PERBEDAAN HASIL BELAJAR ANTARA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI DAN BUKU PELAJARAN PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI PRODUKTIF SISWA KELAS X JURUSAN AKUNTANSI SMK NEGERI 8 JAKARTA

ATIKA
8105091569

Skripsi ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
KONSENTRASI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN EKONOMI DAN ADMINISTRASI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2012

THE DIFFERENCE OF LEARNING OUTCOMES BETWEEN USING OF MONOPOLY GAME AND SCHOOLBOOK LEARNING MEDIA IN PRODUCTIVE ACCOUNTING LESSON STUDENTS OF CLASS X OF ACCOUNTING MAJOR IN SMK NEGERI 8 JAKARTA

ATIKA
8105091569

Skripsi is Written as Part of Bachelor Degree in Education Accomplishment in Faculty of Economic State University of Jakarta

STUDY PROGRAM OF ECONOMIC EDUCATION
CONCENTRATION IN ACCOUNTING EDUCATION
DEPARTMENT OD ECONOMIC AND ADMINISTRATION
FACULTY OF ECONOMIC
STATE UNIVERSITY OF JAKARTA
2012

ABSTRAK

ATIKA. *Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Monopoli dan Buku Pelajaran Pada Mata Pelajaran Akuntansi Produktif Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi SMK Negeri 8 Jakarta*. Skripsi, Jakarta: Jurusan Ekonomi dan Administrasi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta. 2013.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dan siswa yang menggunakan media pembelajaran buku pelajaran di Jurusan Akuntansi SMK Negeri 8 Jakarta. Penelitian ini dilakukan selama dua bulan terhitung sejak bulan Februari sampai dengan Maret 2013.

Hipotesis penelitian ini adalah: "Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dan siswa yang menggunakan media pembelajaran buku pelajaran". Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa kelas X Jurusan Akuntansi SMK Negeri 8 Jakarta. Teknik pengambilan sampel adalah teknik acak (*random sampling*) dengan sampel berjumlah 51 siswa.

Uji persyaratan analisis dilakukan sebelum pengujian hipotesis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors. Pada sampel siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli (kelas X AK 2) diperoleh L_{hitung} (0,1096) < L_{tabel} (0,1772), serta pada sampel siswa yang menggunakan media buku pelajaran (kelas X AK 3) diperoleh L_{hitung} (0,1669) < L_{tabel} (0,1738). Hal itu berarti kedua sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Uji Homogenitas varians dilakukan dengan menggunakan Uji-F yaitu dengan membandingkan F_{hitung} dan F_{tabel} dan diperoleh bahwa varians data adalah homogen. Karena F_{hitung} (1,79) < F_{tabel} (1,97) maka Ho diterima dan Ha ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa varians kedua sampel adalah homogen. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji-T dimana dihasilkan t_{hitung} (1,91) > t_{tabel} (1,68) sehingga hipotesis nol (Ho) ditolak. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dan siswa yang menggunakan media pembelajaran buku pelajaran. Dari penelitian di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa: "Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Monopoli dan Buku Pelajaran Pada Mata Pelajaran Akuntansi Produktif Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi Smk Negeri 8 Jakarta."

ABSTRACT

ATIKA. *The Difference of Learning Outcomes Between Using Of Monopoly Game and Schoolbook Learning Media In Productive Accounting Lesson Students Of Class X Of Accounting Major In SMK Negeri 8 Jakarta. Script, Jakarta: Economic and Administration Major, Faculty of Economic, State University of Jakarta. 2013.*

The purpose of this research is to determine whether there is a significant difference of learning outcomes between students that using monopoly game learning media and schoolbook media in Accounting Major of SMK Negeri 8 Jakarta. This research was carried out for two months, started from February until March 2013.

Hypotesis of this research is: "there is a significant difference of learning outcomes between students that using monopoly game learning media and schoolbook media". The research method that be used is experimental methode The research population are class X students in Accounting Major of SMK Negeri 8 Jakarta. The sampling technique is random sampling with sample by the number of 51 students.

Prerequirement Analisys test had been done before Hypotesis test, those are normallity test and homogenity test. Normallity test is counted by using Liliefors test. For students that using monopoly game learning media (class of X AK 2) is obtained L_{count} (0,1096) < L_{table} (0,1772), *and for students that using schoolbook learning media (class of X AK 3) is obtained* L_{count} (0,1669) < L_{table} (0,1738). *It means both samples come from normally distributed population. Homogenity variance test is done with using F-Test with comparing* F_{count} *and* F_{table} *then it is obtained that the variance of data are homogen. Because* F_{count} *(1,79) <* F_{table} *(1,97) therefore Ho is accepted and Ha is rejected. It shows that the variance of both samples are homogen. Hypotesis test is done with using T-Test where the result is* t_{count} (1,91) > t_{table} *(1,68) therefore zero hypotesis (Ho) is rejected. It means there is difference of learning outcomes between students that using monopoly game learning media and schoolbook media. From those research above, researcher make a conclusion that : "There Is Difference of Learning Outcomes Between Using Of Monopoly Game and Schoolbook Learning Media In Productive Accounting Lesson Students Of Class X Of Accounting Major In SMK Negeri 8 Jakarta."*

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Monopoli dan Buku Pelajaran Pada Mata Pelajaran Akuntansi Produktif Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi SMK Negeri 8 Jakarta

Nama Peneliti : Atika

Nomor Registrasi : 8105091569

Penanggung Jawab
Dekan Fakultas Ekonomi

Dra. Nurahma Hajat, M.Si
NIP. 19531002 198503 2 001

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. Santi Susanti, S.Pd, M.Ak NIP. 197701132005012002	Ketua	.....	12 Juli 2013 .....
2. Dr. Mardi, M.Si NIP. 196003011987031001	Penguji Ahli	.....	15 Juli 2013 .....
3. Ati Sumiati, S.Pd, M.M NIP. 197906102008012028	Sekretaris	.....	15 Juli 2013 .....
4. Dra. Sri Zulaihati, M.Si NIP. 196102281968022001	Pembimbing I	.....	12 Juli 2013 .....
5. Achmad Fauzi, S.Pd, M.Ak NIP. 197705172010121002	Pembimbing II	.....	12 Juli 2013 .....

Tanggal Lulus : 5 Juli 2013

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan Karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum di publikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademi berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta,

Yang membuat pernyataan

Atika

No. Reg. 8105091569

LEMBAR PERSEMBAHAN

=*Hidup adalah Ibadah* =

Motivasi terbesar dalam hidup

Adalah saat kita menjadikan

Segala hal karena Allah SWT,

Karena pertolonganNya Maha Besar

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini yang bejudul "Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Monopoli dan Buku Pelajaran Pada Mata Pelajaran Akuntansi Produktif Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi SMK Negeri 8 Jakarta". Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Orang tua saya, Ir. Abdul Aziz Amir dan Atia Achmad Sholeh yang memberikan dukungan penuh kepada saya baik berupa semangat, materi, dan juga doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Dra. Nurahma Hajat, M.Si, selaku dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta, Drs. Nurdin Hidayat, MM, M.Si selaku ketua jurusan, dan Dr. Saparuddin, SE, M.Si selaku ketua program studi yang telah membimbing saya.
3. Santi Susanti, S.Pd, M.Ak selaku ketua konsentrasi sekaligus ketua penguji yang telah sedia memberikan bimbingan dan nasehat kepada saya selama proses skripsi ini.
4. Ati Sumiati, S.Pd, M.Si selaku dosen akuntansi sekaligus sekretaris yang telah sedia memberikan nasehat kepada saya selama proses skripsi ini.

5. Dra. Sri Zulaihati, M.Si selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membimbing dan memberikan saran dalam menyelesaikan Skripsi ini.
6. Achmad Fauzi, S.Pd, M.Ak selaku dosen pembimbing II yang telah banyak membimbing dan memberikan saran dalam menyelesaikan Skripsi ini.
7. Saudara kandung saya, Azza Aziz, S.Si, Adnan Abdul Aziz, A.Md, dan Afifa yang telah memudahkan dan memberikan doa sehingga skripsi ini dapat selesai.
8. Sahabat saya, Imas Indriyani, Nilam Ayu, dan Nurhasanah yang telah banyak memberikan motivasi, bantuan, dan doa.
9. Kakak tingkat saya, Mila Hardiyanti, S.Pd dan Khorina Wahidin, S.Pd yang telah memberikan motivasi, bantuan, dan doa.
10. Kepada semua teman-teman Pendidikan Akuntansi yang telah saling memberikan semangat dan doa agar skripsi ini mudah dirampungkan.
11. Teman-teman saya yang lainnya yang mendukung saya dalam mengerjakan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini jauh dari kata sempurna, untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diperlukan untuk perbaikan kedepannya. Penulis sampaikan terima kasih.

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK iii

ABSTRACT iv

LEMBAR PENGESAHAN v

PERNYATAAN ORISINALITAS vi

LEMBAR PERSEMBAHAN vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 5

C. Pembatasan Masalah 5

D. Perumusan Masalah 6

E. Kegunaan Penelitian 6

BAB II. KAJIAN TEORETIK

A. Deskripsi Konseptual 8

1. Hasil Belajar 8

a. Evaluasi Belajar di Sekolah Menengah Kejuruan 10

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 13
2. Media Pembelajaran 14
a. Fungsi Media Pembelajaran 18
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran 23
3. Permainan 26
a. Monopoli 27
B. Hasil Penelitian yang Relevan 31
C. Kerangka Teoretik 34
1. Hubungan Permainan Monopoli dan Hasil Belajar 34
D. Perumusan Hipotesis 43
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN
A. Tujuan Penelitian 44
B. Waktu dan Tempat Penelitian 44
C. Metode Penelitian 44
D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel 46
E. Teknik Pengumpulan Data 48
F. Instrumen Penelitian 50
1. Uji Validitas Data 51
2. Uji Reliabilitas Data 53
G. Teknik Analisis Data 54
1. Uji Normalitas Data 55
2. Uji Homogenitas 55
H. Hipotesis Statistika 56

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data 58

B. Pengujian Hipotesis 61

1. Uji Persyaratan Analisis 61

a. Uji Normalitas 61

b. Uji Homogenitas 62

2. Pengujian Hipotesis 62

C. Pembahasan 63

D. Keterbatasan Penelitian 66

BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan 67

B. Implikasi 68

C. Saran 69

DAFTAR PUSTAKA 71

LAMPIRAN 75

RIWAYAT HIDUP xvii

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel III.1 : *Posttest Only Control Group Design*..... 45

Tabel III.2 : Sampel Penelitian 47

Tabel III.3 : Kisi-Kisi Instrumen Tes 51

Tabel IV.1 : Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa X AK 2 59

Tabel IV.2 : Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa X AK 3 60

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar II.1 : Desain Penelitian 46

Gambar IV.1: Grafik Histogram Hasil Belajar Siswa X AK 2 59

Gambar IV.2: Grafik Histogram Hasil Belajar Siswa X AK 3 60

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 : Hasil Uji Vaiditas Instrumen..... 76

Lampiran 2 : Hasil Uji Reliabilitas Instrumen..... 77

Lampiran 3 : Data Mentah Hasil Belajar Siswa X AK 2..... 78

Lampiran 4 : Data Mentah Hasil Belajar Siswa X AK 3..... 79

Lampiran 5 : Perhitungan Mean, Varians, dan Standar Deviasi Siswa Kelas X AK 2 80

Lampiran 6 : Perhitungan Mean, Varians, dan Standar Deviasi Siswa Kelas X AK 3 81

Lampiran 7 : Perhitungan Tabel Distribusi Frekuensi, Median, dan Modus Siswa Kelas X AK 2 82

Lampiran 8 : Perhitungan Tabel Distribusi Frekuensi, Median, dan Modus Siswa Kelas X AK 3..... 83

Lampiran 9 : Tabel dan Hasil Uji Normalitas Liliefors Hasil Belajar Siswa X AK 2 84

Lampiran 10 : Tabel dan Hasil Uji Normalitas Liliefors Hasil Belajar Siswa X AK 3 85

Lampiran 11 : Perhitungan Uji-F Homogenitas Data Hasil Belajar X AK 2 dan X AK 3 86

Lampiran 12 : Perhitungan Uji-T Hipotesis Data Hasil Belajar X AK 2 dan X AK 3 87

Lampiran 13 : Instrumen Soal Tes dan Kunci Jawaban. 88

Lampiran 14 : Papan Media Pembelajaran Permainan Monopoli. 92

Lampiran 15 : Kartu Media Pembelajaran Permainan Monopoli. 93

Lampiran 16 : Tata Cara Menggunakan Media Permainan Monopoli. 96

Lampiran 17 : RPP Kompetensi Dasar 1 Kelas X AK 2 97

Lampiran 18 : RPP Kompetensi Dasar 2 Kelas X AK 2 99

Lampiran 19 : RPP Kompetensi Dasar 3 Kelas X AK 2 101

Lampiran 20 : RPP Kompetensi Dasar 4 Kelas X AK 2 103

Lampiran 21 : RPP Kompetensi Dasar 1 Kelas X AK 3 105

Lampiran 22 : RPP Kompetensi Dasar 2 Kelas X AK 3 107

Lampiran 23 : RPP Kompetensi Dasar 3 Kelas X AK 3 109

Lampiran 24 : RPP Kompetensi Dasar 4 Kelas X AK 3 111

Lampiran 25 : Surat Izin Penelitian Skripsi 113

Lampiran 26 : Tabel Isaac and Michael..... 114

Lampiran 27 : Nilai Kritis untuk Uji Liliefors 115

Lampiran 28 : Tabel Distribusi F 116

Lampiran 29 : Tabel T 118

Lampiran 30 : Tabel Kritis R Pearson 119

Lampiran 31 : Tabel Z 120

Lampiran 32 : Foto Pengisian Soal Tes Uji Coba 122

Lampiran 33 : Foto Pembelajaran Menggunakan Media Monopoli..... 123

Lampiran 34: Foto Pembelajaran Menggunakan Media Buku Pelajaran 124

Lampiran 35 : Foto Pengisian Soal Tes oleh Subjek Penelitian 125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan terutama ditentukan oleh proses pembelajaran yang dialami siswa. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang dasar, fungsi dan tujuan pendidikan nasional, khususnya pasal 3 disebutkan bahwa:

> Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan undang-undang sistem pendidikan nasional di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa sudah semestinya pembangunan sektor pendidikan menjadi prioritas utama untuk dilakukan oleh pemerintah. Pembangunan tersebut dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang berlangsung di sekolah. Proses pencapaian tujuan pendidikan mengarah kepada kualitas hasil belajar yang dalam prosesnya terdapat unsur kurikulum, guru, peserta didik, pengelolaan program pendidikan, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana penunjang.

Dalam proses pembelajaran, guru memegang peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Guru adalah kreator proses belajar mengajar, yang akan mengembangkan suasana belajar bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik minatnya, mengekspresikan ide-ide kreativitasnya dalam batas-batas dan norma-norma yang ditegakkan secara konsisten.

Namun harus disadari bahwa guru hanyalah salah satu sumber, dan disamping itu masih ada sumber lain berupa lingkungan, alat media, dan sebagainya. Peranan utama guru adalah mengelola kegiatan belajar peserta didik dan memberikan bimbingan yang diperlukan. Oleh karena itu, media memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan efektifitas kegiatan belajar mengajar.

Upaya perbaikan proses pembelajaran terletak pada tanggung jawab guru, bagaimana pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami oleh anak didik secara benar. Proses pembelajaran juga ditentukan sampai sejauh mana guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan guru dalam mengelola proses pengajaran.

Dengan adanya variasi penggunaan media pembelajaran diharapkan siswa tidak mengalami kejenuhan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan seluruh potensi yang terdapat dalam diri siswa secara optimal baik kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah media permainan. Permainan adalah setiap konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran. Anak dapat belajar berbagai kesempatan dan kegiatan baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah. Permainan dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, segar, hidup, bahagia, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif .

Sering dijumpai bahwa pemahaman peserta didik terhadap konsep akuntansi belum cukup memadai, hal ini terjadi karena peserta didik pada umumnya belum memahami benar konsep-konsep dasar akuntansi dari awal, pemberian nama akun berdasarkan jenis transaksi, alasan mengapa suatu transaksi masuk dalam kolom debet dan kredit, serta menjurnal transaksi.

Mata pelajaran akuntansi produktif adalah mata pelajaran yang membutuhkan kasabaran, kecermatan, serta ketelitian. Untuk itu, pendidik dituntut untuk tidak hanya menyampaikan materi secara lisan atau ceramah saja tetapi harus memilih cara pengajaran yang menarik, terutama dengan bantuan media. Dengan kata lain, hal ini terjadi karena pendidik belum melakukan inovasi dalam pembelajaran, hanya fokus pada *textbook* yang ada sehingga pembelajaran terasa membosankan dan tidak menarik. Terlebih

akuntansi bukanlah mata pelajaran hafalan, melainkan aplikatif dan sangat memerlukan latihan secara terus menerus.

Didapat dari salah satu situs internet surat kabar yang menyatakan bahwa metode pengajaran guru di salah satu kota besar di Indonesia masih cenderung membosankan. Sebagian besar guru mengajar dengan gaya berceramah dan minim memanfaatkan media pembelajaran.[1] Proses pembelajaran yang kurang menarik membuat daya serap siswa pada pelajaran tidak optimal. Hal ini tidak hanya terjadi di salah satu kota, tapi hampir merata di seluruh wilayah di Indonesia, terutama di daerah terpencil.

Dari hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru kelas X Jurusan Akuntansi SMKN 8 Jakarta menunjukkan bahwa nilai rata-rata ulangan tengah semester satu tahun ajaran 2012/2013 mata pelajaran Akuntansi Produktif pada standar kompetensi mengelola dokumen transaksi dan memproses entri jurnal belum mencapai hasil yang maksimal. Dari 126 siswa sebanyak 59 siswa tuntas dalam belajar dan 67 siswa belum tuntas. Standart Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) yang ditetapkan di SMKN 8 Jakarta untuk mata pelajaran Akuntansi Produktif yaitu 7,8. Ini berarti persentasi siswa yang lulus SKBM hanya 46,8%.

