

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN POLA PERMAINAN KERJA KELOMPOK  
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI  
SISWA KELAS XI IPS SMA SWASTA ISLAM AL-ULUM MEDAN T.P 2013/2014**

**Siti Aisyah, S.Pd**

**Dosen Akuntansi di Universitas Potensi Utama Medan**

**aisyah10041993@gmail.com**

*The problem in this study is the low activity and learning outcomes of accounting students of class XI IPS SMA Islam Al - Ulum Lessons Year 2013/2014 in the learning process . The purpose of this study was to determine the activity and enhancing learning outcomes of accounting students XI IPS SMA Islam Al - Ulum Lessons Year 2013/2014 by applying a learning model Teamwork Game Pattern..*

*This research is an action research ( Classroom Action Research ) was conducted in SMA Islam Al – Ulum Medan . The subjects were students of class XI IPS with the number of 40 students and the object of this research is to improve the activity and learning outcomes of accounting students through the learning model Teamwork Game Pattern . Data collection techniques in this study is to use the observation to see the students' learning activities and tests to see accounting student learning outcomes . The technique of data analysis using quantitative and qualitative data .*

*The results of the analysis of the data obtained pretest student learning outcomes of 40 students only 10 students (25%) were completed. In the first cycle of student learning outcomes increased 17.5%, where students who completed up to 17 students (42.5%). Although there was an increase from pretest to posttest in the first cycle, but has not reached 70% classical completeness. In the second cycle of student learning outcomes increased 47.5%, of which 36 students (90%) completed, and 4 students (10%) did not complete, in other words 70% of students have achieved the KKM > 70. Observations indicate student activity by 25% the first cycle, the second cycle 82.5%, so there is a positive and significant improvement from the first cycle to the second cycle of 57.5%, in other words student active > 71.88% . There are differences in improvement of learning outcomes are positive and significant accounting between cycles when  $t_{count} > t_{table}$  is  $17.38 > 2.02$ , with  $df = 40 - 1$  is  $df = 39$  at  $\alpha = 0.05$ . In other words  $H_a = X > Y$  is accepted and  $H_o$  is rejected.*

*It can be concluded that the application of learning models Teamwork Game Pattern on the material ledger in class XI IPS SMA Islam Al-Ulum Medan TP 2013/2014 are proven to increase student learning outcomes are positive and significant. This means learning model Gaming Group Work Pattern s can be used as an alternative learning accounting*

**Keywords : Activity Learning , Learning Outcomes , Learning Model Teamwork Game Pattern**

## 1. Pendahuluan

Mutu pendidikan pada hakikatnya adalah adalah bagaimana proses belajar mengajar yang dilakukan guru dalam ruang kelas berlangsung optimal, karena dengan pelaksanaan proses belajar mengajar yang baiklah tujuan pendidikan akan dapat tercapai. Guru sebagai salah satu unsur dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dan dianggap bertanggungjawab dalam keberhasilan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran yang disampaikan, terkait dengan kualitas ilmu yang diberikan. Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif, dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan sebelumnya. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik – teknik penyajian, atau biasanya disebut dengan metode belajar.

Namun masih banyak guru yang belum mampu mendesain suatu bentuk pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat belajar siswa. Masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional. Semua proses pembelajaran terpusat pada guru, tidak ada kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi. Sehingga membuat siswa malas dan berfikir bahwa belajar itu membosankan. Kurangnya intelektual, kedisiplinan, integritas moral yang menyeleweng, serta dedikasi sosial yang rendah dari seorang guru juga merupakan faktor penyebab gagalnya proses belajar mengajar di kelas.

Oleh karena itu, guru bukan hanya mengajar, melainkan mempunyai makna sadar dan kritis terhadap mengajar dan menggunakan kesadaran dirinya untuk mengadakan perubahan-perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajarannya. Guru dituntut harus berperan serta, turut aktif, kreatif, dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan, karena pendidikan bukan hanya tanggung jawab pemerintah, tetapi merupakan tanggung jawab semua elemen masyarakat yang ada pada suatu Negara. Mengingat begitu pentingnya hasil belajar dan aktivitas siswa, hendaknya menjadi perhatian khusus bagi guru karena gurulah yang paling dekat dengan siswa dalam proses pembelajaran. Agar proses belajar mengajar dapat berhasil, guru sebagai pengajar harus mampu menggunakan strategi yang tepat dan metode pengajaran yang bervariasi, sehingga proses belajar mengajar tidak lagi menjadihal yang membosankan bagi siswa tetapi menarik perhatian siswa. Hasil belajar siswa dalam menyelesaikan pembelajaran akuntansi secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1.1**  
**Data Hasil Belajar Akuntansi Siswa**  
**Semester Ganjil T.P 2012/2013**

NO	TEST	KKM	Siswa Yang Mencapai Nilai KKM		Siswa Yang Tidak Mencapai Nilai KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
	UH 1	70	17	42,5 %	23	57,5 %

	UH 2	70	17	42,5 %	23	57,5 %
	UH 3	70	15	37,5 %	25	62,5 %
<b>Rata-rata</b>			<b>49</b>	<b>40,8 %</b>	<b>71</b>	<b>59,1 %</b>

