERVASI/TESIS/DISERTASI

No. : 175/REK/III.4/F/2018

Setelah membaca surat dari : Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta,
No. : 557/UN34.18/PP.07.02/2018 Tgl. : 1 Maret 2018
Perihal : Surat Ijin Penelitian

dan berdasar Putusan Sidang Majelis Dikdasmen PDM Kota Yogyakarta, hari Kamis tanggal
20 Jumadal Akhirah 1439 H, bertepatan tanggal 08 Maret 2018 M yang salah satu agenda
sidangnya membahas pemberian izin penelitian/praktek kerja/observasi, maka dengan ini kami
memberikan izin kepada:

Nama Terang : DINDA AYU YUSIA WASTARI NIM. 14803241061
Pekerjaan : Mahasiswa pada prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri
Yogyakarta
Alamat : Jl. Colombo No.1 Yogyakarta
Pembimbing : Endra Murti Sagoro, M.Sc

untuk melakukan observasi/penelitian/pengumpulan data dalam rangka menyusun Skripsi :

Judul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI
JURNAL PENYESUAIAN PADA SISWA KELAS X AKUNTANSI G SMK
MUHAMMADIYAH I YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018

Lokasi : SMK Muhammadiyah I Yogyakarta
dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Menyerahkan terbitan surat ini kepada pejabat yang dituju.
2. Wajib menyanggah atau tertib dan mematuhi ketentuan-ketentuan yang berlaku di sekolah/tersebut.
3. Wajib memberi laporan hasil penelitian/praktek kerja/observasi dalam bentuk CD kepada Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Yogyakarta.
4. Izin ini tidak disahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban Penyelidikan dan Karya Ilmiah serta kepastian sosial.
5. Surat izin ini dapat digunakan kembali untuk mendapat persetujuan bila diperlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu bila tidak dipertahankan ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

MASA BERLAKU (TIGA) BULAN :
09-03-2018 sampai dengan 09-06-2018

Tanda tangan Pemegang Izin,

Dinda Ayu Yusia Wastari

Yogyakarta, 09 Maret 2018

Ketua,

Dr. H. Ariswan, M.St., DEA
NBM. 820.325

Sekretaris,

Bismu, S.Pd., M.Eng
NBM. 728.558

Tembusan:
1. PDM Kota Yogyakarta
2. Wk.Dekan I FE UNY
3. Kepala SMK Muh. I Yk

Lampiran 21. Surat Keterangan Penelitian

**MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH**
SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA
Jalan Nitikan 48 Umbulharjo Yogyakarta, Telp./Fax. 0274 370850
Komputerisasi Keahlian • Wakayana Pengajar Lahir • Teknik Komputer dan Jaringan • Multimedia • Akuntansi dan Keuangan Lembaga • Bisnis Daring dan Pemasaran

SURAT KETERANGAN
Nomor : 494/KET/III.4.AU.401/F/2018


Kepala SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

N a m a : Dinda Ayu Yusia Wastari
No.Induk Mahasiswa : 14803241061
Institusi : Universitas Negeri Yogyakarta
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Telah melaksanakan kegiatan penelitian program studi Pendidikan Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta dengan judul "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI JURNAL PENYESUAIAN PADA SISWA KELAS X AKUNTANSI DI SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 28 April 2018
Kepala Sekolah,

**WIDI ASTUTI, S.Pd.**
NBM. 1-037/290