Berdasarkan kenyataan tersebut dapat diasumsikan bahwa hasil belajar siswa belum cukup optimal. Hal itu dapat disebabkan karena faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa dapat berasal dari dalam diri dan luar diri siswa diantaranya adalah faktor guru tidak mampu menggunakan media pembelajaran variatif sebagai alat

---

[1] Latief. “Ah, Pengajaran Guru Masih Membosankan!”.Dalam http://nasional.kompas.com.2010.

mengajar. Untuk itu, media buku pembelajaran buku pelajaran seharusnya tidak lagi menjadi satu-satunya media penunjang pembelajaran peserta didik. Seiring dengan perkembangan teknologi di era globalisasi ini, diperlukan media pembelajaran yang lebih variatif seperti permainan monopoli.

Mengacu kepada permasalahan yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul**, "**Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Monopoli dan Buku Pelajaran pada Mata Pelajaran Akuntansi Produktif Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi SMK Negeri 8 Jakarta**".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan data yang ditampilkan pada bagian latar belakang dan beberapa referensi pendukung, hasil belajar menurun akibat dari :

1. Masih terdapat beberapa guru yang menggunakan metode yang membosankan
2. Penggunaan media oleh sebagian guru yang kurang variatif
3. Sebagian daya serap siswa terhadap materi pelajaran rendah
4. Sebagian minat belajar siswa rendah

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada masalah perbedaan hasil beajar antara penggunaan media pembelajaran permainan permainan monopoli dan buku pelajaran.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara penggunaan media pembelajaran permainan monopoli dan buku pelajaran siswa pada mata pelajaran akuntansi produktif?”.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya :

1. Siswa

   Dengan melakukan penelitian tentang media pembelajaran permainan monopoli dan buku pelajaran diharapkan siswa semakin mudah untuk menyerap materi pembelajaran di kelas. Pemilihan media pembelajaran ini juga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna.

2. Guru

   a. Mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas X Jurusan Akuntasi SMKN 8 Jakarta
   b. Membuktikan alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan kinerja guru
   c. Guru dapat menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran

d. Membuat variasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan
e. Memacu kreativitas guru untuk memperbanyak penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran

3. Peneliti
   a. Menambah wawasan mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran akuntansi produktif
   b. Dapat mengetahui perbedaan media pembelajaran permainan monopoli dan buku pelajaran untuk mata pelajaran akuntansi produktif
   c. Mengetahui pengaruh media pembelajaran permainan monopoli dan buku pelajaran terhadap hasil belajar
   d. Sebagai penelitian awal untuk dikembangkan oleh peneliti selanjutnya

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Deskripsi Konseptual

1. Hasil Belajar

Menurut Teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah, yaitu: a) kognitif, b) afektif, c) psikomotor. Dengan kata lain, siswa yang belajar berarti memperbaiki kemampuan ketiga ranah tersebut. Diantara ahli yang mempelajari ranah-ranah kejiwaan tersebut adalah Bloom, Krathwohl, dan Simpson.

a. Kognitif adalah kemampuan yang menyangkut kecerdasan atau intelektualitas. Jenis perilaku ranah kognitif menurut Bloom yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
b. Psikomotor adalah kemampuan yang menyangkut ketrampilan fisik dalam mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu. Jenis perilaku ranah psikomotor menurut Simpson yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.
c. Afektif adalah kemampuan yang menyangkut aspek perasaan dan emosi. Jenis perilaku ranah afektif menurut Krathwohl dan Bloom yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, dan penentuan sikap.

Berdasarkan pengertian diatas, hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor yang diakibatkan oleh proses belajar.[2] Nana Sudjana menambahkan bahwa ketiganya tidak berdiri sendiri, tapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hierarki. Sebagai tujuan yang hendak dicapai, ketiganya harus nampak sebagai hasil belajar siswa di

[2] Dimyati dan Mudjiono."Belajar dan Pembelajaran". Jakarta: PT Rineka Cipta. 2006, h. 26.

sekolah. Oleh sebab itu ketiga aspek tersebut, harus dipandang sebagai hasil belajar siswa, dari proses pengajaran.[3]

Menurut Dimyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa.[4] Sejalan dengan itu, Gagne berpendapat bahwa terdapat lima tipe hasil belajar, yaitu intelektual (kognitif), informasi verbal, mengatur kegiatan intelektual (strategi kognitif), sikap, dan keterampilan motorik.[5]

Menurut Oemar Hamalik, tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut.

Adapun aspek-aspek itu adalah:
a. Pengetahuan,
b. Pengertian,
c. Kebiasaan,
d. Keterampilan,
e. Apresiasi,
f. Emosional,
g. Hubungan Sosial,
h. Jasmani,
i. Etis atau Budi Pekerti, dan
j. Sikap.[6]

Menurut William Burton, hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan

---

[3] Nana Sudjana.“Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo. 2002, h. 49.
[4] Dimyati dan Mudjiono.Op. cit., h. 20.
[5] Nana Sudjana.Op. cit., h. 55.
[6] Oemar Hamalik. “Proses Belajar Mengajar”. Jakarta: Bumi Aksara. 2009, h. 30.

keterampilan.[7] Sedangkan menurut Horward Kingsley, terdapat tiga macam hasil belajar, yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita.[8]

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku siswa yang mencakup pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya.[9] Beliau menambahkan bahwa hasil belajar pada dasarnya merupakan akibat dari suatu proses belajar. Menurut Darsono, hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran berupa perubahan tingkah laku yang relatif tetap.[10]

a. Evaluasi Belajar di Sekolah Menengah Kejuruan

Evaluasi dilaksanakan untuk meneliti hasil dan proses belajar siswa, untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang melekat pada proses belajar itu. Evaluasi tidak mungkin dipisahkan dari belajar, maka harus diberikan secara wajar agar tidak merugikan. Evaluasi sebagai suatu alat untuk mendapatkan cara-cara melaporkan hasil-hasil pelajaran yang dicapai, dan dapat memberi laporan tentang siswa kepada siswa itu sendiri, serta orang tuanya. Dapat pula evaluasi dipakai untuk menilai metode mengajar yang digunakan dan untuk mendapatkan gambaran komprehensif tentang siswa

---

[7] Ibid., h. 31.
[8] Nana Sudjana."Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar". Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2009, h. 22.
[9] Ibid., h. 62
[10] Yasin Yusuf dan Umi Auliya. "Sirkuit Pintar: Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga". Jakarta: Visimedia. 2011, h. 7.

sebagai perseorangan, dan dapat juga membawa siswa pada taraf belajar yang lebih baik.[11]

Dilihat dari fungsinya, jenis penilaian ada beberapa macam, yaitu penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian diagnostik, penilaian selektif, dan penilaian penempatan. Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun. Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, dan penilaian penempatan adalah penilaian yang ditunjukkan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu.[12]

Dari segi alatnya, penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi tes dan bukan tes (nontes). Tes ini ada yang diberikan secara lisan, ada tes tulisan, dan ada tes tindakan. Soal-soal tes ada yang disusun dalam bentuk objektif, ada juga yang dalam bentuk esai atau uraian. Sedangkan bukan tes sebagai alat penilaian mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala, sosiometri, studi kasus, dll.[13]

---

[11] Slameto.“Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.” Jakarta: Rineka Cipta. 2010, h. 51.
[12] Nana Sudjana.Op. cit., h. 5.
[13] Ibid.

Menurut Djemari, tes merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respons seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan. Respons peserta tes terhadap sejumlah pertanyaan menggambarkan kemampuan dalam bidang tertentu.Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar yang bersifat *hard skills*.[14]

Dalam penilaian hasil dan proses belajar dapat digunakan beberapa cara. Cara pertama mengunakan sistem huruf, yakni A, B, C, D, dan G (gagal).Cara kedua ialah dengan sistem angka 1-4.Ada juga standar sepuluh, yakni menggunakan rentangan angka 1-10.Bahkan ada juga yang menggunakan rentangan 1-100.[15] Penggunaan cara penilaian di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) biasanya adalah rentangan 1-100.

Sisem penilaian hasil belajar pada umumnya dibedakan ke dalam dua sistem, yakni penilaian acuan norma (PAN) dan penilaian acuan patokan (PAP). PAN adalah penilaian yang diacukan kepada rata-rata kelompoknya, sedangkan PAP adalah penilaian yang mengacu pada kompetensi yang harus dikuasai siswa.[16]Pada umumnya, di SMK menggunakan sistem penilaian PAP dengan menggunakan SKM atau Standar Ketuntasan Minimal.SKM ini merupakan standar yang menjadi patokan bahwa siswa telah kompeten atau belum kompeten terhadap subkompetensi tertentu.Dengan demikian, SKM dapat digunakan untuk

---

[14] Eka Putra Widyoko. “Evaluasi Program Pembelajaran”. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2012, h. 45.
[15] Ibid., h. 7.
[16] Ibid.

mengetahui berapa persentase kelulusan subkompetensi pada suatu kelas. Dalam hal ini, Nana Sudjana menyatakan bahwa salah satu aspek yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar yang dicapai oleh siswa yaitu jumlah siswa yang dapat mencapai tujuan instruksional minimal 75 dari jumlah instruksional yang harus dicapai.[17] Maksud dari pernyataan tersebut yakni setidaknya 75% jumlah siswa dinyatakan kompeten atau memiliki nilai lebih atau sama dengan dari nilai SKM.

Penentuan SKM di tiap sekolah berbeda-beda, bahkan di tiap kompetensi keahlian atau mata pelajaran tertentu.Hal ini tergantung dari kesiapan komponen pembelajaran seperti kurikulum, guru, siswa, media pembelajaran, bahan pengajaran, dll.Semakin tinggi SKM maka kesiapan komponen pembelajaran semakin tinggi, begitupun sebaliknya.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu dapat dibagi menjadi 2 bagian besar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal

1) Faktor jasmaniah
   Faktor jasmaniah mencakup faktor kesehatan dan cacat tubuh.Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin.Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar.Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu.
2) Faktor Psikologis
   Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong kedalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

[17] Ibid., h. 62.

3) Faktor Kelelahan
   Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya.Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

Faktor Eksternal

1) Faktor Keluarga
   Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
2) Faktor Sekolah
   Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
3) Faktor Masyarakat
   Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor masyarakat ini mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.[18]

Dalam faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar disebutkan faktor sekolah, yang didalamnya terdapat alat pelajaran. Alat pelajaran yang dimaksud merupakan media pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar dipengaruhi oleh media pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Seringkali media pembelajaran disamakan dengan media pendidikan atau media pengajaran. Menurut Syaiful dan Aswan, media pengajaran adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat dikaitkan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh

[18] Slameto, op. cit., h. 54.

pengetahuan dan keterampilan.[19] Mereka menambahkan, media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.[20]

Menurut Azhar Arsyad, media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Beliau menambahkan, media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.[21]

Menurut Gerlach dan Ely, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.[22] Lain halnya dengan Heinich dan kawan-kawan yang mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.[23]

Hemidjodjo memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, ataupendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang

---

[19] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. “Strategi Belajar”. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2006, h. 120.
[20] Ibid., h. 121.
[21] Arsyad, Azhar. “Media Pembelajaran”. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2011, h. 2.
[22] Ibid., h. 3.
[23] Ibid., h. 4.

dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.[24] Acapkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.[25]

Menurut National Education Association (NEA), media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.[26] Sejalan dengan itu, menurut Sayling Wen, media merupakan sarana komunikasi di antara manusia. Dulu, guru menulis dengan sebatang kapur, sesekali membuat gambar sederhana, atau menggunakan suara-suara sederhana lainnya untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan informasi. Sekarang semakin perlulah kita gunakan multimedia dalam mengajar.[27]

Menurut Gagne, media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.[28] Sedangkan menurut Miarso, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.Sedangkan menurut Schram, media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat

---

[24] Ibid.
[25] Ibid.
[26] Ibid., h. 5.
[27] Sayling Wen. “Future of Education (Masa Depan Pendidikan)”. Batam: Lucky Publishers. 2003, h. 38.
[28] Dina Indriana. “Ragam Alat Bantu Media Pengajaran”. Yogyakarta: Diva Press. 2011, h. 14.

dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran sehingga media menjadi perluasan bagi guru.[29]

Menurut Association for Education Communications and Technology (AECT), media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.[30] Sejalan dengan itu, menurut Dina Indriana, media pengajaran merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Media pengajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena di dalam media pengajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik.[31]

Menurut Brigg, media adalah alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang sesuai untuk belajar.[32] Menurut Ishak Abdulhak, media dalam perspektif yang lebih luas, yaitu semua alat atau bahan yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Selain alat-alat pembelajaran yang sederhana, masih ada beberapa teknik atau sistem pembelajaran yang sedemikian kompleks sehingga jauh melebihi pengertian media yang biasa kita gunakan. Sebagai contoh, simulator, pengajaran dengan bantuan komputer, mesin pembelajaran, dan permainan pendidikan.[33]

---

[29] Ibid.
[30] Ibid.
[31] Ibid., h. 15.
[32] Yasin Yasif dan Umi Auliya.Op. Cit., h. 17.
[33] Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI. “Ilmu dan Aplikasi Pendidikan: Bagian 2 Ilmu Pendidikan Praktis”. Bandung: PT IMTIMA. 2007, h. 61.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Woolkfolk dan Nicolich, guru dapat membuat program pembelajaran dengan memanfaatkan media dan sumber belajar di luar sekolah. Pemanfaatan tersebut bermaksud meningkatkan kegiatan belajar sehingga mutu hasil belajar semakin meningkat.[34] Slameto menambahkan bahwa alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajarnya akan menjadi lebih giat dan lebih maju. Mengusahakan alat pelajaran yang baik dan lengkap adalah perlu agar guru dapat mengajar dengan baik sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik serta dapat belajar dengan baik pula.[35]

Menurut Syaiful dan Aswan, sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.[36]

Nana Sudjana merumuskan fungsi media pengajaran menjadi enam kategori, sebagai berikut:

---

[34] Dimyati dan Mudjiono, op. cit., h. 36
[35] Slameto, op. cit., h. 68.
[36] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, op. cit., h. 122.

1) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2) Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru.
3) Media pengajaran dalam pengajaran, pengunaannya integral dengan tujuan dari isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan (pemanfaatan) media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
4) Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
5) Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
6) Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan perkataan lain, menggunakan media, hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama diingat siswa, sehingga mempunyai nilai tinggi.[37]

Menurut Yunus, media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman. Orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahaman dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengar.[38] Pendapat ini didukung oleh Ibrahim bahwa media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka. Selain itu, juga membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.[39]

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

---

[37]Ibid., h. 134.
[38] Azhar Arsyad, op. cit., h. 16
[39] Ibid.

1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2) Fungsi afektif, yaitu gambar atau lambing visual dapat menggugah emosi atau sikap siswa.
3) Fungsi kognitif, yaitu lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4) Fungsi kompensatoris, yaitu media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.[40]

Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
   Meskipun guru menfasirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media, ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa.
2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
   Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan Keunggulan media menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
4) Pemakaian waktu dan tenaga lebih efisien
   Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin.
5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7) Menumbuhkan sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

---

[40] Ibid.

8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif dan guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukankepribadian, atau memotivasi siswa.[41]

Dale mengemukakan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
3) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar.
4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
5) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
7) Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari.
8) Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
9) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat.
10) Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan system gagasan yang bermakna.[42]

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti

[41]Ibid., h. 21.
[42]Ibid., h. 23.

mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.[43]

Beberapa fungsi media pembelajaran menurut Azhar Arsyad, yaitu:

1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4) Media pebelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.[44]

Menurut Fatah Syukur, media pendidikan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang gilirannya diharapkan mempertinggi hasil belajar yang hendak dicapai. Penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil belajar yang berkenaan dengan taraf pikir siswa. [45]

Menurut Sayling Wen, seorang guru yang memberikan pelajarannya dengan bantuan multimedia bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang situasi-situasi dalam kehidupan nyata, meminta contoh-contoh dari para siswanya untuk menjelaskan bagaimana konsep dan teori itu berlaku dalam situasi tertentu. Dengan cara ini, pelajaran yang membosankan

---

[43]Ibid., h. 24.
[44]Ibid., h. 26.
[45] Fatah Syukur. “Teknologi Pendidikan”. Semarang: Rasail. 2008, h. 120.

menjadi hidup dan memperkaya, dan kapasitas belajar sang siswa menjadi sangat ditingkatkan.[46]

Menurut Dina Indriana, tujuan utama media pengajaran adalah untuk memadukan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor, yang sangat penting dalam proses pembelajaran siswa. Tiga aspek ini menjadi indikator keberhasilan siswa untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pengajaran juga berguna dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar. Sebab, proses belajar dan mengajar yang menggunakan media pengajaran membuat anak didik mampu menyerap pelajaran tersebut dengan baik sehingga membekas lebih lama pada diri mereka. Dari sini, maka akanada peningkatan kualitas belajar dan mengajar sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.[47]

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Syaiful dan Aswan mengklasifikasi macam-macam media menurut jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Berikut penggolongannya:

1) Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam:
   a) Media Auditif
   b) Media Visual
   c) Media Audiovisual
2) Dilihat dari daya liputnya, media dibagi ke dalam:
   a) Media dengan daya liput luas dan serentak
   b) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat
   c) Media untuk pengajaran individual
3) Dilihat dari cara pembuatannya, media dibagi ke dalam:

---

[46] Sayling Wen, op. cit., h. 41.
[47] Dina Indriana, op. cit., h. 22.

a) Media sederhana
b) Media kompleks [48]

Menurut Gagne dan Briggs, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.[49]

Pengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan media teknologi mutakhir.