*Sumber : Daftar Nilai Ulangan Akuntansi Kelas XIIPS SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan Tahun Ajaran 2012/2013*

Dari tabel diatas terlihat bahwa dari ulangan pertama hanya 17 siswa (42,5%) yang mendapat ketuntasan belajar, pada ulangan kedua hanya 17 siswa (42,5%). yang mendapat ketuntasan belajar, dan pada ulangan harian ketiga hanya 15 siswa (37,5%) yang mendapat ketuntasan belajar. Jika dirata-ratakan dari ulangan 1 sampai ke 3 hanya 49siswa(40,8%)siswa yang mendapat ketuntasan dalam belajar, sedangkan 71siswa atau (59,1%) siswa belum tuntas dalam pembelajaran akuntansi sesuai dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70.

Model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah yang ada satu sama lain. Model pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk bertanggung jawab terhadap dirinya dan kelompoknya, sehingga menumbuhkan jiwa sosial untuk saling membantu satu sama lain. Dengan model pembelajaran ini siswa juga bisa saling belajar dan bertukar fikiran dengan siswa lain mengenai materi yang sedang diajarkan. Model Pembelajaran ini menjadikan siswa mengerti untuk apa mereka belajar, berdiskusi, dan tertantang untuk mencari tahu materi atau bahan diskusi kelompoknya secara bersama-sama, kemudian mengidentifikasi dan mengumpulkan informasi dari buku sumber, diskusi teman untuk dapat mencari solusi masalah yang dihadapinya.

## **2. Landasan Teori**

### **2.1 Hakikat Model Pembelajaran Pola Permainan Kerja Kelompok**

Dalam dunia pendidikan, mengajar bukan hanya sebuah kewajiban dengan dasar mengajari dan menyampaikan saja. Guru harus mampu menyampaikan materi, dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan seorang guru dilihat dari kephahaman siswa terhadap materi yang diajarkannya. Jika guru mengajar hanya dengan menggunakan metode konvensional dan membosankan, maka tujuan pembelajaran bisa saja tidak tercapai, karena siswa tidak akan berkonsentrasi tetapi akan merasa bosan. Dalam rangka pengembangan pelaksanaan dalam proses pembelajaran, maka dibutuhkan model pembelajaran yang mampu digunakan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

Model pembelajaran ini diharapkan mampu membuat siswa tertarik, dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Menurut Rahmah (2 Februari 2014 ):

Model pembelajaran Permainan Kerja Kelompok adalah suatu model pembelajaran yang menekankan kegiatan belajar dengan cara membagi siswa ke dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa, masing-masing siswa di dalam kelompok diberi kode huruf yang berbeda di belakang namanya, dan setiap kode tersebut mempunyai tugas yang berbeda.

Langkah –langkah model pembelajaran Pola Permainan Kerja Kelompok menurut Rahmah ( 2 Februari 2014 ):

1. Kelas dibentuk menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang.
2. Tiap anggota kelompok di belakang namanya diberi kode huruf yang berbeda, masing-masing mendapat satu huruf, boleh memilih huruf T, huruf E, huruf A, dan huruf M. Siswa bermusyawarah untuk memilih huruf masing-masing.
3. Anggota yang di belakang namanya mendapat huruf T tugasnya adalah juru bicara kelompok, anggota yang di belakang namanya mendapat huruf E tugasnya menyalin soal, anggota yang di belakang namanya mendapat huruf A tugasnya menganalisis dan menghitung atau menjawab soal, dan anggota yang di belakang namanya mendapat huruf M tugasnya adalah menyalin jawaban, baik jawaban dari kelompoknya sendiri maupun jawaban koreksi dari guru secara rapi, dan nantinya hasil jawaban di distribusikan ke anggota kelompok.
4. Guru meminta kepada anggota yang di belakang namanya ada huruf E untuk maju ke depan menyalin soal, satu kelompok satu soal, dan soal yang diberikan untuk masing-masing kelompok sama.
5. Siswa huruf E kembali kekelompoknya dan menyerahkan pada siswa yang mendapat huruf A untuk menjawab soal tersebut.
6. Siswa huruf A menyerahkan jawaban kepada siswa yang mendapat huruf M untuk menyalin jawaban.
7. Siswa huruf M menyerahkan salinan jawaban kepada siswa huruf T.
8. Siswa huruf T maju kedepan untuk menjelaskan jawaban kelompoknya kepada guru.
9. Guru memberikan poin nilai dipapan tulis untuk masing-masing kelompok yang telah memberikan jawabannya pada batas waktu yang telah ditentukan.
10. Tugas selanjutnya berganti siswa huruf T bertukar menjadi huruf M, yang huruf M menjadi huruf A, yang huruf A menjadi huruf E, yang huruf E menjadi huruf T. Demikian seterusnya setiap pergantian soal, siswa mendapatkan pergantian tugas juga sampai soal yang diberikan guru habis.
11. Guru bersama-sama dengan siswa menghitung perolehan poin nilai yang ada di papan tulis. Kelompok yang poinnya paling tinggi adalah kelompok yang terbaik.
12. Guru memberikan klarifikasi dan ulasan untuk soal yang dianggap sulit.
13. Siswa yang terakhir mendapat huruf M mendistribusikan jawaban yang telah dikumpulkan kepada anggota kelompoknya.