1) Pilihan Media Tradisional
   a) Visual diam yang diproyeksikan
      Terdiri dari proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
   b) Visual yang tak diproyeksikan
      Terdiri dari gambar/ poster, foto, *charts*/ grafik/ diagram, pameran/ papan info/ papan bulu
   c) Audio
      Terdiri dari Rekaman piringan, pita kaset/ *reel*/ *cartridge*
   d) Penyajian multimedia
      Terdiri dari Slide plus suara (tape), *multi-image*
   e) Visual dinamis yang diproyeksikan
      Terdiri dari film, televisi, video
   f) Cetak
      Terdiri dari buku teks, modul/ teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, *hand out*
   g) Permainan
      Terdiri dari teka-teki, simulasi, permainan papan
   h) Realita
      Terdiri dari model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka)
2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir
   a) Media berbasis telekomunikasi
      Terdiri dari telekonferen, kuliah jarak jauh
   b) Media berbasis mikroprosesor

---

[48] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain., op. cit., h. 24.
[49] Azhar Arsyad, op. cit., h. 4.

Terdiri dari *computer-assisted instruction*, permainan computer, system tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, *compact disc* [50]

Menurut Sudarman Danim, beberapa alat teknologi pendidikan, antara lain:

1) Papan Tulis
2) Bulletin Board dan Display
3) Gambar dan Ilustrasi Photography
4) Slide dan Film Stripe
5) Film
6) Rekaman Pendidikan
7) Radio Pendidikan
8) Televisi Pendidikan
9) Peta dan Globe
10) Buku Pelajaran
11) Overhead Projector (OHP)
12) Tape Recorder [51]

Menurut Fatah Syukur, pola media pendidikan terdiri dari:

1) Bahan-bahan catatan atau membaca (supplementary materialis)
   Misalnya buku, komik, koran, majalah, bulletin, folder, periodikal dan pamflet, dan lain-lain.
2) Alat-alat audio visual
   a) Media pendidikan tanpa proyeksi, misalnya papan tulis, papan tempel, papan planel, bagan diagram, grafik, karton, komik, gambar.
   b) Media pendidikan pada tiga dimensi, misalnya pada boneka asli dan benda tiruan. Contoh diorama, boneka, dan lain-lain.
   c) Media yang menggunakan teknik atau masinal.
   d) Alat-alat yang tergolong dalam kategori ini meliputi film strip, film, radio, televisi, laboratorium elektro perkakas atau instruktif.
3) Sumber-sumber masyarakat
   Berupa obyek-obyek, peninggalan sejarah, dokumentasi bahan-bahan masalah-masalah, dan sebagainya.
4) Kumpulan benda-benda
   Berupa benda-benda yang dibawa dari masyarakat ke sekolah untuk dipelajari, misalnya potongan kaca, benih, bibit, bahan kimia, darah, dan lain-lain.
5) Contoh-contoh kelakuan yang dicontohkan oleh guru

---

[50] Ibid., h. 33.
[51] Fatah Syukur, op. cit., h. 27.

> Meliputi semua contoh kelakuan yang dipertunjukkan oleh guru waktu mengajar, misalnya dengan tangan, kaki, gerakan badan, mimik, dan lain-lain.[52]

3. Permainan

Menurut Anggani, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Jika pengertian bermain dipahami dan sangat kita kuasai, maka kemampuan itu akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak. Sedangkan alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat.[53]

Menurut Yasin dan Umi, media permainan edukatif, produktif, dan menyenangkan adalah semua alat permainan yang bersifat mendidik atau digunakan dalam pembelajaran, menghasilkan nilai lebih bagi penggunanya, dan membuat senang ketika menggunakannya.[54] Menurut Reni, bermain merupakan aktivitas yang spontan dan melibatkan motivasi serta prestasi dalam diri anak yang mendalam.[55]

Menurut Katie Salen dan Eric Zimmerman, permainan adalah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, ditentukan oleh aturan, yang

---

[52] Ibid., h. 125.
[53] Anggani Sudono. "Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini". Jakarta: PT. Grasindo. 2006, h. 1.
[54] Yasin Yasif dan Umi Auliya.Loc. Cit.
[55] Reni Akbar Hawadi. "Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak". Jakarta: PT Grasindo. 2001, h. 6.

menghasilkan hasil yang terukur. Menurut Raph Koster, Permainan adalah sistem dimana pemain terlibat dalam tantangan abstrak, ditentukan oleh aturan, interaktivitas, dan umpan balik, yang menghasilkan hasil yang terukur seringkali memunculkan reaksi emosional.[56]

Sachiyo Tanaka mengungkapkan tentang pilihan kegiatan bermain bagi anak. Golongan tingkat kesulitan dan kegiatan dibedakan menjadi 3 yaitu mudah, sedang, sulit. Untuk itu, kita sebagai pendidik perlu mempersiapkan alat permainan yang bervariasi yang memiliki kegiatan ketiga tingkat kesulitan itu dan juga disesuaikan dengan kemampuan anak. Dari berbagai tingkat kesulitan inilah kemahiran tenaga pendidik dalam mengenal kemampuan anak didiknya teruji.[57]

Menurut Edna C Pattisna, lima hal yang dipercaya pelajar-pelajar sukses, yaitu:

a. Mereka bertanggung jawab atas apa yang terjadi dalam hidupnya.
b. Tidak ada yang namanya kegagalan. Di dunia ini yang ada hanyalah masukan.
c. Berpikir bahwa kalau orang lain bisa, Anda juga pasti bisa.
d. Anggaplah belajar itu sebagai bermain.
e. Janganlah Anda terpaku pada sesuatu hal, sebab banyak hal yang selalu berubah.[58]

a. Monopoli

Salah satu jenis permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah monopoli. Menurut M. Zamakh, monopoli pertama

---

[56] Karl Kapp. "The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Traning and Education". San Fransisco, USA: Pfeiffer. 2012, h. 7.
[57] Ibid., h. 8.
[58] Anita Lie. "Memudahkan Anak Belajar". Jakarta: Kompas. 2008, h. 3.

kali dibuat tahun 1904. Permainan itu diciptakan seorang guru Amerika yang hendak mengajarkan murid-muridnya tentang prinsip paham ekonomi kapitalis.[59]

Menurut Agus Cahyo, cara bermain monopoli adalah sebagai berikut. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya. Apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, maka ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Jika petak itu sudah dibeli oleh pemain lain, maka ia harus membayar pemain itu dengan uang sewa yang jumlahnya sudah ditetapkan. Pemain yang mengumpulkan kekayaan terbanyak, dialah yang menang.

Permainan monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai atau mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya. Dan, apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, maka ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertertera. Jika petak itu sudah dibeli oleh pemain lain, maka ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

---

[59] M. Zamakh Syarifani. Apakah Kamu Tahu? Serba-Serbi Pengetahuan Umum Dunia. Yogyakarta: Narasi. 2009, h. 62.

Teknis permainan monopoli pada dasarnya hampir sama dengan permainan ular tangga, di mana untuk melangkah, pemain harus melemparkan dadu dan melakukan langkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Meski demikian, monopoli memiliki konsukuensi yang berbeda. Jika ular tangga biasanya ada tangga untuk naik sekaligus ular untuk turun, maka pada monopoli ada sejumlah konsekuensi ekonomis didalamnya, yaitu perhitungan dan transaksi layaknya seseorang yang sedang mempraktikkan ilmu ekonomi. Pemain tidak hanya diberi pelajaran bagaimana menghitung dadu dan langkah, tetapi juga memperhitungkan sejumlah perhitungan ekonomi dan analisis sesuai kotak yang didapat.

Tujuan akhir permainan monopoli adalah mengumpulkan kekayaan sebanyak-banyaknya dari pemain lawan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti. Dengan demikian, permainan ini dapat mengasah kemampuan otak kiri anak, bukan hanya pada fungsi menghitungnya saja melainkan analisisnya juga. Peserta permainan terdiri atas 5 orang, yaitu empat orang sebagai pemain dan seorang sebagai pencatat hasil permainan (disebut pengamat dan juri permainan). Setiap pemain diberi modal uang-uangan sebanyak 8 lembar uang-uangan senilai 5.000. Hal ini untuk membatasi waktu permainan.[60]

Menurut Dessy Danarti, monopoli termasuk ke dalam jenis *board game*. Dessy menambahkan, *Board Game* adalah permainan yang dilakukan di atas tempat tertentu semacam “papan”. Semua permainan

[60] Agus N Cahyo. “Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak”. Yogyakarta: Flashbooks. 2011, h. 144.

dilakukan di atas papan tersebut. Jumlah pemain minimal dua orang. *Board Game* sudah dimainkan sejak zaman Mesir, yaitu senet yang mirip seperti catur. Sekarang, *board game* sudah berkembang dengan berbagai macam variasi. Mulai dari yang sederhana hingga yang sulit. Menurut Reni, biarkanlah anak untuk membayar ke kasir dan mengambil kembaliannya. Tunjukkanlah macam-macam uang dan koin. Kenalkanlah permainan monopoli. Dengan demikian, permainan monopoli dapat menjadi media pembelajaran macam-macam uang yang baik untuk anak.[61]

Menurut Vernon S. Gerlach, perkembangan yanglebih baru, tapi satuterkait erat dengankegiatanbermain perandansimulasi, adalah permainan (*game*). Banyak dari kita telah memainkan permainan papan seperti monopoli. Sekarang *game* telah dikembangkan terutama untuk digunakan dalam situasi belajar-mengajar. Biasanya ada papan atau beberapa unsure pengorganisasian lainnya. Ada objek yang akan dipindahkan, dibangun, diperdagangkan, atau diperoleh. Ada pasar untuk menentukan status dari masing-masing pemain. Sering uang atau nilai dari barang digunakan untuk menjalankan usaha. Ada seperangkat aturan main, dan ada beberapa pemain. Para pemain berperan sebagai seorang tokoh sejarah, atau broker saham, atau seorang ahli geologi yang tugasnya adalah untuk memprediksi apakah saluran yang diberikan mengandung minyak. Ada aturan yang telah diberikan dan harus dijalankandalam batasan yang disebutkan. Spidol atau kartu skor atau kartu status diberikan kepada

[61] Reni Akbar Hawadi. Op. Cit., h. 136.

setiap pemain. Jika uang atau nilai benda lainnya digunakan, setiap pemain menerima jumlah yang dialokasikan. Dari titik ini, kemiripan antara permainan akademik dan permainan meja bias berkurang.[62]

Menurut Fariz, seperti khas permainan lain di zaman itu, permainan monopoli adalah permainan multiindividu yang melibatkan lebih dari satu, namun maksimum empat pemain. Permainan berbasis strategi usaha yang menantang setiap pemain untuk mampu menjadi usahawan ulung dengan modal pinjaman dari bank. Aneka kelas usaha bidang property maupun perusahaan publik menjadi usaha-usaha yang diperebutkan. Dan, akhirnya melalui kejelian pemain dalam mengembangkan usahanya akan menjadikan seorang pemenang. Usahawan yang mampu "menggugur"kan pemain-pemain yang lain dalam kebangkrutan. Dalam langkah-langkah yang harus dijalani para pemain berdasarkan jumlah angka pada dua butir dadu, selalu ada kotak kesempatan dan kotak tantangan yang bisa diperoleh. Sedangkan butir dadu sesungguhnya menyimbolkan nasib.[63]

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian dalam Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia (Volume 10, Nomor 2) pada tahun 2012 oleh Edi Dwi Rohmawati dan Sukanti, Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul "Pengaruh Cara Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012"

[62]Vernon S. Gerlach."Teaching and Media". United States of America: Prentice-Hall. 1971, h. 193.
[63] Fariz RM. "Living in Harmony: Jati Diri, Ketekunan, dan Norma". Jakarta: Kompas. 2009, h. 33.

menyimpulkan bahwa penggunaan media pembeajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar Akuntansi.

2. Penelitian dalam Jurnal BioEdu (Volume 1, Nomor 1) pada tahun 2012 oleh Arif Susanto, Raharjo, dan Muji Sri Prastiwi, Universitas Negeri Surabaya dengan judul "Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA" menyimpulkan bahwa media permainan monopoli biologi layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran biologi dengan topik sel.
3. Penelitian dalam Jurnal JP2f (Volume 1, Nomor 1) pada tahun 2010 oleh Riyanti dan Wawan Kurniawan, IKIP PGRI Semarang dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar IPA-Fisika Melalui Permainan Monopoli Bagi Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Gajah Demak Semester Genap Tahun Pelajaran 2008/2009" menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Penelitian dalam Journal of Hospitaity and Tourism Education (Volume 22, Number 3) pada tahun 2010 oleh Robert O'Halloran and Cynthia Deale, East Carolina University dengan judul "Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development" menyimpulkan bahwa melalui proyek pengembangan permainan monopoli ini, para murid dan instruktur menemukan bahwa suatu permainan dapat menjadi perangkat pembelajaran yang efektif, menghibur, dan bertujuan pada proses bagipeserta didik.

5. Penelitian dalam Jurnal Ilmiah Exacta (Volume 22, Nomor 1) pada tahun 2009 oleh Didi Suprijadi dan Supardi U.S, Universitas Indraprata PGRI dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Pada Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Terhadap Hasil Belajar Matematika dengan Konsep Pendidikan Inklusi" menyimpulkan bahwa bahwa ada pengaruh yang cukup berarti dari penggunaan alat peraga pada anak berkebutuhan khusus terhadap hasil belajar matematika.
6. Penelitian dalam Journal of Teaching Sociology (Volume 36, Number 3) pada tahun 2008 oleh Edith M. Fisher, Western Michigan University dengan judul "USA Stratified Monopoly: A Simulation Game About Social Class Stratification" menyimpulkan bahwa '*USAStratified Monopoly*' Monopoli bertingkat USA begitu fleksibel, permainan simulasi yang dinamis yang secara efektif mengajarkan siswa tentang stratifikasi kelas sosial. Permainan ini berhasil memenuhi tujuan belajarnya dan dapat menjadi alat pendidikan yang sangat kuat.
7. Penelitian dalam Journal of Business Case Studies (Volume 3, Number 3) pada tahun 2007 oleh Stephen B. Shanklin and Craig R. Ehlen, University of Southern Indiana dengan judul "Using The Monopoly Board Game As An Efficient Tool In Introductory Financial Accounting Instruction" menyimpulkan bahwa menyimpulkan bahwa penggunaan permainan Monopoli di awal pembelajaran, sebagai katalis akrab, memfasilitasi sikap belajar yang lebih baik terhadap materi dan dengan demikian meningkatkan kemungkinan keberhasilan siswa.

C. Kerangka Teoretik

1. Hubungan Permainan Monopoli dan Hasil Belajar

Menurut Anggani, alat permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Kegiatan atau permainan yang menyenangkan juga akan menigkatkan aktivitas sel otak mereka. Lebih lanjut, keaktifan sel otak akan membantu memperlancar proses pembelajaran anak.[64] Menurut Maja, dkk, Pembelajaran sifat dasar kendala-kendala yang ada di dunia ini, dapat menjadi kunci hasil belajar dari keterlibatan permainan. Permainan memberikan kesempatanyang aman untuk melakukan kesalahan, dan belajar dari kesalahan.[65]

Montessori, seorang tokoh pendidikan menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.[66] Disamping itu, Mayke menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mem-praktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.[67]

Menurut Sutrisno, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain,

---

[64] Anggani Sudono. "Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini". Jakarta: PT. Grasindo. 2006, h. 1.
[65] Maja Privec, dkk. "Guidelines for Game-Based Learning". Lengerich, Germany: PABST Publishers. 2004, h. 78.
[66] Ibid., h. 2.
[67] Ibid., h. 3.

asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.[68] Oleh karena itu, fungsi permainan adaah untuk menghasilkan proses pembelajaran yang menyenangkan. Cordova menunjukkan bahwa pembelajaran bertingkat yang menyenangkan dapat menjadi lebih efektif. Menggunakan beberapa tugas pendidikan sederhana, menunjukkan bahwa pembelajaran, ketika tertanam dalam pengaturan motivasi, dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan keterlibatan pembelajaran yang difasilitasi.[69]

Menurut Karl, belajar professional akan diminta untuk mencocokkan strategi permainan yang berbeda dengan berbagai jenis konten pembelajaran untuk menciptakan hasil pembelajaran yang tepat.[70] Karl menambahkan, belajar professional menggunakan banyak unsur-unsur dan dapat mencampur dalam unsur-unsur lain untuk menciptakan hasil belajar yang kuat.[71] Pembelajaran berbasis permainan efektif untuk pengisian daya perilaku dan menciptakan hasil belajar yang positif.[72]

Menurut Suyatno, dengan permainan, siswa dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep, kaidah-kaidah, unsur-unsur pokok, proses, hasil, dampak, dan seterusnya.[73] Menurut Johnson, dkk, istilah bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan. Ada ahli yang mengatakan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan, tetapi ada ahli lain membantah pendapat tersebut karena

---

[68] Sholeh Hamid. “Metode Edutainment”. Yogyakarta: Diva Press. 2011, h. 17.
[69] Maja Privec, dkk. Op. Cit., h. 93.
[70] Karl Kapp. Op. Cit., h. 22.
[71] Karl Kapp. Op. Cit., h. 50.
[72] Karl Kapp. Op. Cit., h. 76.
[73] Yasin Yusuf dan Umi Auliya.Op. Cit., h. 16.

adakalanya bermain bukan dilakukan semata-mata demi kesenangan, melainkan ada sasaran yang ingin dicapai, yaitu prestasi tertentu.