## **2.2 Aktivitas Belajar**

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan perilaku individu. Dalam proses belajar mengajar tentu ada aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa. Aktivitas ini adalah segala jenis kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses belajar dengan tujuan perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun perubahan sikap secara individual ataupun keseluruhan. Penerapan strategi belajar yang dilakukan oleh guru harus mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa menjadi lebih baik dan giat dari sebelumnya. Model pembelajaran ini harus mampu mendorong siswa agar tertarik untuk berfikir, mempelajari, dan memecahkan masalah yang ada, sebab pada prinsipnya belajar adalah “Learning By Doing”.

Menurut Kunandar(2008:277) mengatakan bahwa “Aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut”.

Menurut Sardiman (2008:91) menyatakan bahwa “Aktivitas belajar adalah segala jenis kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam belajar dengan tujuan perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun perubahan sikap secara individual ataupun keseluruhan”.

Dari beberapa defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses belajar yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, kemahiran yang ada pada dirinya, untuk mencapai tujuan belajar.

## **2.3 Hasil Belajar Siswa akuntansi**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana kepahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang sebelumnya disampaikan oleh guru. Hasil belajar ini berupa penilaian mengenai tinggi rendahnya hasil yang dicapai siswa.

Tjundjing (2001:69), menggolongkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu:

### **a. Faktor Internal**

Faktor ini merupakan hal-hal yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri.faktor ini digolongkan ke dalam 2 kelompok:

#### **1. Faktor Fisiologis (Jasmaniah)**

Faktor fisiologis mengacu pada keadaan fisik yang berhubungan dengan indra yang terdapat dalam tubuh kita, baik indra pendengaran, penglihatan, dan sebagainya. Untuk dapat menempuh pelajaran dengan baik, seseorang perlu memperhatikan dan memelihara kesehatan tubuhnya. Kesehatan fisik yang lemah akan mengganggu seorang siswa dalam

proses belajar, dan sebaliknya kesehatan fisik yang baik dan kuat akan membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

## 2. Faktor psikologis (Rohaniah)

Faktor psikologi meliputi faktor nonfisik yang dipandang lebih esensial mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang, yaitu : minat, motivasi, intelegensi, perilaku, dan sikap.

### b. Faktor Eksternal

Selain faktor-faktor dalam diri individu, masih ada hal-hal lain dari luar diri individu yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar, yaitu:

#### 1. Faktor Lingkungan Keluarga

Faktor lingkungan keluarga ini adalah faktor yang bersumber dari dalam keluarga, bisa berupa faktor ekonomi, faktor pendidikan orang tua, dan faktor perhatian dan suasana hubungan orang tua dengan anaknya. Keadaan ekonomi keluarga yang baik akan menunjang keberhasilan siswa, karena siswa akan mendapatkan fasilitas belajar yang lebih baik. Dan orang tua yang memiliki pendidikan tinggi akan lebih mengerti mengenai kebutuhan sekolah anaknya, dan membina hubungan yang baik dengan anak juga akan membantu anak berhasil dalam belajar.

#### 2. Faktor Lingkungan Sekolah

Faktor lingkungan sekolah yang mempengaruhi keberhasilan siswa ini biasanya berupa fasilitas sekolah yang cukup dan memadai, kualitas guru yang baik, serta kurikulum dan metode guru mengajar yang tepat dan efisien.

#### 3. Faktor Lingkungan Masyarakat

Faktor lingkungan masyarakat adalah faktor yang timbul dari dalam diri masyarakat guna mendorong siswa berhasil dalam belajar. Pandangan masyarakat tentang pentingnya pendidikan akan mempengaruhi kesungguhan pendidik dan peserta didik. Sedangkan masyarakat yang masih memandang rendah pendidikan akan enggan mengirim anaknya ke sekolah dan cenderung memandang rendah seorang guru.