Yasin dan Umi menambahkan, permainan belajar, jika digunakan dengan bijaksana dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut:

a. Menyingkirkan keseriusan yang menghambat
b. Menghilangkan stress dalam lingkungan belajar
c. Mengajak orang terlibat penuh
d. Meningkatkan proses belajar
e. Membangun kreativitas diri
f. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
g. Meraih makna belajar melalui pengalaman
h. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar [74]

Menurut Wong, fungsi bermain yaitu:

a. Bagi perkebangan sensorimotor, permainan aktif penting untuk perkembangan otot dan bermanfaat untuk melepas kelebihan energi,
b. Bagi perkembangan intelektual, permainan memberikan sarana untuk mempraktikkan dan mengembangkan keterampilan berbahasa, serta mempraktikkan pengalaman yang lalu untuk mengamilasikannya ke dalam berbagai persepsi dan hubungan yang baru,
c. Bagi aspek sosialisasi, melalui bermain dapat belajar untuk membentuk hubungan sosial dan menyelesaikan masalah terkait hubungan ini, serta belajar memberi dan menerima,
d. Bagi kreativitas, tidak ada situasi lain yang lebh memberi kesempatan untuk menjadi kreatif selain bermain,
e. Bagi kesadaran diri, melalui bermain anak-anak dapat belajar mengenali siapa diri mereka dan dimana posisi mereka,
f. Bagi manfaat terapeutik, bermain bersifat terapeutik pada berbagai usia, serta merupakan sarana untuk melepaskan diri dari ketengan dan stress yang dihadapi di lingkungan,
g. Bagi aspek nilai moral, interaksi dengan sebaya selama bermain berperan secara bermakna pada pembentukkan moral mereka.[75]

Mihaly Csikszentmihalyi menjelaskan dalam teori alir bahwa umat manusia itu bisa melaksanakan apa pun dengan cara yang terbaik, jika mereka

---

[74] Yasin Yusuf dan Umi Auliya. Ibid.
[75] Donna Wong. “Buku Ajar Keperawatan Pediatrik”. Jakarta: EGC. 2008, h. 125.

mampu terlibat secara total dalam aktivitas yang menyenangkan. Beliau juga menunjukkan peran positif permainan dalam pembelajaran.[76]

Menurut Andang Ismail, pada dasarnya setiap aktivitas bermain selalu didasarkan pada perolehan kesenangan dan kepuasan, sebab fungsi utama bermain adalah untuk relaksasi dan menyegarkan kembali (*refreshing*) kondisi fisik dan mental yang berada pada ambang ketegangan.[77]

Beliau menambahkan, permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan. Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya.[78]

Menurut Asma Hasan Fahmi, permainan merupakan salah satu yang penting bagi perkembangan intelegensi dan fisik motorik (jasmaniah) anak.[79] Sejalan dengan itu, Hans Daeng berpendapat bahwa permainan dapat dikatakan universal sifatnya, yaitu melalui permainan, anak belajar hidup.[80]

Menurut Dyah Puspita, bermain berfungsi sebagai alat pendidikan. Para ahli pendidikan anak di dalam risetnya menyatakan bahwa cara belajar anak

---

[76] Ibid., h. 19.
[77] Andang Ismail. "Education Games : Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh". Yogyakarta: Pro-U Media. 2009, h. 26.
[78] Ibid., h. 112.
[79] Ibid., h. 15.
[80] Ibid., h. 16.

yang paing efektif ada pada permainan anak, yaitu dengan bermain di dalam kegiatan belajar mengajarnya. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur, kemampuan serta minat anak didik yang secara berangsur-angsur dikembangkan konsep bermain sambil belajar.[81]

Menurut Yudha Kurniawan, bermain sesungguhnya adalah kemampuan belajar itu sendiri. Permainan dapat membuat kemampuan berpikir anak lebih "dalam" untuk mencerna hal-hal yang konkret. Dengan bermain, seorang anak membangun kesadaran yang lebih berani. Permainan dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu permainan secara mandiri atau individu dan permainan secara kelompok.[82]

Menurut Andi, manfaat bermain bagi anak, yaitu:

a. Menimbulkan kegembiraan
b. Sebagai pemicu kreativitas
c. Meningkatkan respons terhadap hal baru
d. Melatih anak menyelesaikan/ mengatasi konflik
e. Sarana untuk bersosialisasi dan melatih fungsi mental
f. Melatih kepekaan dan empati
g. Sarana mengekspresikan perasaan, membentuk kepribadian anak
h. Mengembangkan rasa percaya diri
i. Melatih perkembangan fisik, emosi, dan sosial
j. Merangsang imajinasi/ kreativitas anak
k. Sarana hiburan
l. Menyalurkan energi; mengoptimalkan kelima indra[83]

Andi menambahkan, untuk meningkatkan kecerdasan anak, kita bisa memberikan beberapa alternatif permainan yang bersifat edukatif. Kategori

---

[81] Ibid., h. 36.
[82] Yudha Kurniawan. "Smart Games for Kids". Jakarta: Wahyu Media. 2007, h. 1.
[83] Andi Yudha. "Kenapa Guru Harus Kreatif?". Bandung: Mizan. 2008, h. 78.

sebuah permainan yang edukatif, yaitu merangsang kemampuan dasar pada anak-anak sesuai batas usianya, multifungsi sehingga stimulasi yang didapat anak juga beragam, melatih *problem solving*, melatih kemampuan dasar anak, melatih ketelitian dan ketekunan, merangsang kreativitas.[84]

Menurut Soetjiningsih, banyak keuntungan-keuntungan yang dipetik dari bermain, antara lain:

a. Membuang ekstra energi.
b. Mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh, seperti tulang, otot, dan organ-organ.
c. Aktifitas yang dilakukan dapat meningkatkan nafsu makan anak.
d. Anak belajar mengontrol diri.
e. Berkembangnya berbagai keterampilan yang akan berguna sepanjang hidupnya.
f. Meningkatkan daya kreativitas.
g. Mendapatkan kesempatan menemukan arti dari benda-benda yang ada disekitar anak.
h. Merupakan cara untuk mengatasi kemarahan, kekuatiran, iri hati, dan kedudukan.
i. Kesempatan untuk belajar bergaul dengan anak lainnya.
j. Kesempatan untuk menjadi pihak yang kalah ataupun yang menang di dalam bermain.
k. Kesempatan untuk belajar mengikuti aturan.
l. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya.[85]

Soetjiningsih menambahkan, alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan tingkat usianya dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk:

a. Pengembangan aspek fisik, yaitu kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak.
b. Pengembangan bahasa, dengan melatih berbicara, menggunakan kalimat yang benar.
c. Pengembangan aspek kognitif, yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna, dll.

---

[84] Andi Yudha. Op. Cit., h. 80.
[85] Soetjiningsih. "Tumbuh Kembang Anak". Jakarta: EGC. 1995, h. 109.

d. Pengembangan aspek sosial, khususnya dalam hubungannya dengan interaksi antara ibu dan anak, keluarga, dan masyarakat.[86]

Menurut Elizabeth b. Hurlock, beberapa manfaat bermain yaitu:

a. Bagi perkembangan motorik (fisik), bermain secara aktif berarti menggerakkan seluruh tubuh dan sebagai sarana untuk menyalurkan energi berlebih anak
b. Bagi perkembangan emosi, dalam bermain anak belajar tentang tingkah laku mana yang dapat diterima lingkungan dan mana yang dapat mengakibatkannya tidak disenangi
c. Bagi kreatifitas, bermain mampu merangsang dorongan untuk bereksperimen dan anak yang bermain dengan bebas, tampak sangat kreatif.[87]

Menurut Piaget, peranan praktek dan konsolidasi melalui bermain sangat penting karena keterampilan yang baru diperoleh akan segera hilang kalau tidak dipraktekkan dan dikonsolidasikan. Menurut Vygotsky, selain untuk perkembangan kognisi, bermain juga mempunyai peran penting bagi perkembangan sosial dan emosi anak. Bodrova dan Leong menambahkan, dalam bermain, anak dapat menciptakan *scaffolding* (bantuan khusus) secara mandiri baik dalam kontril diri, penggunaan bahasa, daya ingat, dan kerja sama dengan teman lain. Menurut Jerome Bruner, fungsi bermain adalah sarana mengembangkan kreatifitas dan fleksibilitas.[88]

Menurut Jerome Singer, bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya perangsangan (stimulasi), baik dari dunia luar maupun dari dalam yaitu aktivitas sel otak yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman. Melalui bermain,

---

[86] Soetjiningsih. Ibid.
[87] George Prasetya Tembong. "Smart Parenting". Jakarta: Elex Media Komputindo. 2006, h. 105.
[88] Mayke S. Tedjasaputra. Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : PT. Grasindo. 2001, h. 8.

anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dari dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan. Menurut teori *arousal* yang dikembangkan oleh Berlyne dan Ellis, bermain disebabkan adanya kebutuhan atau dorongan agar sistem saraf pusat tetap berada dalam keadaan terjaga. Kalau seseorang kurang stimulasi, akan timbul rasa bosan sebab tingkat *arousal* menurun tajam. Ellis menganggap bermain sebagai aktifitas mencari rangsang (stimulus) yang dapat meningkatkan *arousal* secara optimal.[89]

Menurut Effiana, ada banyak cara agar anak dapat secara aktif meningkatkan kemampuan pada tingkat kecerdasan yang baik. Salah satunya dengan menggunakan permainan. Bermain merupakan salah satu stimulus (perangsang) dari lingkungan yang dapat membantu memaksimalkan tumbuh kembang dan kecerdasan anak. Effiana menyarankan untuk memilih mainan yang edukatif (mendidik). Mainan edukatif adalah mainan yang melatih kemampuan fisik, merangsang kemampuan berpikir, dan mengajari anak tentang nilai kemanusiaan seperti keikhlasan, berbagi, sikap sabar, dan kesadaran akan pentingnya kerjasama. Manfaat bermain diantaranya memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial, dan penalaran.[90] Dalam Mukhtar, sebuah penelitian BEA mengungkapkan bahwa siswa yang mengikuti permainan selama 2 minggu,

---

[89] Mayke S. Tedjasaputra. Op. Cit., h. 12.
[90] Effiana Yuriastien, dkk. "Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita". Jakarta: Wahyu Media. 2009, h. 18.

dan siswa yang mengikuti ceramah selama 6 bulan, menempuh ujian pengetahuan kognitif dengan hasil yang sama baik.[91]

Menurut Utami Munandar, orang tua bisa mengusahakan agar belajar merupakan bermain, dan bermain merupakan belajar. Bermain di sini hendaknya juga bersifat melatih proses pemikiran anak, merangsang penalaran dan pemikiran logis di satu pihak, dan pemikiran kreatif di lain pihak.[92]

Berdasarkan penjelasan dari para ahli di atas, didapat bahwa permainan mampu meningkatkan kecerdasan, intelektual, dan krativitas. Menurut Slameto, pengetahuan mengenai tingkat kemampuan intelektual atau intelegensi siswa akan membantu pengajar menentukan apakah siswa mampu mengikuti pelajaran yang diberikan, serta meramalkan keberhasilan atau gagalnya siswa yang bersangkutan bila telah mengikuti pengajaran yang diberikan.[93]

Slameto menambahkan, kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar.[94] Menurut John Carroll, kecerdasan dan jumlah waktu belajar merupakan persyaratan bagi peserta didik untuk dapat memperoleh hasil belajar secara tuntas.[95]

Beberapa manfaat dari penggunaan permainan, yaitu meningkatkan proses pembelajaran, intelektual/ kognisi, kecerdasan, dan kreativitas sehingga

---

[91] Mukhtar dan Martinis Yamin.“Metode Pembelajaran yang Berhasil”. Jakarta: CV Sasama Mitra Suksesa. 2003, h. 54.
[92] Anita Lie. Op. Cit., h. 84.
[93] Slameto.Op. Cit., h. 128.
[94] Slameto.Op. Cit., h. 138.
[95] Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI.Op. Cit., h. 186.

mampu mempengaruhi hasil belajar. Salah satu jenis permainan adalah monopoli. Hal ini sejalan dengan Richie yang menyatakan bahwa ada dua permainan yang cukup baik untuk mengajarkan kita konsep uang sehubungan dengan dunia bisnis, yaitu permainan Monopoli produksi Hasbro dan Cashflow 101 board game karya Robert T. Kiyosaki. Permainan monopoli yang telah kita kenal sejak kecil mengajarkan kita untuk membeli asset/bisnis produktif sehingga dapat terus menghasilkan uang walaupun tidak harus bekerja dengan susah payah lagi.[96]

D. Perumusan Hipotesis

Hipotesis hasil (H_a) dalam penelitian ini yaitu :

”Terdapat perbedaan hasil belajar antara penggunaan media pembelajaran permainan monopoli dan media buku pelajaran.”

[96] Richie Indrajaya. “Jangan Takut Mulai Bisnis. Jakarta: MeBook”. 2008, h. 15.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan pengetahuan berdasarkan data atau fakta yang sahih (valid), benar dan dapat dipercaya (*reliable*) mengenai perbedaan hasil belajar antara penggunaan media pembelajaran permainan monopoli dan buku pelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif akuntansi standar kompetensi menyusun laporan keuangan.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 8 Jakarta, Jl. Raya Pejaten, Pasar Minggu, Jakarta Selatan 12510. Waktu yang dibutuhkan untuk penelitian ini adalah 2 bulan dari bulan Februari sampai dengan Maret 2013.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen (*true-experimental research*)karena melakukan tindakan perlakuan atau manipulasi variabel yang secara terencana dilakukan. Perlakuan yang dilakukan terhadap variable bebas dilihat hasilnya pada variabel terikat. Menurut Adang Rukhiyat, penelitian experimental sungguhan adalah suatu penelitian untuk menyelidiki pengaruh

suatu perlakuan terhadap suatu variabel.[97] Menurut Ary, penelitian eksperimen pada umumnya mempunyai tiga karakteristik penting, yaitu:

1. Variabel bebas yang dimanipulasi
2. Variabel lain yang mungkin berpengaruh dikontrol agar tetap konstan
3. Efek atau pengaruh manipulasi variabel bebas dan variabel terikat diamati secara langsung oleh peneliti [98]

Desain penelitian yang digunakan adalah *Randomized Subject Posttest Only Control Group Design*. Dalam desain penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diberi perlakuan yaitu pembelajaran dengan media pembelajaran permainan monopoli, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran dengan menggunakan buku pelajaran. Setelah diberi perlakuan, dilakukan *post test* untuk mengukur perbedaan hasil belajar dari kedua kelas. Hasil*post test* yang baik bila nilai kelompok eksperimen berbeda secara signifikan dengan kelompok kontrol. Menurut Sukardi, desain penelitian *Randomized Subject Posttest Only Control Group Design* adalah sebagai berikut:

Tabel III.1 *Posttest Only Control Group Design*

	Grup	Variabel Terikat	Postest
(R)	Eksperimen	X	Y_2
(R)	Kontrol	–	Y_2

[97] Adang Rukhiyat. "Panduan Penelitian Bagi Remaja". Jakarta: Dinas Olahraga dan Pemuda. 2001, h. 7.
[98] Sukardi. "Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya". Jakarta: PT Bumi Aksara. 2004, h. 180.

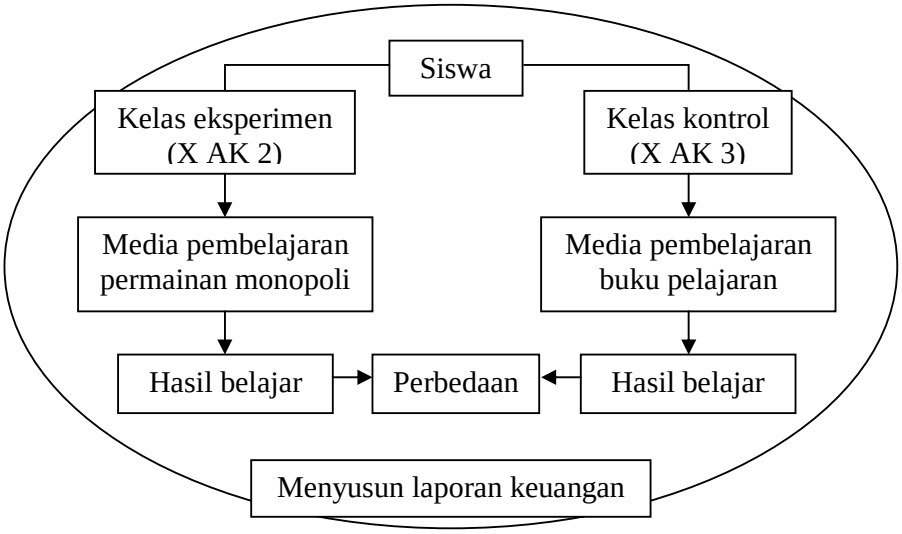
Keterangan:

(R)= Sampel yang dipilih secara *random* (acak)

Y_2 = Posttest

X = Perlakuan dengan menggunaan media pembelajaran permainan monopoli

– = Perlakuan dengan menggunaan media pembelajaran buku pelajaran [99]



Gambar III.1 Desain Penelitian

D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

Menurut Adang Rukhiyat, populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian.[100] Populasi penelitian yaitu siswa kelas X Jurusan Akuntansi SMK Negeri 8 Jakarta pada tahun akademik 2012/2013 yaitu berjumlah 126 orang, yang terdiri dari 4 kelas yaitu X AK 1, X AK 2, X AK 3, dan X AK 4.

[99] Ibid., h. 185.
[100] Adang Rukhiyat, op. cit., h. 35.

Sedangkan populasi terjangkau pada penelitian ini hanya menggunakan dua kelas yang dibagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Menurut Sutrisno Hadi, sampel adalah sebagian individu yang diselidiki dari keseluruhan individu penelitian. Sampel yang baik yaitu sampel yang memiliki populasi atau yang representatif, artinya yang menggambarkan keadaan populasi atau mencerminkan populasi secara maksimal, tetapi walaupun mewakili sampel bukan merupakan duplikat dari populasi.[101]

Untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen maka pemilihannya dilakukan secara acak. Oleh karena itu, teknik pengambilan sampel adalah dengan cara *Proportional Random Sampling*. Teknik ini digunakan karena semua individu dalam populasi diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Setelah dilakukan pengundian kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut, kelas X AK 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X AK 3 sebagai kelas kontrol sehingga total populasi terjangkau berjumlah 60 siswa. Menurut Tabel Isaac & Michael dengan taraf kesalahan 5%, didapat jumlah sampel penelitian yang diambil sebanyak 51 orang.