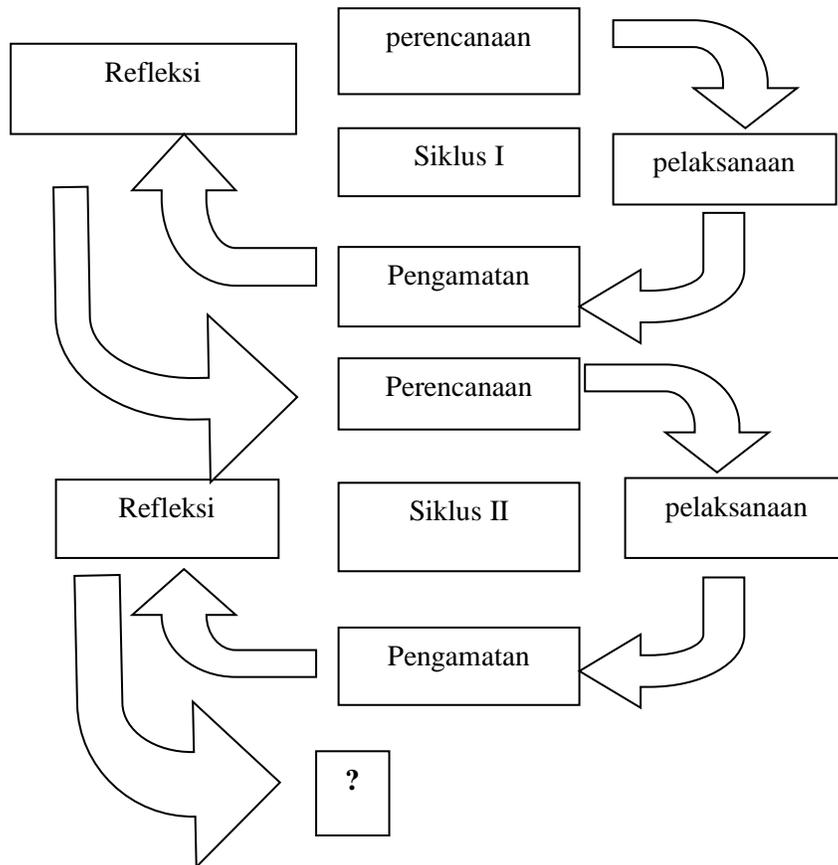
## 2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori dan kerangka pikir tersebut diatas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah :

1. Penerapan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas XI IPS SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.
2. Penerapan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI IPS SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.
3. Terdapat perbedaan peningkatan yang positif dan signifikan hasil belajar akuntansi siswa antar siklus di kelas XI IPS di SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan.

### 3. Metode Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Arikunto (2008:16), penelitian tindakan kelas meliputi 4 tahap tiap siklus sebagai berikut: “a) perencanaan tindakan, b) pelaksanaan tindakan, c) observasi, d) refleksi”. Siklus terjadi secara berurutan dan informasi dari siklus sebelumnya menentukan siklus selanjutnya. Prosedur pelaksanaan penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini :



**Gambar 3.1**  
**Siklus Penelitian Tindakan Kelas**

Sesuai dengan alur kegiatan di atas, maka kegiatan yang akan dilaksanakan pada setiap siklus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Pelaksanaan Perencanaan ( Planning )

Tahap perencanaan tindakan merupakan kegiatan awal dalam penelitian tindakan kelas. Dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah observasi, yaitu:

- Minta izin ke kepala sekolah SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan
- Identifikasi permasalahan dalam pelaksanaan pengajaran akuntansi, dan mempelajari kurikulum tingkat satuan pendidikan dikelas XI IPS, sehingga guru bidang studi bersama

peneliti dapat menyusun perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum sekolah.

- c. Merencanakan skenario tindakan dari tes yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
- d. Menyiapkan sumber belajar
- e. Merencanakan lembar observasi untuk mengetahui bagaimana kondisi proses belajar mengajar dan merencanakan format evaluasi

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Setelah diperoleh tentang gambaran keadaan kelas, maka selanjutnya dilakukan tindakan, yaitu penerapan model pembelajaran Pola Permainan Kerja Kelompok dalam proses pembelajaran akuntansi. Pelaksanaan tindakan ini berupa mengamati kegiatan proses belajar mengajar dikelas, bagaimana siswa memahami materi belajar, dan sejauh mana kemampuan siswa menjawab soal-soal yang diberikan guru setelah selesai menjelaskan. Dalam siklus I Tindakan yang bisa dilakukan adalah dengan memberikan siswa latihan berupa soal-soal, dan melihat apakah dengan model pembelajaran yang diterapkan guru mampu membuat aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat. Jika belum maka dilakukanlah siklus II dengan menerapkan model pembelajaran Pola Permainan Kerja Kelompok, dan lihat hasilnya apakah aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat atau tidak.

## 3. Pelaksanaan Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan cara pengamatan terhadap objek penelitian secara langsung ke lokasi penelitian, guna melihat langsung proses belajar mengajar anak didik dengan menggunakan format observasi.

## 4. Pelaksanaan Refleksi dan Evaluasi

Pada tahap refleksi ini, hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan dan observasi dikumpulkan dan dianalisis, sehingga diperoleh kesimpulan dari tindakan yang telah dilakukan. Dari hasil evaluasi ini akan tergambar semua hasil dari penerapan model pembelajaran Pola Permainan Kerja Kelompok. Dalam hal ini, jika dari jumlah siswa 70% telah mencapai kriteria kelulusan minimum, maka penerapan model pembelajaran Pola Permainan Kerja Kelompok dalam penelitian ini dikatakan mengalami peningkatan atau berhasil.