Tabel III.2 Sampel Penelitian

No.	Populasi Terjangkau	Jumlah Siswa	Sampel
1	X AK 2	29	25
2	X AK 3	31	26
	Jumlah	**60**	**51**

[101] Cholid Narbuko dan Abu Achmadi. “Metodologi Penelitian”. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2009, h. 107.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk mengumpulkan data yang digunakan dalam penelitian. Tujuan dari penggunaan teknik pengumpulan data ini adalah mendapatkan data yang tepat. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang teori atau pendekatan yang erat hubungannya dengan permasalahan yang sedang diteliti.

Beberapa hal yang berkaitan dengan variabel penelitian:

Hasil Belajar:

1. Definisi Konseptual

   Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam hal kognitif, yang mencakup ranah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan penilaian (C6).

2. Definisi Operasional

   Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam hal kognitif, yang mencakup ranah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan penilaian (C6). Variabel ini didapat dari nilai tes peserta didik. Instrumen tes yang digunakan memiliki bentuk, jumlah dan sistematika yang sama untuk setiap kelas sampel. Jumlah butir instrumen *post test* sebanyak 30 soal yang berbentuk pilihan ganda dengan 5 butir pilihan jawaban di setiap soalnya, yaitu A, B, C, D, dan E. Tes yang diberikan mengenai mata pelajaran akuntansi produktif pada standar kompetensi menyusun laporan keuangan.

Media Pembelajaran:

1. Definisi Konseptual

   Media pembelajaran adalah alat bantu yang dijadikan sebagai penyalur pesan yang digunakan dalam rangka komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran adalah permainan. Permainan adalah alat bantu yang dapat meningkatkan kesenangan, pengertian, imajinasi, kreativitas, prestasi dan hasil belajar, serta melibatkan peserta didik untuk mengenal lingkungannya yang dapat memberikan hasil yang terukur. Monopoli adalah salah satu permainan papan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

2. Definisi Operasional

   Media pembelajaran adalah alat bantu yang dijadikan sebagai penyalur pesan yang digunakan dalam rangka komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran adalah permainan. Permainan adalah alat bantu yang dapat meningkatkan kesenangan, pengertian, imajinasi, kreativitas, prestasi dan hasil belajar, serta melibatkan peserta didik untuk mengenal lingkungannya yang dapat memberikan hasil yang terukur. Monopoli adalah salah satu permainan papan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui

pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa permainan monopoli dan buku pelajaran.Media pembelajaran permainan monopoli diterapkan pada kelas eksperimen dan media pembelajaran buku pelajaran diterapkan pada kelas kontrol. Permainan monopoli untuk kelas eksperimen dipilih sebagai media pembelajaran inovatif dan dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan dan membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran. Sedangkan, buku pelajaran untuk kelas kontrol dipilih sebagai media pembelajaran yang paling sering digunakan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data adalah soal test hasil belajar (*post-test*). Instrumen penelitian perlu dilakukan uji coba untuk mengukur atau mengetahui instrumen yang akan digunakan apakah telah memenuhi syarat sebagai alat pengambil data atau belum. Instrumen tersebut layak untuk digunakan setelah dilakukan analisis terhadap validitas dan reliabilitas.

Berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Standar Kompetensi Menyusul Laporan Keuangan, di dapat bahwa kisi-kisi instrumen mengacu pada kompetensi dasar dan indikator sebagai berikut:

Tabel III.3 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif	Butir Soal
▪ Membukukan jurnal penyesuaian	▪ Akun-akun yang memerlukan penyesuaian diidentifikasi ▪ Jurnal penyesuaian yang diperlukan dicatat ▪ Jurnal penyesuaian telah diposting ▪ Saldo dalam buku besar setelah penyesuaian	▪ C3 (Penerapan)	1, 2, 3, 4
▪ Menyusun laporan keuangan	▪ Neraca lajur disajikan ▪ Laporan laba rugi disajikan ▪ Laporan neraca disajikan ▪ Laporan ekuitas disajikan ▪ Laporan arus kas disajikan	▪ C5 (Sintesis)	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16
▪ Membukukan jurnal penutup	▪ Akun yang didebet dan dikredit diidentifikasi ▪ Jurnl penutup dicatat ▪ Jurnal penutup dibukukan	▪ C3 (Penerapan)	13, 17, 18, 19, 20, 21, 22
▪ Menyusun daftar saldo akun setelah penutupan	▪ Daftar saldo akun setelah penutupan diidentfikasi ▪ Daftar saldo akun setelah penutupan disajikan	▪ C3 (Penerapan)	23, 24

1. Uji Validitas Data

Validitas sering diartikan dengan keshahihan. Suatu alat ukur disebut memiliki validitas bilamana alat ukur tersebut isinya layak mengukur obyek

yang seharusnya diukur dan sesuai dengan kriteria tertentu. Artinya ada kesesuaian antara alat ukur dengan fungsi pengukuran.[102]

Untuk menguji validitas instrumen, peneliti menggunakan rumus Korelasi Point Biseral, sebagai berikut :

$$r_{bis(i)} = \frac{\bar{X}_i - \bar{X}_t}{S_t}\sqrt{\frac{p_i}{q_i}}$$

Keterangan :

$r_{bis\ (i)}$ = Koefisien korelasi antara skor butir soal nomor i dengan skor total

X_1 = Rata-rata skor total responden yang menjawab benar butir soal nomor i

Xt = Rata-rata skor total seluruh responden

St = Standar deviasi semua responden

Pi = Porporsi jawaban benar untuk butir soal nomor i

qi = Proporsi jawaban salah untuk butir soal nomor i [103]

Setelah didapat nilai koefisien korelasi antara skor butir soal nomor i dengan skor total, bandingkan r butir dengan r tabel. Apabila r butir > r tabel maka butir soal berarti valid, sedangkan apabila r butir < r tabel maka butir soal berarti tidak valid. Jika dari seluruh butir soal ada butir yang tidak valid maka dilakukan perhitungan untuk menghitung koefisien korelasi antara skor butir yang valid dengan skor total baru. Hasilnya dibandingkan dengan r tabel sehingga didapat butir soal yang benar-benar valid. Butir tes yang valid dapat

[102] M. Chabib Thoha. "Teknik Evaluasi Pendidikan". Jakarta: PT Raja Grafido. 2001, h. 112.
[103] Djaali dan Pudji Muljono."Pengukuran dalam Bidang Pendidikan". Jakarta: Grasindo. 2008, h. 90.

digunakan untuk penelitian, sedangkan butir tes yang drop tidak dapat digunakan.

Uji validitas instrumen dilakukan pada kelas X AK 4—kelas yang tidak dijadikan subjek penelitian dengan jumlah responden sebanyak 27 orang. Hasilnya dari 30 butir soal, dinyatakan 80% atau 24 butir soal valid. Butir soal yang tidak valid yaitu nomor 1, 2, 4, 8, 9, dan 10 selanjutnya ditiadakan dan penomoran instrumen yang akan disebar kepada subjek penelitian diganti agar urut.

2. Uji Reliabilitas Data

Uji reliabilitas (keterandalan) pada penelitian ini menggunakan metode KR-20.Adapun langkah secara umum yang ditempuh untuk mencari reliabilitas dengan rumus ini adalah:

1. Membuat tabel analisis butir tanpa harus dikelompokkan nomor ganjil dan genap.
2. Menghitung proporsi yang mejawab benar dan proporsi yang menjawab salah pada masing-masing butir dalam tabel analisis butir.
3. Mengalikan proporsi yang menjawab benar dan yang menjawab salah.
4. Mencari varians(standar deviasi kuadrat) dari skor total.
5. Menghitung reliabilitas tes dengan rumus KR-20.[104]

Adapun Rumus KR-20 adalah:

[104]M. Chabib Thoha. Op. Cit, h. 133.

$$r_{11} = \left\{\frac{k}{k-1}\right\}\left\{\frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2}\right\}$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas tes

k = banyaknya butir pertanyaan (soal)

p = proporsi subyek yang menjawab betul dalam tiap-tiap butir

q = proporsi subyek yang menjawab salah dalam tiap-tiap butir

$\sum pq$ = jumlah total p x q pada masing-masing butir

S_t^2 = varians skor total[105]

Setelah mengetahui hasil uji validitas, maka instrumen yang valid diuji kembali dengan uji reliabilitas. Hasilnya, reliabilitas tes sangat tinggi, yaitu sebesar 84%.

G. Teknik Analisis Data

Setelah mengumpulkan data maka peneliti perlu menganalisis data. Data yang diperoleh dari hasil penelitian merupakan data mentah yang belum memiliki makna yang berarti sehingga agar data tersebut dapat lebih bermakna dan dapat memberikan gambaran nyata mengenai permasalahan yang diteliti, perlu diolah terlebih dahulu. Karena data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif, maka cara pengolahannya dilakukan dengan teknik statistik. Pengolahan data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Sebelum diuji, data skor *post test* yang telah terkumpul dianalisis

[105] Djaali dan Pudji Muljono.Op. Cit., h. 93.

dengan rumus jumlah skor yang benar tiap siswa dibagi jumlah soal dikalikan 100 sehingga diperoleh skor dengan rentangan 1-100.

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas inidigunakan uji Lilliefors. Teknik ini digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dan menggunakan pendekatan pemeriksaan data individu dalam keseluruhan (kelompok). Teknik Liliefors biasanya digunakan untuk rentang data yang relatif sedikit. Dalam teknik ini akan diuji hipotesis nol bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Dan akan diuji dengan rumus liliefors pada taraf signifikan $\alpha = 0{,}05$, yaitu resiko kesalahan hanya sebesar 5% dan tingkat kepercayaan sebesar 95%. Data akan berdistribusi normal apabila Lo < Lt, dan sebaliknya data tidak berdistribusi normal apabila Lo > Lt. Rumus yang digunakan yaitu :

$Lo = |F(z_i) - S(z_i)|$ [106]

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari variansi yang sama atau tidak. Uji yang digunakan dalam uji homogenitas adalah uji F. Rumus uji F tersebut ditunjukkan sebagai berikut :

F hitung= $\frac{VariansTerbesar}{VariansTerkecil}$

[106] Sudjana. “Metoda Statistik”. Jakarta: Tarsito. 2005, h. 467.

Harga Fhitung selanjutnya dibandingkan dengan harga Ftabel dengan dk pembilang = n2 – 1 dan dk penyebut = n1 – 1. Berikut rumus Ftabel:

F tabel = $\frac{VariansTerbesar}{VariansTerkecil} = \frac{dk\ Pembilang}{dk\ Penyebut}$

Lalu dilihat pada tabel distribusi F dengan taraf signifikansi sebesar 0,05.

Kriteria :

Jika f hitung < f tabel maka sampel homogen

Jika f hitung > f tabel maka sampel tidak homogeny

H. Hipotesis Statistika

Setelah uji normalitas dan homogenitas varians, langkah selanjutnya adalah uji hipotesis. Menurut Sugiyono, bila n1 ≠n2, varian homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan Polled Varian. Derajat kebebasannya (dk) = n1 + n2 – 2.[107]Berikut adalah rumus uji-t dengan model Polled Varian :

$$t = \frac{\bar{x}1 - \bar{x}2}{\sqrt{\frac{(n1-1)S_1^2+(n2-1)S_2^2}{n1+n2-2}\left(\frac{1}{n1}+\frac{1}{n2}\right)}}$$

Keterangan :

$\bar{x}1$ = rata-rata nilai X AK 2

$\bar{x}2$ = rata-rata nilai X AK 3

n1 = jumlah sampel X AK 2

n2 = jumlah sampel X AK 3

S_1^2 = varians kelas X AK 2

[107] Sugiyono. “Metoda Penelitian Pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D”. Bandung: Alfabeta. 2012, h. 273.

S_2^2 = varians kelas X AK 3

Kriteria :

Jika t hitung < t tabel maka Ho diterima

Jika t hitung > t tabel maka Ho ditolak

Hipotesis statistik penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis nol (Ho) : $\mu 1 = \mu 2$

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara penggunaan media pembelajaran permainan monopolidan siswa yang menggunakan media pembelajaran buku pelajaran.

Hipotesis Hasil (Ha) : $\mu 1 \neq \mu 2$

Terdapat perbedaan hasil belajar antara penggunaan media pembelajaran permainan monopoli dan siswa yang menggunakan media pembelajaran buku pelajaran.

Keterangan:

$\mu 1$: Rata- rata hasil belajar siswa kelas eksperimen

$\mu 2$: Rata- rata hasil belajar siswa kelas kontrol

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Hasil perhitungan data skor *post test* penelitian diperoleh dari siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli (X AK 2) sebagai kelas eksperimen memiliki sampel sebanyak 25 siswa dan siswa yang menggunakan media bukupelajaran (X AK 3) sebagai kelas kontrol,memiliki sampel sebanyak 26 orang.

Berdasarkan data siswa X AK 2, skor terendah siswa sebesar 41,67 dan skor tertinggi siswa sebesar 91,67 dengan total skor sebesar 1891,67. Rata-rata skor siswa X AK 2 sebesar 75,67 dengan median sebesar 78,32 dan modus sebesar 80,32. Standar deviasi skor siswa X AK 2 sebesar 10,32 dan varians sebesar 106,60.

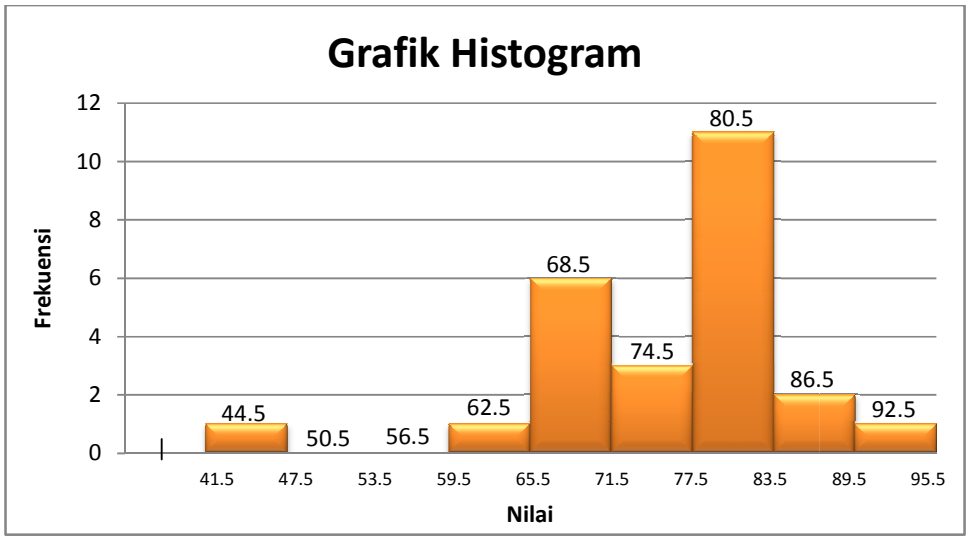
Berdasarkan data siswa X AK 3, skor terendah siswa sebesar 50 dan skor tertinggi siswa sebesar 87,5 dengan total skor sebesar 1795,83. Rata-rata skor siswa X AK 3 sebesar 69,07 dengan median sebesar 73,5 dan modus sebesar 49,32. Standar deviasi skor siswa X AK 3 sebesar 13,8 dan varians sebesar 190,52.

Berikut adalah distribusi frekuensi data hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli (X AK 2) dan siswa yang menggunakan media bukupelajaran (X AK 3).

Tabel IV.1
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa X AK 2

No.	Kelas Interval	Batas Nyata		Titik Tengah	Frekuensi	
		Bawah	Atas		Absolut	Relatif
1	42-47	41.5	47.5	44.5	1	4%
2	48-53	47.5	53.5	50.5	0	0%
3	54-59	53.5	59.5	56.5	0	0%
4	60-65	59.5	65.5	62.5	1	4%
5	66-71	65.5	71.5	68.5	6	24%
6	72-77	71.5	77.5	74.5	3	12%
7	78-83	77.5	83.5	80.5	11	44%
8	84-89	83.5	89.5	86.5	2	8%
9	90-95	89.5	95.5	92.5	1	4%
					25	100%

Setelah dibuat tabel distribusi frekuensi di atas, selanjutnya dibuat histogram hasil belajar siswa kelas X AK 2, sebagai berikut.



Gambar IV.1: Grafik Histogram Hasil Belajar Siswa X AK 2

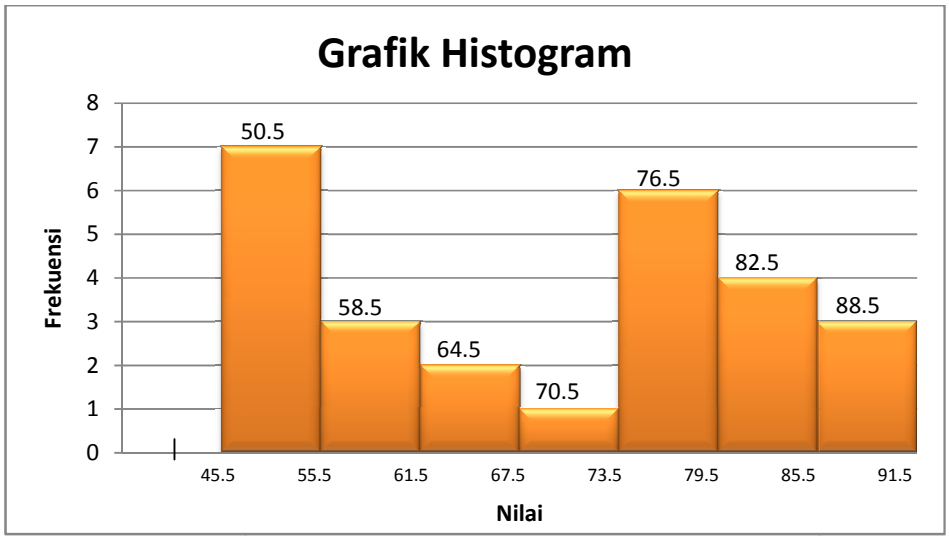
Dari grafik di atas dapat diperlihatkan bahwa siswa yang memiliki nilai terendah dengan batas nyata 42 - 47 frekuensinya adalah 1 dan siswa yang memiliki nilai tertinggi dengan batas nyata 90 - 95 frekuensinya juga 1.