## **4. Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

### **4.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

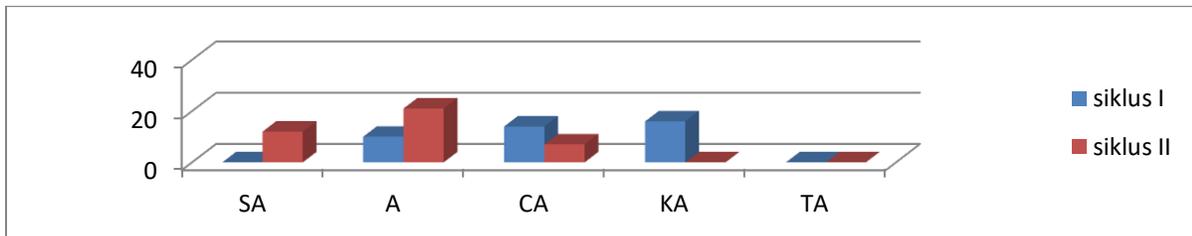
Kegiatan observasi dilakukan untuk melihat keaktifan siswa selama penerapan strategi pembelajaran Pola Permainan Kerja Kelompok dalam proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Observasi dilakukan setiap pertemuan dan diakumulasikan setiap siklusnya untuk disederhanakan menjadi data yang lebih spesifik, yaitu: sangat aktif,

aktif, cukup aktif, kurang aktif, sangat kurang aktif. Adapun hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I dan II adalah :

Tabel 4.1  
Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Dan II

Keterangan n	Aktivitas Belajar Siswa									
	SA	%	A	%	CA	%	KA	%	TA	%
Siklus I	0	0%	10	25%	14	35%	16	40%	0	0%
Siklus II	12	30%	21	52,5%	7	17,5%	0	0%	0	0%

Untuk lebih jelasnya digambarkan dalam bentuk grafik berikut ini:



Gambar 4.1

Grafik Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Dan II

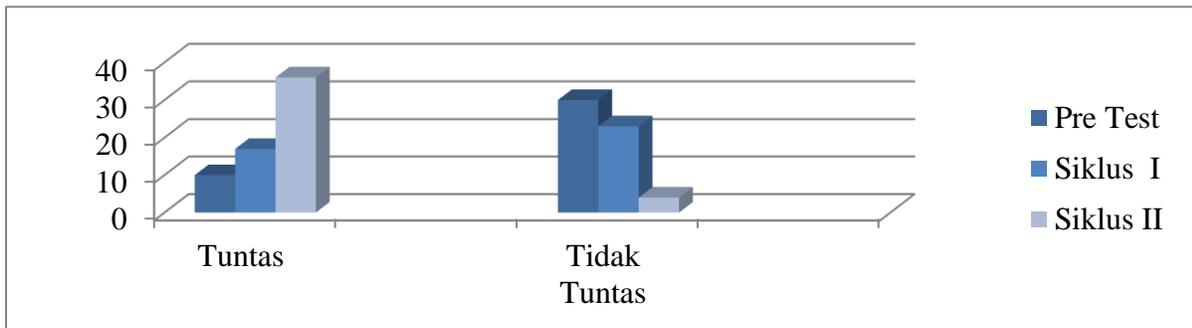
#### 4.2 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh dari evaluasi atau tes, yaitu pre-test dan post-test. Hasil tes akan menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran akuntansi pada kompetensi dasar posting transaksi ke dalam buku besar. Hasil belajar siswa sebelum tindakan tergolong sangat rendah dan masih jauh dari Standar Ketuntasan Belajar Minimal yang diterapkan. Adapun hasil belajar siswa yang diperoleh adalah:

Tabel 4.2  
Hasil Belajar Siswa Pretest, Siklus I Dan Siklus II

Jenis Tes	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
Pre Test	10	25%	30	75%
Siklus I	17	47,5%	23	57,5%
Siklus II	36	90%	4	10%

Apabila digambarkan dalam bentuk grafik akan tampak sebagai berikut:



Gambar 4.2

Grafik Hasil Belajar Siswa Pretest, Siklus I Dan Siklus II

### 4.3 Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Antar siklus

Untuk menguji hipotesis III yaitu untuk mengetahui signifikan atau tidaknya hasil belajar siswa siklus I dengan siklus II dalam penelitian ini digunakan uji  $t$  atau uji beda dengan membandingkan rata-rata hasil belajar pada post test siklus I dan post test siklus II dengan rumus berikut :

$$S_B^2 = \frac{n \sum B_i^2 - (\sum B_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S_B^2 = \frac{40(15050) - (730)^2}{40(40-1)}$$

$$S_B^2 = \frac{40(15050) - (532900)}{40(39)}$$

$$S_B^2 = \frac{602000 - 532900}{1560}$$

$$S_B^2 = \frac{69100}{1560}$$

$$S_B^2 = 44,29$$

$$S_B = \sqrt{44,29} = \underline{\underline{6,65}}$$

Maka :

$$t = \frac{\bar{B}}{S_B/\sqrt{n}}$$

$$t = \frac{18,25}{6,65/\sqrt{40}}$$

$$t = \frac{18,25}{6,65/6,32}$$

$$t = \frac{18,25}{1,05}$$

$$t = \underline{17,38}$$

### 4.3.1 Analisa Kualitatif

Berdasarkan hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok*, terjadi peningkatan keaktifan siswa yang meningkat sebesar 57,5% dari siklus I yang hanya 25% menjadi 82,5% pada siklus II.

## 4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di dalam kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja kelompok* saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada awal penelitian diberikan pre test untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang akan dipelajari dan diakhiri dengan post test untuk mengetahui perubahan yang terjadi. Apabila hasil belajar siswa dibawah kriteria ketuntasan minimal yaitu 70 maka siswa belum tuntas belajar, dan apabila  $\geq 70\%$  dari jumlah siswa belum mencapai nilai 70 maka ketuntasan secara klasikal belum terpenuhi, sehingga akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

### 4.4.1 Siklus I

Berdasarkan data yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja kelompok* pada siklus I dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan masih harus ditingkatkan, karena masih ada beberapa siswa yang memperoleh hasil yang rendah atau tidak tuntas. Pada pre test jumlah siswa yang tuntas belajar hanya 10 orang (25%), sedangkan pada post test I siswa yang tuntas belajar menjadi 17 orang (42,5%). Meskipun ada peningkatan sebesar 17,5% , tetapi perolehan ini belum mencapai ketuntasan klasikal yaitu 70% siswa harus mencapai nilai  $\geq 70$ . Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor siswa yang belum dapat beradaptasi dengan model yang baru diterapkan, sehingga proses pembelajaran untuk menuntaskan materi pembelajaran tidak terlaksana sebagaimana yang diharapkan dan masih ada siswa yang kurang termotivasi untuk ikut dalam pembelajaran. Sedangkan faktor dari guru, terdapat kekurangan yaitu kurangnya maksimal dalam memberikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja kelompok* dikarenakan manajemen waktu yang kurang baik.

Dari hasil pengamatan aktivitas siswa diketahui masih ada siswa yang masuk dalam kategori “kurang aktif” dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari rendahnya aktivitas *oral*, *mental*, dan *motor*. Demikian juga dengan sikap bekerjasama dan saling mengajari belum terlihat dengan baik dan masih ada siswa yang pasif. Berdasarkan masalah-masalah pada siklus I dapat dijadikan acuan dalam menentukan tindakan perbaikan untuk tahap perencanaan pada siklus II.

#### 4.4.2 Siklus II

Setelah diadakan pembelajaran pada siklus II, refleksi dan evaluasi, diperoleh hasil belajar siswa dengan peningkatan dari siklus I ke siklus II 47,5%, dan juga sekaligus menandakan bahwa tidak perlu lagi dilaksanakan siklus berikutnya karena jumlah siswa yang tuntas belajar sebesar 90%. Dalam pre test dari 40 siswa hanya 10 siswa (25%) yang tuntas belajar dan 30 siswa (75%) yang tidak tuntas. Pada siklus I hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 17,5% terhadap materi buku besar yang diajarkan, siswa yang tuntas mencapai 17 siswa (42,5%) dan siswa yang tidak tuntas 23 siswa (57,5%). Walaupun terdapat peningkatan dari pre-test ke post-test pada siklus I, namun belum mencapai ketuntasan klasikal yaitu 75%, karena hanya 42,5% siswa yang tuntas belajar.

Setelah itu peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II dimana siswa yang tuntas naik sebesar 47,5% menjadi 36 orang ( 90% ) , dan 4 orang (10%) yang tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa siklus II sudah mencapai kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu minimal 70% siswa harus memperoleh nilai  $\geq 70$ .

Dengan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II, aktivitas belajar siswa juga meningkat sebesar 57,5% dari siklus I ke siklus II. Dimana pada siklus I siswa yang Sangat aktif sebanyak 0 orang ( 0% ), siswa yang aktif sebanyak 10 orang ( 25% ), siswa yang cukup aktif sebanyak 14 orang (35% ), siswa yang kurang aktif sebanyak 16 orang( 40% ), dan yang tidak aktif sebanyak 0 orang (0% ). Sementara itu pada siklus II aktivitas siswa meningkat 57,5% dimana siswa yang Sangat aktif sebanyak 12 orang ( 30%), siswa yang aktif sebanyak 21 orang ( 52,5% ), siswa yang cukup aktif sebanyak 7 orang (17,5% ), siswa yang kurang aktif sebanyak 0 orang( 0% ), dan yang tidak aktif sebanyak 0 orang ( 0% ).

Ini menunjukkan bahwa siswa sudah memahami kompetensi pencatatan transaksi ke buku besar (posting) dengan menggunakan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* di kelas XI IPS SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan Tahun pembelajaran 2013/2014. Walaupun demikian, berdasarkan hasil penelitian di lapangan terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang dialami dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Pola Permainan kerja Kelompok*.. Adapun kelebihan adalah :

1. Siswa lebih bertanggung jawab terhadap penyelesaian dari setiap persoalan yang diajukan
2. Memperdalam pemahaman siswa, sebab dalam proses belajar mengajar ini siswa dituntut untuk belajar memahami suatu persoalan untuk mencari alternatif penyelesaian, bukan belajar dengan menghafal.
3. Merangsang minat siswa dalam belajar karena siswa berusaha agar kelompoknya menjadi yang terbaik.
4. Siswa lebih aktif untuk mengeluarkan ide yang diperoleh serta memperluas pemahaman dan pengetahuannya melalui diskusi dan tukar pikiran.
5. Mengembangkan sikap kebersamaan dan saling menghargai diri sendiri dan orang lain.