Sedangkan frekuensi tertinggi hasil belajar siswa X AK 2 memiliki titik tengah nilai 80,5 dengan frekuensi sebesar 11 siswa. Lihat Tabel IV.1.

Tabel IV.2
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa X AK 3

No.	Kelas Interval	Batas Nyata		Titik Tengah	Frekuensi	
		Bawah	Atas		Absolut	Relatif
1	50-55	45.5	55.5	50.5	7	27%
2	56-61	55.5	61.5	58.5	3	12%
3	62-67	61.5	67.5	64.5	2	8%
4	68-73	67.5	73.5	70.5	1	4%
5	74-79	73.5	79.5	76.5	6	23%
6	80-85	79.5	85.5	82.5	4	15%
7	86-91	85.5	91.5	88.5	3	12%
					26	100%

Setelah dibuat tabel distribusi frekuensi di atas, selanjutnya dibuat histogram pada hasil belajar siswa kelas X AK 3, sebagai berikut.



Gambar IV.2: Grafik Histogram Hasil Belajar Siswa X AK 3

Dari grafik di atas dapat diperlihatkan bahwa siswa yang memiliki nilai terendah dengan batas nyata 50 - 55 frekuensinya adalah 7, yang merupakan frekuensi tertinggi hasil belajar siswa X AK 3 dengan titik tengah nilai 50,5

dan siswa yang memiliki nilai tertinggi dengan batas nyata 86 – 91 frekuensinya adalah 3. Lihat Tabel IV.2.

B. Pengujian Hipotesis

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data yang diperoleh sebagai persayaratan sebelum pengujian analisis dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors. Pengujian ini dilakukan baik pada kelas eksperimen, yaitu siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli (kelas X AK 2), maupun kelas kontrol, yaitu siswa yang menggunakan media buku pelajaran (kelas X AK 3).

Dari sejumlah sampel yang telah ditetapkan pada siswa kelas eksperimen sebanyak 25 orang didapat Lo = 0,1096 yang bila dihubungkan dengan L_{tabel} pada taraf signifikan 95% ($\alpha = 0,05$) dari daftar nilai kritis L_{kritis} didapat harga L_{tabel} = 0,1772. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa harga Lo lebih kecil dari harga L_{tabel} : Lo < Lt yaitu 0,1096 < 0,1772 yang membuktikan sampel siswa kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji normalitas pada siswa kelas kontrol yang ditetapkan sebanyak 26 orang didapat Lo = 0,1669 yang bila dikonsultasikan dengan L_{tabel} pada taraf signifikan 95% ($\alpha = 0,05$) dari daftar nilai kritis L_{kritis} didapat harga L_{tabel} = 0,1738. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa harga Lo lebih

kecil dari harga Ltabel : Lo < Lt yaitu 0,1669 < 0,1738, yang membuktikan sampel siswa kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas varians (persamaan varians) dilakukan pada kedua sampel untuk mengetahui apakah sampel homogen atau tidak. Pengujian homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan uji-F. Dengan membagi varians dari kedua kelompok, didapat nilai F hitung yaitu 1,79. Nilai F tabel dengan taraf signifikan 0,05 dan derajat kebebasan (dk=n1+n2-2) sebesar 51 yaitu 1,97. Hal ini menunjukkan bahwa F hitung (1,79) < F tabel (1,97) maka Ho diterima dan Ha ditolak. Ho diterima berarti varians homogen.

2. Pengujian Hipotesis

Setelah diketahui bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal dan homogen, maka perbedaan nilai $\bar{X}$ kedua kelompok sampel tersebut dianalisa dengan uji-T. Nilai $\bar{X}$ hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli adalah 75,67. Dan nilai $\overline{X}$ hasil belajar siswa yang menggunakan media buku pelajaran adalah 69,07.

Perbedaan ini dianalisa dengan Uji-T model Polled Varian didapatkan harga rasio t_{hitung} sebesar 1,91. Harga rasio t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 1,68. Didapat bahwa harga $t_{hitung} > t_{tabel}$, 1,91 > 1,68 sehingga hipotesis nol (Ho) ditolak. Dengan demikian, didapat kesimpulan bahwa terdapat

perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran buku pelajaran. Hasil menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan media buku pelajaran.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen dengan dua kelas perbandingan yaitu kelas X AK 2 sebagai kelas eksperimen dan X AK 3 sebagai kelas kontrol di SMK Negeri 8 Jakarta diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran buku pelajaran.

Berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis dengan uji perbedaan (Uji-T), diketahui bahwa harga T yang diperoleh dari perhitungan sebesar 1,91 yang ternyata lebih tinggi dari t_{tabel} pada taraf signifikan 1,68 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis penelitian (H_1) diterima.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Riyanti dan Wawan Kurniawan yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa.[108] Mereka berpendapat bahwa saat guru masih menerapkan metode dan teknik pembelajaran yang monoton dan kurang variatif, hasil belajar siswa

[108] Riyanti dan Wawan Kurniawan.Op.Cit., h. 55.

rendah. Setelah diterapkan permainan monopoli dalam beberapa waktu, hasil belajar siswa semaikn meningkat.[109]

Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Arif Susanto, Raharjo dan Muji Sri Prastiwi yang menyatakan bahwa permainan monopoli yang diterapkan dalam sub materi sel dapat menarik perhatian siswa dengan persentase kelayakan sebesar 95%, memperjelas penyajian pesan dan tidak bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan) sebesar 95%, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra sebesar 85%, pembelajaran lebih komunikatif dan produktif sebesar 95%, meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/ menimbulkan gairah belajar sebesar 95%, melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam sebesar 90% dan meningkatkan kegiatan siswa dalam kegiatan pembelajaran sebesar 95%.[110] Dengan demikian, disimpulkan bahwa media permainan monopoli layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada sub materi sel.[111]

Dalam hasil penelitian Robert O' Halloran, dinyatakan bahwa alat-alat pengajaran yang efektif, termasuk simulasi dan permainan pendidikan dapat membantu untuk mencapai hasil pembelajaran yang diperlukan dan tampaknya menjadi pilihan alami untuk instruktur dan siswa karena

---

[109] Ibid., h. 50.
[110] Susanto, Arif, Raharjo dan Muji Sri Prastiwi. "Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA", Jurnal BioEdu (Volume 1, Nomor 1), 2012, dalam http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu, h. 4.
[111] Ibid., h. 6.

permainan menjadi bagian fundamental dari pengalaman manusia.[112] Permainan atau simulasi juga dapat mewakili 80% peluang pembelajaran bagi peserta didik.[113] Beliau menambahkan bahwa melalui proyek pengembangan permainan monopoli ini, para murid dan instruktur menemukan bahwa suatu permainan dapat menjadi perangkat pembelajaran yang efektif, menghibur, dan bertujuan pada proses bagi peserta didik.[114]

Dalam hasil penelitian Stephen B. Shanklin and Craig R. Ehlen juga dinyatakan bahwa penggunaan permainan monopoli di awal pembelajaran, memfasilitasi sikap belajar yang lebih baik terhadap materi dan dengan demikian meningkatkan kemungkinan keberhasilan siswa. Dalam penelitiannya mereka lebih menekankan bahwa penggunaan permainan monopoli adalah alat pembelajaran yang efektif dalam mengenalkan akuntansi keuangan.[115]

Proses belajar merupakan sebuah pengalaman berharga yang dimiliki peserta didik untuk memperoleh sebuah pengetahuan atau wawasan keilmuan. Kegiatan belajar akan dikatakan berhasil jika peserta didik memperoleh hasil belajar yang tinggi. Disamping itu hasil belajar dapat diukur secara kuantitatif berupa nilai atau angka-angka yang dilihat pada akhir proses belajar mengajar. Bentuk penilaian hasil belajar dapat berupa tes lisan, tulisan, essay, dan tes objektif. Dalam penelitian ini, bentuk penilaian yang digunakan adalah tes

---

[112] O'Halloran, Robert with Cynthia Deale. "Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development", Journal of Hospitaity and Tourism Education (Vol. 22, No. 3), 2010, p. 35.
[113] Ibid., h. 46.
[114] Ibid., h. 44.
[115] Shanklin, Stephen B and Craig R. Ehlen."Using The Monopoly Board Game As An Efficient Tool In Introductory Financial Accounting Instruction", Journal of Business Case Studies (Vol.3, No.3), 2007, p. 20.

objektif. *Post test* digunakan untuk mengetahui sejauh mana usaha pendidikan yang diselenggarakan dengan menggunakan media pembelajaran yang bersangkutan dalam jangka waktu tertentu telah mencapai hasil yang diinginkan. Untuk itu, pemberian nilai dalam bentuk skor hasil belajar menjadi hal yang perlu dilakukan.

D. Keterbatasan penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak sepenuhnya sampai pada kebenaran yang mutlak. Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan yang dilakukan selama melakukan penelitian ini, diantaranya:

1. Permainan monopoli bukan satu-satunya media pembelajaran yang menyenangkan yang dapat lebih memotivasi siswa, sehingga masih diperlukan penelitian terhadap media pembelajaran lainnya.
2. Dalam praktik pelaksanaan permainan monopoli, terlihat masih ada siswa yang cenderung lebih menyukai media pembelajaran melalui buku pelajaran
3. Peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran tetapi juga masih ada pengaruh dari faktor lainnya seperti gaya guru mengajar, metode pembelajaran, lingkungan sosial dan lain sebagainya.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data, pengetahuan deskripsi, analisis dan interpretasi data yang telah dilakukan dan diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran buku pelajaran. Secara rinci, kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini yaitu :

1. Salah satu media efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan rata-rata hasil belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran melalui permainan. Dengan menggunakan permainan, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih bergairah.
2. Salah satu media permainan yang cocok diaplikasikan pada standar kompetensi menyusun laporan keuangan adalah permainan monopoli. Dengan menggunakan permainan monopoli, siswa melakukan simulasi langsung terhadap transaksi yang harus dicatat berikut pembuatan laporannya.
3. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas X AK 2 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X AK 3 sebagai kelas kontrol di

SMK Negeri 8 Jakarta, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media buku pelajaran.

4. Dari uji hipotesis diperoleh hasil bahwa hipotesis nol (Ho) ditolak dan Hipotesis Penelitian (H_1) diterima dimana t hitung > t tabel. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dan siswa yang menggunakan media buku pelajaran.
5. Diterimanya hipotesis penelitian ini terjadi karena beberapa faktor pendukung, diantaranya adalah suasana pembelajaran. Suasana yang menyenangkan yang dihasilkan dengan menggunakan media permainan monopoli, serta sifatnya yang aplikatis terhadap materi pembelajaran membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran.

B. Implikasi

Implikasi hasil penelitian ini berupa:

1. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih tinggi dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dibandingkan buku pelajaran. Hal ini memberikan penjelasan dan penegasan bahwa pembelajaran dengan media permainan monopoli merupakan salah satu faktor yang menjadi perhatian untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi produktif standar kompetensi menyusun laporan keuangan. Hal ini terjadi karena suasana

yang menyenangkan dan siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Penggunaan media pembelajaran permainan monopoli berimplikasi kepada guru. Dengan menerapkan media ini, guru dapat membangkitkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dan dapat menciptakan suasana belajar yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Penelitian ini juga memberikan implikasi kepada penyedia media pembelajaran/ pengajar standar kompetensi dan mata pelajaran lain untuk membuat/ menggunakan media pembelajaran permainan monopoli yang disesuaikan dengan SK dan mata pelajaran yang bersangkutan.

C. Saran

Pada penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Bagi guru akuntansi, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran pada standar kompetensi menyusun laporan keuangan di kelas.
2. Bagi pengajar bidang studi lainnya, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton.
3. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penlitian yang sejenis, serta memberikan kesempatan kepada peneliti lain untuk mengembangkan penelitian ini.

4. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah melalui pelatihan tentang media pembelajaran, atau sekedar penyegaran ingatan melalui pelatihan sederhana tentang media pembelajaran.
5. Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran karena suasana pembelajaran bersifat menyenangkan dan semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, E Zaenal. 1993. “Penulisan Karangan Ilmiah dengan Bahasa Indonesia yang Benar”. Jakarta: PT Melton Putra.

Arsyad, Azhar. 2011. “Media Pembelajaran”. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Astuti, Arini Yuli. 2010. “Kumpulan Games Cerdas dan Kreatif: Untuk Meningkatkan Otak dan Emosi Anak. Yogyakarta: Galangpress.

Cahyo, Agus N. 2011. “Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak”. Yogyakarta: Flashbooks.

Dimyati dan Mudjiono. 2006. “Belajar dan Pembelajaran”. Jakarta: Depdikbud bekerja sama dengan Rineka Cipta.

Djaali dan Pudji Muljono. 2008. “Pengukuran dalam Bidang Pendidikan”. Jakarta: Grasindo.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. “Strategi Belajar”. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Fisher, Edith M. 2008. “USA Stratified Monopoly: A Simulation Game About Social Class Stratification”, Journal of Teaching Sociology (Volume 36, Number 3).

Gerlach, Vernon S. 1971. “Teaching and Media”. United States of America: Prentice-Hall.

Hajat, Nurahma, dkk. 2012. “Pedoman Penulisan Skripsi Sarjana”. Dalam http://unj.ac.id/fe. (Diakses tanggal 20 September 2012).

Hamalik, Oemar. 2009. “Proses Belajar Mengajar”. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamid, Sholeh. 2011. “Metode Edutainment”. Yogyakarta: Diva Press.

Harminingsih. 2008. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar”. Dalam http://harminingsih.blogspot.com. (Diakses tanggal 9 Juni 2012).

Hawadi, Reni Akbar. 2001. “Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak”. Jakarta: PT Grasindo.

Indriana, Dina. 2011. “Ragam Alat Bantu Media Pengajaran”. Yogyakarta: Diva Press.

Ismail, Andang. 2009. “Education Games”: Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh. Yogyakarta: Pro-U Media.

Kapp, Karl M. 2012. “The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Traning and Education”. San Fransisco, USA: Pfeiffer.

Kurniawan, Yudha. 2007. “Smart Games for Kids”. Jakarta: Wahyu Media.

Lie, Anita. 2008. “Memudahkan Anak Belajar”. Jakarta: Kompas.

M. Jannah, Selvia. 2012. “Media Pembelajaran Bagi Anak Tunagrahita”. Dalam http://blog.elearning.unesa.ac.id. (Diakses tanggal 9 Juni 2012).

Mukhtar dan Martinis Yamin. 2003. “Metode Pembelajaran yang Berhasil”. Jakarta: CV Sasama Mitra Suksesa.

Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. 2009. “Metodologi Penelitian”. Jakarta: PT Bumi Aksara.

O’Halloran, Robert with Cynthia Deale. 2010. “Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development”, Journal of Hospitaity and Tourism Education (Volume 22, Number 3).

Pivec, Maja, dkk. 2004. “Guidelines for Game-Based Learning”. Lengerich, Germany: PABST Publishers.

Razak, Abdul. 1985. ”Kalimat Efektif: Struktur, Gaya, dan Variasi”. Jakarta: PT Gramedia.

Rukhiyat, Adang. 2001. “Panduan Penelitian Bagi Remaja”. Jakarta: Dinas Olahraga dan Pemuda.

Riasati, Mohammad Javad and Pezhman Zare. 2010. ”Textbook Evaluation: EFL Teachers’ Perspectives on New Interchange”, Journal of CSCanada (Volume 1, Number 8).

Riyanti dan Wawan Kurniawan. 2010. “Peningkatan Hasil Belajar IPA-Fisika Melalui Permainan Monopoli Bagi Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Gajah Demak Tahun Pelajaran 2008/2009”, Jurnal JP2f (Vol. 1, No. 1).

Shanklin, Stephen B and Craig R. Ehlen. 2007. ”Using The Monopoly Board Game As An Efficient Tool In Introductory Financial Accounting Instruction”, Journal of Business Case Studies (Volume 3, Number 3).

Slameto. 2010. “Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya”. Jakarta: Rineka Cipta.

Soetjiningsih. 1995. “Tumbuh Kembang Anak”. Jakarta: EGC.

Sudjana. 2005. “Metoda Statistik”. Jakarta: Tarsito.

Sudjana, Nana. 2002. “Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar”. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

_____. 2009. “Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar”. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudono, Anggani. 2006. “Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini”. Jakarta: PT. Grasindo.

Sugiyono. 2012. “Metode Peneitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2004. “Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya”. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sulasmono, Bagus. 2009. “Tantangan Bagi Guru Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan”. Dalam www.aksiguru.org. (Diakses tanggal 9 Juni 2012).

Sumarno, Alim. 2012. “Penggunaan Media Dalam Pembelajaran”. Dalam http://blog.elearning.unesa.ac.id. (Diakses tanggal 9 Juni 2012).

Suprijadi, Didi dan Supardi U. S. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Pada Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Terhadap Hasil Belajar Matematika Dengan Konsep Pendidikan Inklusi”, Jurnal Ilmiah Exacta (Volume 2, Nomor 1).

Susanto, Arif, Raharjo dan Muji Sri Prastiwi. 2012. “Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA”, Jurnal BioEdu (Volume 1, Nomor 1), dalam http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu, (Diakses tanggal 9 Juni 2012).

Sutirman. 2012. “Media Pembelajaran”. Dalam http://tirman.wordpress.com(Diakses tanggal 9 Juni 2012).

Syukur, Fatah. 2008. “Teknologi Pendidikan”. Semarang: Rasail.

Tedjasaputra, Mayke S. 2001. Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : PT. Grasindo.

Tembong, George Prasetya. 2006. “Smart Parenting”. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Teori Online. 2011. “Tabel Penentuan Jumlah Sampel dari Populasi Tertentu”. Dalam http://teorionline.wordpress.com. (Diakses tanggal 10 Juni 2012).

Teori Online. 2010. “Uji Validitas dan Reliabilitas”. Dalam http://teorionline.wordpress.com. (Diakses tanggal 10 Juni 2012).

Thoha, M. Chabib. 2001. Teknik Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafido.

Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI. 2007. “Ilmu dan Aplikasi Pendidikan: Bagian 2 Ilmu Pendidikan Praktis”. Bandung: PT IMTIMA.

Wen, Sayling. 2003. “Future of Education (Masa Depan Pendidikan)”. Batam: Lucky Publishers.

Widyoko, Eko Putra. 2012. “Evaluasi Program Pembelajaran”. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wong, Donna L., dkk. 2008. “Buku Ajar Keperawatan Pediatrik”. Jakarta: EGC.

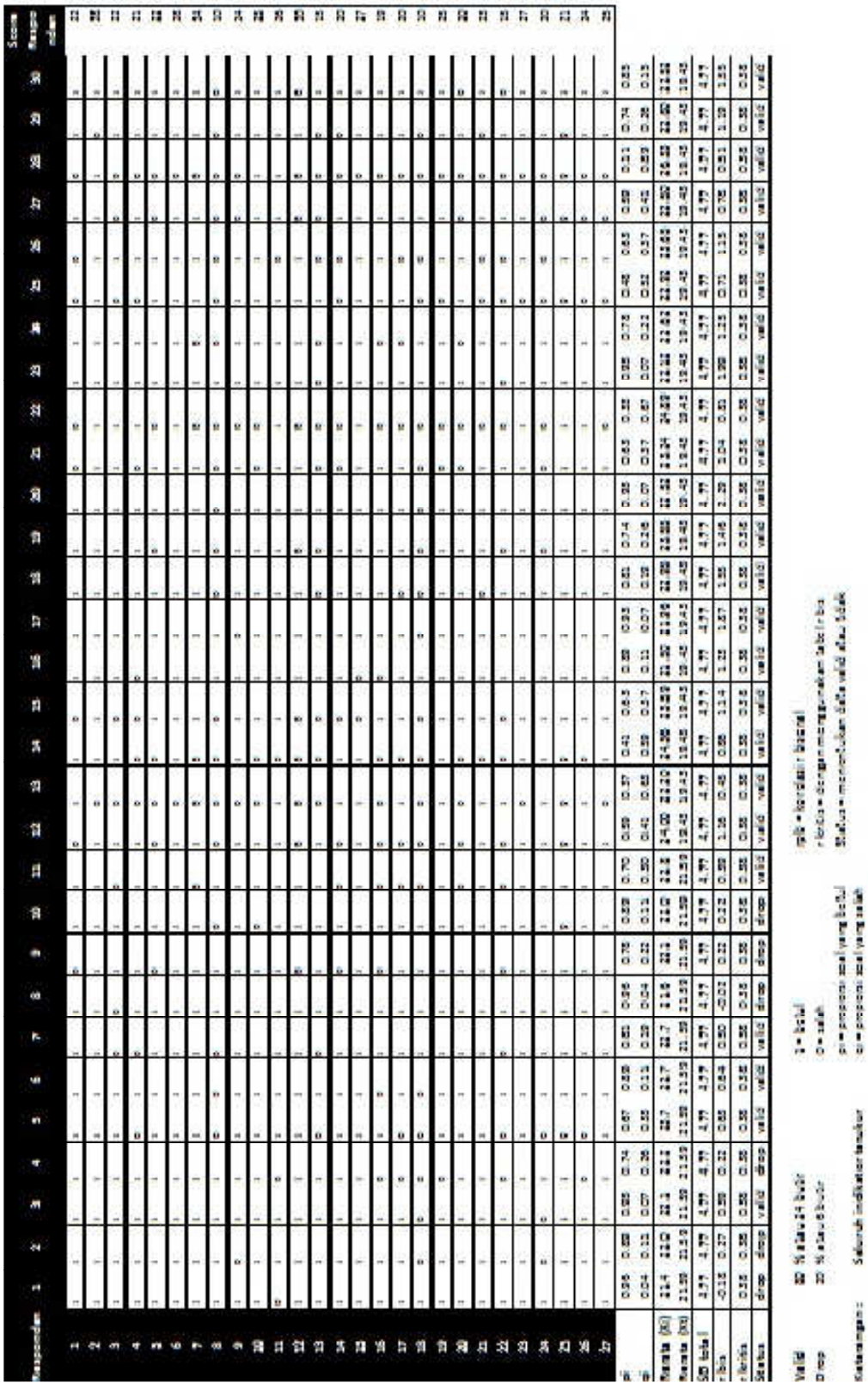
Yudha, Andi. 2008. “Kenapa Guru Harus Kreatif?”. Bandung: Mizan.

Yuriastien, Effiana, dkk. 2009. “Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita”. Jakarta: Wahyu Media.

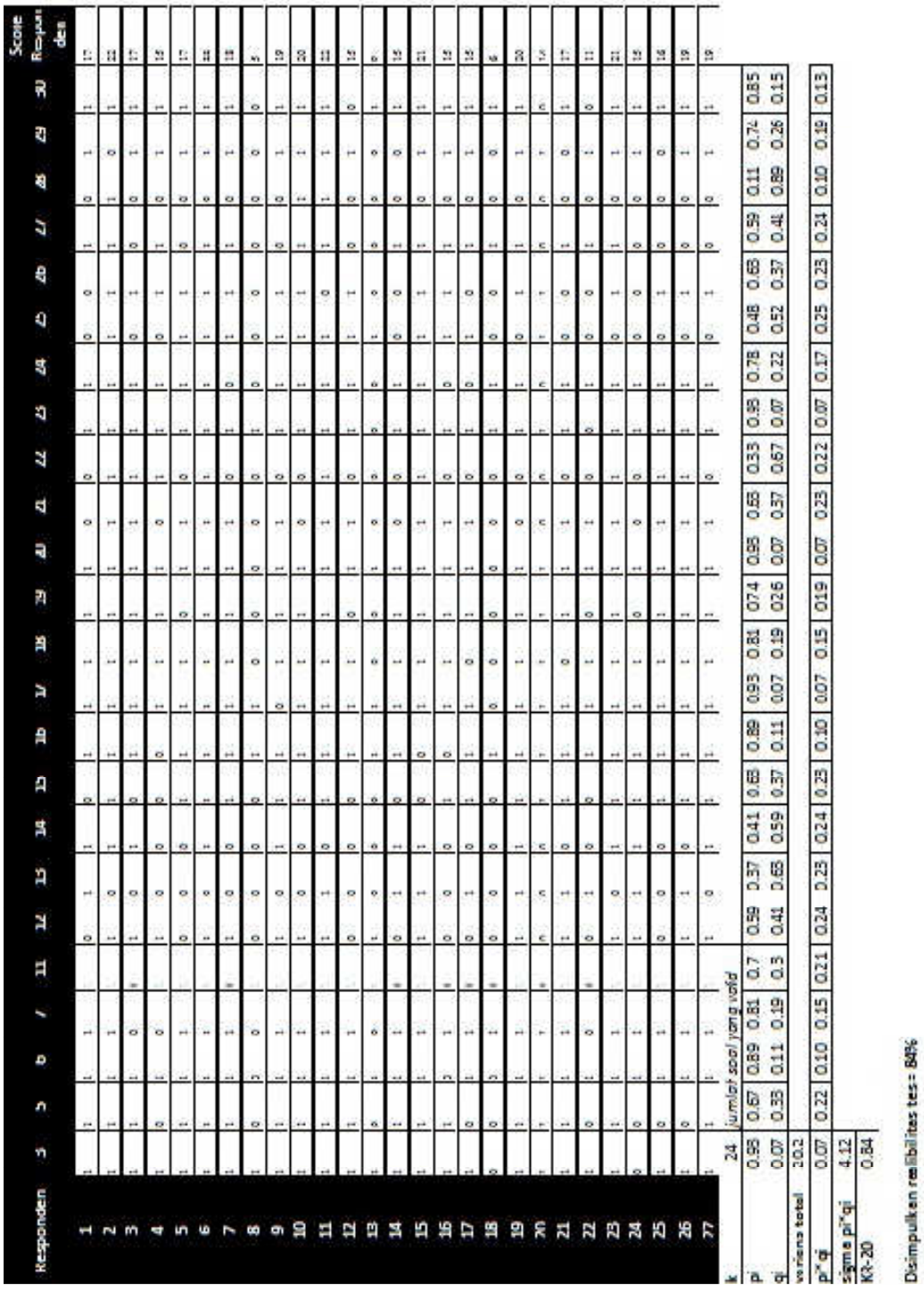
Yusuf, Yasin dan Umi Auliya. 2011. “Sirkuit Pintar: Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga”. Jakarta: Visimedia.

LAMPIRAN

Lampiran 1: HASIL UJI VAIDITAS INSTRUMEN



Lampiran 2: HASIL UJI RELIABILITAS INSTRUMEN



Responden	3	5	6	7	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	29	30	Score Responden
1	1	1	1	1		0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	17
2	1	1	1	1		1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	22
3	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
4	1	0	1	0		1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	15
5	1	1	1	1		0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	17
6	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
7	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	18
8	1	0	1	0		0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	5
9	1	1	1	1		1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	19
10	1	1	1	1		1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	20
11	1	1	1	1		1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22
12	1	1	1	1		0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	16
13	1	0	1	0		1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16
14	1	1	1	1		0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	16
15	1	1	1	1		1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
16	1	1	1	1		0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18
17	1	0	1	1		0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19
18	0	0	1	1		0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	16
19	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	20
20	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	20
21	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	20
22	1	0	1	0		0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	16
23	1	1	1	1		1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	21
24	0	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18
25	1	1	1	1		0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
26	1	1	1	1		1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
77	1	1	1	1		1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19
k	24	Jumlah soal yang valid																					
pi	0.93	0.67	0.89	0.81	0.7	0.59	0.37	0.41	0.63	0.89	0.93	0.81	0.74	0.93	0.85	0.93	0.93	0.78	0.48	0.63	0.59	0.11	0.74	0.85
qi	0.07	0.33	0.11	0.19	0.3	0.41	0.63	0.59	0.37	0.11	0.07	0.19	0.26	0.07	0.15	0.07	0.07	0.22	0.52	0.37	0.41	0.89	0.26	0.15
varians total	20.2																							
pi*qi	0.07	0.22	0.10	0.15	0.21	0.24	0.23	0.24	0.23	0.10	0.07	0.15	0.19	0.07	0.13	0.07	0.07	0.17	0.25	0.23	0.24	0.10	0.19	0.13
sigma pi*qi	4.12																							
KR-20	0.84																							

Disimpulkan reliabilitas tes= 84%

Lampiran 3: DATA MENTAH HASIL BELAJAR SISWA KELAS X AK 2

No.	No. Absen	Jumlah Soal yang Benar	Jumlah Soal yang Salah	Nilai (X_1)
1	3	21	3	87.50
2	4	19	5	79.17
3	5	19	5	79.17
4	6	19	5	79.17
5	7	19	5	79.17
6	8	16	8	66.67
7	9	21	3	87.50
8	10	20	4	83.33
9	11	19	5	79.17
10	12	22	2	91.67
11	13	19	5	79.17
12	14	16	8	66.67
13	15	10	14	41.67
14	16	17	7	70.83
15	17	19	5	79.17
16	18	19	5	79.17
17	19	18	6	75.00
18	20	16	8	66.67
19	21	15	9	62.50
20	22	20	4	83.33
21	23	18	6	75.00
22	24	17	7	70.83
23	25	19	5	79.17
24	26	20	4	83.33
25	27	19	5	79.17
26	28	19	5	79.17
27	29	18	6	75.00
28	30	20	4	83.33
29	31	16	8	66.67

Lampiran 4: DATA MENTAH HASIL BELAJAR SISWA KELAS X AK 3

No.	No. Absen	Jumlah Soal yang Benar	Jumlah Soal yang Salah	Nilai (X_2)
1	1	22	2	91.67
2	2	14	10	58.33
3	3	19	5	79.17
4	4	13	11	54.17
5	5	16	8	66.67
6	6	21	3	87.50
7	7	19	5	79.17
8	8	21	3	87.50
9	9	20	4	83.33
10	10	20	4	83.33
11	11	22	2	91.67
12	12	12	12	50.00
13	13	21	3	87.50
14	15	12	12	50.00
15	16	13	11	54.17
16	17	12	12	50.00
17	18	13	11	54.17
18	19	21	3	87.50
19	20	15	9	62.50
20	21	18	6	75.00
21	22	18	6	75.00
22	23	12	12	50.00
23	24	20	4	83.33
24	25	12	12	50.00
25	26	14	10	58.33
26	27	18	6	75.00
27	28	20	4	83.33
28	29	17	7	70.83
29	30	21	3	87.50
30	31	14	10	58.33
31	32	19	5	79.17

Lampiran 5 : PERHITUNGAN MEAN, VARIANS, DAN STANDAR DEVIASI SISWA KELAS X AK 2

Untuk memudahkan perhitungan varians dan standar deviasi, berdasarkan data mentah hasil belajar siswa kelas X AK 2 maka dapat dibuat kolom perhitungan sebagai berikut :

X_1	F_1	X_1^2	$F_1 \times X_1$	$F_1 \times X_1^2$
41.67	1	1736.39	41.67	1736.39
62.5	1	3906.25	62.50	3906.25
66.67	4	4444.89	266.68	17779.56
70.83	2	5016.89	141.66	10033.78
75	3	5625.00	225.00	16875.00
79.17	7	6267.89	554.19	43875.22
83.33	4	6943.89	333.32	27775.56
87.5	2	7656.25	175.00	15312.50
91.67	1	8403.39	91.67	8403.39
Total	**25**		**1891.69**	**145697.64**

Mean ($\bar{x}$) $= \frac{\Sigma f_1 X_1}{\Sigma f_1} = \frac{1891,69}{25} = 75,67$

Varians (S^2) $= \frac{n \sum f_1 x_1^2 - (\sum f_1 X_1)^2}{n(n-1)}$

$= \frac{(25\ x\ 145697,64) - (1891,69)^2}{25(25-1)}$

$= \frac{3642441 - 3578491}{25(24)}$

$= \frac{63949,92}{600}$

$= 106,60$

Standar Deviasi (S) $= \sqrt{106,60}$

$= 10,32$

Lampiran 6 : PERHITUNGAN MEAN, VARIANS, DAN STANDAR DEVIASI SISWA KELAS X AK 3

Untuk memudahkan perhitungan varians dan standar deviasi, berdasarkan data mentah hasil belajar siswa kelas X AK 3 maka dapat dibuat kolom perhitungan sebagai berikut :

X_2	F_2	X_2^2	$F_2 \times X_2$	$F_2 \times X_2^2$
50	4	2500.00	200.00	10000.00
54.17	3	2934.39	162.51	8803.17
58.33	3	3402.39	174.99	10207.17
62.5	1	3906.25	62.50	3906.25
66.67	1	4444.89	66.67	4444.89
70.83	1	5016.89	70.83	5016.89
75	3	5625.00	225.00	16875.00
79.17	3	6267.89	237.51	18803.67
83.33	4	6943.89	333.32	27775.56
87.5	3	7656.25	262.50	22968.75
	26		**1795.83**	**128801.33**

Mean ($\bar{x}$) $= \frac{\Sigma f_2 X_2}{\Sigma f_2} = \frac{1795,83}{26} = 69,07$

Varians (S^2) $= \frac{n \sum f_2 x_2^2 - (\sum f_2 x_2)^2}{n(n-1)}$

$= \frac{(23\ x\ 117544,44) - (1610)^2}{26(26-1)}$

$= \frac{3348834,7 - 3225005,4}{26(25)}$

$= \frac{123829,3}{650}$

$= 190,52$

Standar Deviasi (S) $= \sqrt{190,52}$

$= 13,80$

Lampiran 7 : PERHITUNGAN TABEL DISTRIBUSI FREKUENSI, MEDIAN, DAN MODUS SISWA KELAS X AK 2

Untuk memudahkan dalam menghitung nilai median dan modus maka dilakukan perhitungan terlebih dahulu untuk membuat tabel distribusi frekuensi.

Nilai terendah = 42

Nilai tertinggi = 92

Jangkauan = nilai tertinggi – nilai terendah = 92 – 42 = 50

Interval = 1+3,3(log n) = 1+3,3(1,40) = 5,62 (dibulatkan menjadi 6)

Panjang kelas = jangkauan / interval = 50 / 5,62 = 8,90 (dibulatkan menjadi 9)

Berikut adalah tabel distribusi frekuensi :

No.	Kelas Interval	Batas Nyata		Titik Tengah	Frekuensi	
		Bawah	Atas		Absolut	Relatif
1	42-47	41.5	47.5	44.5	1	4%
2	48-53	47.5	53.5	50.5	0	0%
3	54-59	53.5	59.5	56.5	0	0%
4	60-65	59.5	65.5	62.5	1	4%
5	66-71	65.5	71.5	68.5	6	24%
6	72-77	71.5	77.5	74.5	3	12%
7	78-83	77.5	83.5	80.5	11	44%
8	84-89	83.5	89.5	86.5	2	8%
9	90-95	89.5	95.5	92.5	1	4%
					25	100%

Setelah itu, dilakukan perhitungan median dan modus sebagai berikut :

Median $= Tb + \left(\frac{\frac{1}{2}n - Fk}{F\ med}\right) i$

$= 77{,}5 + \left(\frac{\frac{1}{2}25 - 11}{11}\right) 6$

$= 77{,}5 + \left(\frac{1{,}5}{11}\right) 6$

$= 77{,}5 + 0{,}82$

$= 78{,}32$

Modus $= Tb + i\left(\frac{S1}{S1+S2}\right)$

$= 77{,}5 + 6\left(\frac{8}{8+9}\right)$

$= 77{,}5 + 2{,}82$

$= 80{,}32$

Lampiran 8 : PERHITUNGAN TABEL DISTRIBUSI FREKUENSI, MEDIAN, DAN MODUS SISWA KELAS X AK 3

Untuk memudahkan dalam menghitung nilai median dan modus maka dilakukan perhitungan terlebih dahulu untuk membuat tabel distribusi frekuensi.