Adapun kelemahannya adalah :

1. Membutuhkan waktu yang lebih banyak mencari penyelesaian soal.
2. Diperlukan persiapan dan kemampuan yang khusus dari guru

## 5. Penutup

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan:

1. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa. Hal ini dapat dilihat dari tingkat keaktifan siswa yang meningkat 57,5% dari siklus I yang hanya 25% menjadi 82,5% pada siklus II.
2. Penerapan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa akuntansi. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 47,5%. Pada siklus I siswa yang tuntas hanya 17 orang (42,5%), sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas sebesar 36 orang (90%).
3. Ada peningkatan hasil belajar yang positif dan signifikan antara siklus I dan siklus II, hal ini dapat terlihat dari uji t yang dilakukan. Dimana dari hasil perhitungan uji t diperoleh  $t(\text{hitung}) = 17,38$  dan  $t(\text{tabel}) = 2,02$ . Dengan membandingkan  $t(\text{hitung})$  dan  $t(\text{tabel})$  diperoleh  $t(\text{hitung}) > t(\text{tabel})$  yaitu  $17,38 > 2,02$  sehingga ada perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Swasta Islam AL-Ulum Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 pada posttest siklus I dengan posttest siklus II.

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi guru khususnya guru bidang studi akuntansi agar menggunakan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* sebagai salah satu alternatif dalam mata pelajaran akuntansi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa pada kompetensi dasar melakukan posting ke buku besar.
2. Penerapan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* diharapkan dapat digunakan sebagai masukan bagi guru lain untuk melakukan penelitian yang serupa, atau bahan perbandingan dengan model pembelajaran lain untuk diketahui hasil yang efektif dalam suatu model pembelajaran dan meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.
3. Kepada civitas akademik yang berminat melakukan penelitian dengan judul yang sama, disarankan untuk melakukan penelitian dengan kompetensi dasar yang lain atau dapat mengembangkan penelitian ini dengan waktu yang lebih lama dengan sumber yang lebih luas, agar dapat dijadikan studi perbandingan bagi sektor pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan ke depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu.2010. *Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*. Bandung : Pustaka Setia
- Arikunto.2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal .2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widia.
- Bloom. 2005. Dalam Sagala. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Diedrich. 2008. Dalam Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Hamdan.2011. *Penerapan Pola Permainan Kerja Kelompok Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS Di MAN 1 Panyabungan Tahun Ajaran 2011/201*.Penelitian : UNIMED
- Indra .2009. *Penerapan Pola Permainan Kerja Kelompok Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS Di MAN 1 Panyabungan Tahun Ajaran 2011/2012*. Penelitian: UNIMED
- Indriasih. 2009. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. Jurnal Pendidikan Vol.10 Nomor 10. ISSN:1411-1942. [https://www.google.co.id/search?q=Penerapan+Pembelajaran+Kooperatif+Jigsaw+Untuk+Meningkatkan+Hasil+Belajar+IPS.+Jurnal+Pendidikan+Vol.10+Nomor+10&ie=utf-8&oe=utf-8&rls=org.mozilla:en-US:official&client=firefox-a&channel=fflb&gws\\_rd=cr,ssl&ei=bim1U7DvLdff8AWvmIDoCg#channel=fflb&q=Penerapan+Pembelajaran+Kooperatif+Jigsaw+Untuk+Meningkatkan+Hasil+Belajar+IPS+Jurnal+indriasih&rls=org.mozilla:en-US:official](https://www.google.co.id/search?q=Penerapan+Pembelajaran+Kooperatif+Jigsaw+Untuk+Meningkatkan+Hasil+Belajar+IPS.+Jurnal+Pendidikan+Vol.10+Nomor+10&ie=utf-8&oe=utf-8&rls=org.mozilla:en-US:official&client=firefox-a&channel=fflb&gws_rd=cr,ssl&ei=bim1U7DvLdff8AWvmIDoCg#channel=fflb&q=Penerapan+Pembelajaran+Kooperatif+Jigsaw+Untuk+Meningkatkan+Hasil+Belajar+IPS+Jurnal+indriasih&rls=org.mozilla:en-US:official). Diakses Tanggal 2 Juli 2014 Pukul 16.00 WIB
- Khoerul, Eko .2013. *Pengertian Belajar dan Aktivitas Belajar Siswa Di Dalam Kelas* .[Http://Ekokhoerul.Wordpress.Com/2012/06/27/Konsep-Aktivitas-Siswa/](http://Ekokhoerul.Wordpress.Com/2012/06/27/Konsep-Aktivitas-Siswa/). Diakses Tanggal 3 Februari 2014 Pukul 16.00 WIB
- Kunandar .2008. *Guru Profesional, Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Makorina. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV Tentang Energi Dan Penggunaannya Dengan Metode Kerja Kelompok*. Jurnal pendidikan Vol 2 Nomor 9. [Http://Jurnal.Untan.Ac.Id/Index.Php/Jpdpb/Article/view/3439/3461](http://Jurnal.Untan.Ac.Id/Index.Php/Jpdpb/Article/view/3439/3461). Diakses Tanggal 16 april 2014 Pukul 16.00 WIB
- Mulfrida .2010. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Pola Permainan Kerja Kelompok Kelas VIII SMPN2 Parapat*. Penelitian: Universitas HKBP

Munawir . 2007. *Analisa Laporan Keuangan Edisi Keempat*. Yogyakarta: Liberty

Noviyana. 2013. *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Belajar Kelompok Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas III Sekolah Dasar Negeri No. 08 Sungai Tekuyung Kabupaten Kapuas Hulu*. Jurnal Pendidikan Vol 2 Nomor9.<http://Jurnal.Untan.Ac.Id/Index.Php/Jpdpb/Article/View/3085>halaman 18. Diakses Tanggal 16 April 2014 Pukul 15.30 WIB

Pratistya .2012.*Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Lingkungan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS Madrasah Aliyah Negeri 1 Sewon Bantul Tahun Ajaran 2010/2011*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. X Nomor 1. <http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CCUQFjAA&url=http%3A%2F%2Fjournal.uny.ac.id%2Findex.php%2Fjpkun%2Farticle%2Fdownload%2F921%2F732&ei=gflNU8apMoyCrgfvPg&usg=AFQjCNE nOdQn9Ue39KNfBfMqWW5HXHF6Bg&bvm=bv.64764171,d.bmk>. Diakses Tanggal 16 April 2014 Pukul 15.00 WIB

Rahmah,dkk .2010. *Pengertian Model Pembelajaran Pola Permainan Kerja Kelompok*.[http://Portal2.Lmpkalsel.Org/Index.Php?Option=Com\\_Content&View=Article&Id=10:Mppkdkbn1&CAtid=10:Katei&Itemid](http://Portal2.Lmpkalsel.Org/Index.Php?Option=Com_Content&View=Article&Id=10:Mppkdkbn1&CAtid=10:Katei&Itemid). Diakses 2 Februari 2014 Pukul. 09.00 WIB

Roestiyah .2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Asdi Mahasatya

Sadeli .2001. *Dasar-Dasar Akuntansi*. Jakarta:Bumi Aksara

Sardiman .2008. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:Raja Grafindo Persada

Siskandar. 2006 .*Evaluasi Hasil Belajar Siswa*. Jakarta :Bumi Aksara

Sudjana, Nana .2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Remaja Rosdakarya

Suhardita, Kadek. 2011.*Efektivitas Penggunaan Pola Permainan kelompok Untuk Meningkatkan kepercayaan Diri Siswa*. Jurnal Pendidikan Edisi Khusus No.1.[http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0CDMQFjAC&url=http%3A%2F%2Fjurnal.upi.edu%2Ffile%2F12-Kadek\\_Suhardita.pdf&ei=CtNU7qHE8z7rAeCIIGgCQ&usg=AFQjCNG0LX1g6CHQHNAyROZ74OKO0dA&bvm=bv.64764171,d.bmk](http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0CDMQFjAC&url=http%3A%2F%2Fjurnal.upi.edu%2Ffile%2F12-Kadek_Suhardita.pdf&ei=CtNU7qHE8z7rAeCIIGgCQ&usg=AFQjCNG0LX1g6CHQHNAyROZ74OKO0dA&bvm=bv.64764171,d.bmk). Diakses Tanggal 16 April 2014 Pukul 16.00 WIB

Susilawati, Yusenta. 2013. *Pembelajaran Tematik Dengan Metode Kerja Kelompok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Vol 2 Nomor 9. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/3434>. Diakses Tanggal 1 Juli 2014 Pukul 23.26 WIB

Tjundjing,Sia. 2001. *Hubungan Antara IQ,EQ,Dan AQ Dengan Prsestasi Studi Pada Siswa SMU*. Anima. Indonesian Pscihological Journal. Vol 17.Hal 69-

92. [https://www.google.co.id/search?q=jurnal+Hubungan+Antara+IQ,EQ,Dan+IQ+Dengan+Prestasi+Studi+Pada+Siswa+SMU+Indonesia+menurut+soeryabrata&ie=utf-8&oe=utf-8&rls=org.mozilla:en-US:official&client=firefox-a&channel=fflb&gws\\_rd=cr,ssl&ei=oVezU4-7LM3-8QW9l4KoCQ](https://www.google.co.id/search?q=jurnal+Hubungan+Antara+IQ,EQ,Dan+IQ+Dengan+Prestasi+Studi+Pada+Siswa+SMU+Indonesia+menurut+soeryabrata&ie=utf-8&oe=utf-8&rls=org.mozilla:en-US:official&client=firefox-a&channel=fflb&gws_rd=cr,ssl&ei=oVezU4-7LM3-8QW9l4KoCQ). Diakses Tanggal 2 Juli 2014 Pukul 08.00 WIB