Nilai terendah = 50

Nilai tertinggi = 87,5

Jangkauan = nilai tertinggi – nilai terendah = 87,5 – 50 = 37,5

Interval = 1+3,3(log n) = 1+3,3(1,41) = 5,65 (dibulatkan menjadi 6)

Panjang kelas = jangkauan / interval = 37,5 / 5,65 = 6,63 (dibulatkan menjadi 7)

Berikut adalah tabel distribusi frekuensi :

No.	Kelas Interval	Batas Nyata		Titik Tengah	Frekuensi	
		Bawah	Atas		Absolut	Relatif
1	50-55	45.5	55.5	50.5	7	27%
2	56-61	55.5	61.5	58.5	3	12%
3	62-67	61.5	67.5	64.5	2	8%
4	68-73	67.5	73.5	70.5	1	4%
5	74-79	73.5	79.5	76.5	6	23%
6	80-85	79.5	85.5	82.5	4	15%
7	86-91	85.5	91.5	88.5	3	12%
					26	100%

Setelah itu, dilakukan perhitungan median dan modus sebagai berikut :

Median $= \text{Tb} + \left(\frac{\frac{1}{2}n - Fk}{F\ med}\right) \text{i}$

$= 67{,}5 + \left(\frac{\frac{1}{2}26 - 12}{1}\right) 6$

$= 67{,}5 + \left(\frac{3{,}5}{4}\right) 8$

$= 67{,}5 + 7$

$= 74{,}5$

Modus $= \text{Tb} + i\left(\frac{S1}{S1+S2}\right)$

$= 45{,}5 + 6\left(\frac{7}{7+4}\right)$

$= 45{,}5 + 3{,}82$

$= 49{,}32$

Lampiran 9 : TABEL DAN HASIL UJI NORMALITAS LILIEFORS HASIL BELAJAR SISWA X AK 2

n	**x_1**	**z_1**	**fz_1**	**sz_1**	**$\|fz_1-sz_1\|$**
13	41.67	-3.29	0.0005	0.0400	0.0395
19	62.50	-1.28	0.1003	0.0800	0.0203
6	66.67	-0.87	0.1922	0.2400	0.0478
12	66.67	-0.87	0.1922	0.2400	0.0478
18	66.67	-0.87	0.1922	0.2400	0.0478
29	66.67	-0.87	0.1922	0.2400	0.0478
14	70.83	-0.47	0.3192	0.3200	0.0008
22	70.83	-0.47	0.3192	0.3200	0.0008
17	75.00	-0.06	0.4761	0.4400	0.0361
21	75.00	-0.06	0.4761	0.4400	0.0361
27	75.00	-0.06	0.4761	0.4400	0.0361
2	79.17	0.34	0.6331	0.7200	0.0869
3	79.17	0.34	0.6331	0.7200	0.0869
4	79.17	0.34	0.6331	0.7200	0.0869
5	79.17	0.34	0.6331	0.7200	0.0869
9	79.17	0.34	0.6331	0.7200	0.0869
11	79.17	0.34	0.6331	0.7200	0.0869
15	79.17	0.34	0.6331	0.7200	0.0869
8	83.33	0.74	0.7704	0.8800	**0.1096**
20	83.33	0.74	0.7704	0.8800	**0.1096**
24	83.33	0.74	0.7704	0.8800	**0.1096**
28	83.33	0.74	0.7704	0.8800	**0.1096**
1	87.50	1.15	0.8749	0.9600	0.0851
7	87.50	1.15	0.8749	0.9600	0.0851
10	91.67	1.55	0.9394	1.0000	0.0606

N = 25

X total = 1891,67

X rata-rata = X total / N = 1891,67/ 25 = 75,67

Varians = $\frac{n\sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$ = 63949,92 / 600 = 106,60

Standar Deviasi = $\sqrt{106,60}$ = 10,32

Dari data diatas, didapat Lo = 0,1096

Nilai Kritis L (taraf signifikansi 0,05) = $\frac{0,886}{\sqrt{n}} = \frac{0,886}{\sqrt{25}} = \frac{0,886}{5}$ = 0,1772

Nilai Kritis L > Lo maka hipotesis nol diterima sehingga data berdistribusi normal

Lampiran 10 : TABEL DAN HASIL UJI NORMALITAS LILIEFORS HASIL BELAJAR SISWA X AK 3

n	x_2	z_2	fz_2	sz_2	$\lvert fz_2-sz_2 \rvert$
14	50.00	-1.38	0.0838	0.1538	0.0700
16	50.00	-1.38	0.0838	0.1538	0.0700
22	50.00	-1.38	0.0838	0.1538	0.0700
24	50.00	-1.38	0.0838	0.1538	0.0700
4	54.17	-1.08	0.1401	0.2692	0.1291
15	54.17	-1.08	0.1401	0.2692	0.1291
17	54.17	-1.08	0.1401	0.2692	0.1291
2	58.33	-0.78	0.2177	0.3846	**0.1669**
25	58.33	-0.78	0.2177	0.3846	**0.1669**
30	58.33	-0.78	0.2177	0.3846	**0.1669**
19	62.50	-0.48	0.3156	0.4231	0.1075
5	66.67	-0.17	0.4325	0.4615	0.0290
28	70.83	0.13	0.5517	0.5000	0.0517
20	75.00	0.43	0.6664	0.6154	0.0510
21	75.00	0.43	0.6664	0.6154	0.0510
26	75.00	0.43	0.6664	0.6154	0.0510
3	79.17	0.73	0.7673	0.7308	0.0365
7	79.17	0.73	0.7673	0.7308	0.0365
31	79.17	0.73	0.7673	0.7308	0.0365
9	83.33	1.03	0.8485	0.8846	0.0361
10	83.33	1.03	0.8485	0.8846	0.0361
23	83.33	1.03	0.8485	0.8846	0.0361
27	83.33	1.03	0.8485	0.8846	0.0361
6	87.50	1.34	0.9099	1.0000	0.0901
13	87.50	1.34	0.9099	1.0000	0.0901
18	87.50	1.34	0.9099	1.0000	0.0901

N = 26

X total = 1795,83

X rata-rata = X total / N = 1795,83/ 26 = 69,07

Varians = $\frac{n\sum f_i x_i^2-(\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$ = 123829,28 / 650 = 190,52

Standar Deviasi = $\sqrt{190,52}$ = 13,80

Dari data diatas, didapat Lo = 0,1669

Nilai Kritis L (taraf signifikansi 0,05) = $\frac{0,886}{\sqrt{n}} = \frac{0,886}{\sqrt{26}} = \frac{0,886}{5,1}$ = 0,1738

Nilai Kritis L > Lo maka hipotesis nol diterima sehingga data berdistribusi normal

Lampiran 11 : PERHITUNGAN UJI-F HOMOGENITAS DATA HASIL BELAJAR X AK 2 DAN X AK 3

Berdasarkan perhitungan sebelumnya, didapat varians dari kedua sampel, yaitu :

Varians kelas X AK 2 = 106,60

Varians kelas X AK 3 = 190,52

Oleh karena itu, dapat langsung di hitung nilai F hitung dan diketahui nilai F tabel, sebagai berikut :

F hitung $= \frac{VariansTerbesar}{VariansTerkecil}$

$= \frac{190{,}52}{106{,}60} = 1{,}79$

F tabel $= \frac{VariansTerbesar}{VariansTerkecil} = \frac{dk\ Pembilang}{dk\ Penyebut} = \frac{nA-1}{nB-1}$

$= \frac{26-1}{25-1} = \frac{25}{24}$ (lihat pada F table) = 1,97

Karena F hitung (1,79) lebih kecil dari F tabel (1,97) maka Ho diterima dan Ha ditolak. Ho di terima berarti varians homogen

Lampiran 12 : PERHITUNGAN UJI-T HIPOTESIS DATA HASIL BELAJAR X AK 2 DAN X AK 3

N1 = 25

N2 = 26

S_1^2 = 106,60

S_2^2 = 190,52

$\bar{x}\ Kelas\ X\ AK2$ = 75,67

$\bar{x}\ Kelas\ X\ AK3$ = 69,07

$$t = \frac{\bar{x}1 - \bar{x}2}{\sqrt{\frac{(n1-1)S_1^2+(n2-1)S_2^2}{n1+n2-2}\left(\frac{1}{n1}+\frac{1}{n2}\right)}}$$

$$= \frac{75{,}67-69{,}07}{\sqrt{\frac{(25-1)106{,}60+(26-1)190{,}52}{25+26-2}\left(\frac{1}{25}+\frac{1}{26}\right)}} = \frac{6{,}6}{\sqrt{\frac{(24)106{,}60+(25)190{,}52}{49}(0{,}04+0{,}04)}}$$

$$= \frac{6{,}6}{\sqrt{\frac{2558{,}4+4763}{49}(0{,}08)}} = \frac{6{,}6}{\sqrt{149{,}42\ (0{,}08)}} = \frac{6{,}6}{\sqrt{11{,}95}} = \frac{6{,}6}{3{,}46} = 1{,}91$$

t hitung = 1,91

t tabel (α = 0,05, dk =49) = 1,68

Kesimpulan :

- t hitung > t tabel maka Ho ditolak sehingga terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media permainan monopoli dan siswa yang menggunakan media buku pelajaran
- Rata-rata kelas X AK 2 > Rata-rata kelas X AK 3 maka hasil belajar siswa yang menggunakan media permainan monopoli lebih tinggi dari siswa yang menggunakan media buku pelajaran

Lampiran 13 : INSTRUMEN SOAL TES DAN KUNCI JAWABAN

1. Pembayaran kepada seorang kreditur (pemberi pinjaman) dicatat dengan jalan…
   a. Mendebet perkiraan kas dan mengkredit perkiraan utang usaha
   b. Mendebet perkiraan utang usaha dan mengkredit perkiraan kas
   c. Mendebet perkiraan kas dan mengkredit perkiraan piutang usaha
   d. Mendebet perkiraan piutang usaha dan mengkredit perkiraan kas
   e. Mendebet perkiraan utang usaha dan mengkredit perkiraan persediaan

2. Bila saldo perkiraan peralatan sebesar Rp. 22.500.000 dan saldo perkiraan penyusutan peralatan tersebut Rp. 14.000.000, maka nilai buku peralatan tersebut ialah…
   a. Rp. 36.500.000
   b. Rp. 22.500.000
   c. Rp. 14.000.000
   d. Rp. 8.500.000
   e. Rp. 7.000.000

3. Kalau pada akhir suatu periode harus diadakan penyusutan atas gedung sebanyak Rp500.000, maka ayat jurnal penyesuaian untuk mencatat penyusutan tersebut adalah…
   a. Beban penyusutan debet, gedung kredit Rp. 500.000
   b. Gedung debet, beban penyusutan kredit Rp. 500.000
   c. Beban penyusutan debet, akumulasi penyusutan kredit Rp. 500.000
   d. Akumulasi penyusutan debet, beban penyusutan kredit Rp. 500.000
   e. Gedung debet, akumulasi penyusutan kredit Rp. 500.000

4. Pada awal periode, saldo perlengkapan sebesar Rp150.000, sedangkan pada akhir periode, persediaan perlengkapan masih tersisa Rp 30.000, maka ayat penyesuaiannya adalah…
   a. Beban perlengkapan debet, perlengkapan kredit Rp. 30.000
   b. Perlengkapan debet, beban perlengkapan kredit Rp. 30.000
   c. Beban perlengkapan debet, perlengkapan kredit Rp. 120.000
   d. Perlengkapan debet, beban perlengkapan kredit Rp. 120.000
   e. Beban perlengkapan debet, perlengkapan kredit Rp. 150.000

5. Berkut ini adalah fungsi neraca lajur, kecuali …
   a. Mempermudah penyusunan laporan keuangan
   b. Mengetahui laba/ rugi perusahaan
   c. Melihat daftar nilai akun/ perkiraan
   d. Memeriksa kembali keseimbangan nilai sisi debit dan kredit setiap laporan
   e. Memindahkan akun nominal (pendapatan dan beban) ke akun riil

6. Pada neraca lajur, untuk mengisi neraca, saldonya dilihat pada…
   a. Ayat jurnal penyesuaian
   b. Neraca saldo setelah penyesuaian
   c. laporan laba rugi
   d. Laporan perubahan modal
   e. Neraca saldo

7. Dalam siklus akuntansi, neraca lajur dibuat setelah membuat laporan…
   a. Jurnal penyesuaian
   b. Buku besar
   c. Laporan keuangan
   d. Neraca saldo setelah penyesuaian
   e. Jurnal penutup

8. Saldo laba dapat diketahui dengan melihat neraca lajur (kertas kerja) pada sisi dan dari laporan…
   a. Sisi kredit pada jumlah laporan laba rugi
   b. Sisi debet pada jumlah laporan laba rugi
   c. Sisi debet pada jumlah laporan laba rugi dan sisi kredit pada jumlah laporan neraca
   d. Sisi kredit pada jumlah laporan laba rugi dan sisi debit pada jumlah laporan neraca
   e. Sisi kredit pada jumlah neraca

9. Dibawah ini berikut elemen dari laporan neraca…
   a. Aktiva Lancar + Hutang
   b. Aktiva + Passiva
   c. Kas besar + Kas Kecil
   d. Laba Rugi + Perubahan Modal
   e. Beban + Pendapatan

10. Laporan Laba Rugi berisikan…
   a. Biaya-biaya ditambah modal
   b. Pendapatan ditambah modal
   c. biaya-biaya dikurangi pendapatan
   d. Pendapatan dikurangi beban-beban
   e. Pendapatan dikurangi modal

11. Laporan Perubahan Modal (Ekuitas) merupakan laporan keuangan yang berisi…
   a. Modal ditambah Kewajiban
   b. Arus Kas Masuk dan Keluar
   c. Aktiva ditambah Modal
   d. Modal Awal ditambah rugi/Laba dikurangi Prive
   e. Modal dikurangi kewajiban

12. Pasiva sebuah perusahaan dapat dibagi ke dalam dua kelompok berikut…
   a. Aktiva dan modal
   b. Piutang dan modal
   c. Kewajiban dan modal
   d. Utang dan piutang
   e. Hutang jangka panjang dan htang jangka pendek

13. Yang manakah dari rekening-rekening dibawah ini yang harus ditutup dengan jalan memindahkan saldonya ke rekening Laba Rugi pada akhir suatu periode…
   a. Pendapatan reparasi dan beban gaji
   b. Asuransi dibayar di muka
   c. Modal dan utang dagang
   d. Peralatan kantor
   e. Kas

14. Sebuah daftar yang menggambarkan sebab-sebab adanya perubahan-perubahan yang timbul dalam modal pemilik selama periode akuntansi yang telah dilalui disebut…
   a. Neraca
   b. Perhitungan laba rugi
   c. Laporan perubahan modal
   d. Laporan keuangan
   e. Neraca saldo

15. Suatu laporan yang berisi harta (aktiva), utang (kewajiban), serta modal (ekuitas) dari suatu perusahaan pada periode tertentu.adalah…
   a. Laporan Laba Rugi

b. Neraca Saldo
c. Laporan Perubahan Modal
d. Buku Besar
e. Neraca

16. Bila besarnya pendapatan adalah Rp. 45.000.000, beban sebesar Rp. 37.500.000 maka jumlah laba /rugi bersih adalah…
    a. Laba bersih Rp. 45.000.000
    b. Laba bersih Rp. 7.500.000
    c. Rugi bersih Rp. 37.500.000
    d. Rugi bersih Rp. 2.500.000
    e. Rugi bersih Rp. 35.000.000

17. Pencatatan pemindahan saldo akun nominal (pendapatan dan beban) ke akun modal melalui akun ikhtisar laba-rugi disebut…
    a. Jurnal umum
    b. Jurnal penyesuaian
    c. Jurnal penutup
    d. Buku bssar
    e. Neraca Saldo

18. 1) Akun pendapatan
    2) Akun prive
    3) Akun beban
    4) Akun ikhtisar laba/rugi atau saldo laba/rugi

    Akun di atas, merupakan akun yang perlu ditutup di akhir periode adalah nomor…
    a. 1 dan 3
    b. 2 dan 4
    c. 1, 2 dan 3
    d. 4
    e. Benar semua

19. Jurnal penutup untuk menutup akun prive adalah…
    a. Modal xxxx
       Prive xxxx
    b. Prive xxxx
       Modal xxxx
    c. Prive xxxx
       Kas xxxx
    d. Kas xxxx
       Prive xxxx
    e. Kas xxxx
       Modal xxxx

20. Akun pendapatan jasa saldonya Rp.800.000,00. Jurnal penutup yang perlu dibuat adalah…
    a. Ikhtisar Laba/Rugi Rp.800.000,00
       Pendapatan Jasa Rp.800.000,00
    b. Pendapatan Jasa Rp.800.000,00
       Ikhtisar Laba/Rugi Rp.800.000,00
    c. Pendapatan Jasa Rp.800.000,00
       Modal Rp.800.000,00
    d. Modal Rp.800.000,00
       Pendapatan Jasa Rp.800.000,00
    e. Prive Rp.800.000,00
       Pendapatan Jasa Rp.800.000,00

21. Pada kertas kerja diketahui saldo laba (Ikhtisar Laba/Rugi) Rp.1.500.000,00. Jurnal penutup untuk ikhtisar laba rugi tersebut adalah…
    a. Modal Rp.1.500.000,00
       Ikhtisar Laba Rp.1.500.000,00
    b. Ikhtisar Laba/Rugi Laba Rp.1.500.000,00
       Modal Rp.1.500.000,00
    c. Modal Rp.1.500.000,00
       Kas Rp.1.500.000,00
    d. Kas Rp.1.500.000,00
       Saldo Laba Rp.1.500.000,00
    e. Saldo Laba Rp.1.500.000,00
       Kas Rp.1.500.000,00

22. Berikut ini adalah fungsi jurnal penutup, kecuali…
    a. Menghitung jumlah laba/rugi dari akun pendapatan dan beban.
    b. Memindahkan (menolkan) saldo akun sementara ke akun modal untuk pencatatan periode berikutnya.
    c. Menghitung modal akhir periode.
    d. Memindahkan saldo prive ke akun modal
    e. Mengetahui keseluruhan laba/ rugi perusahaan

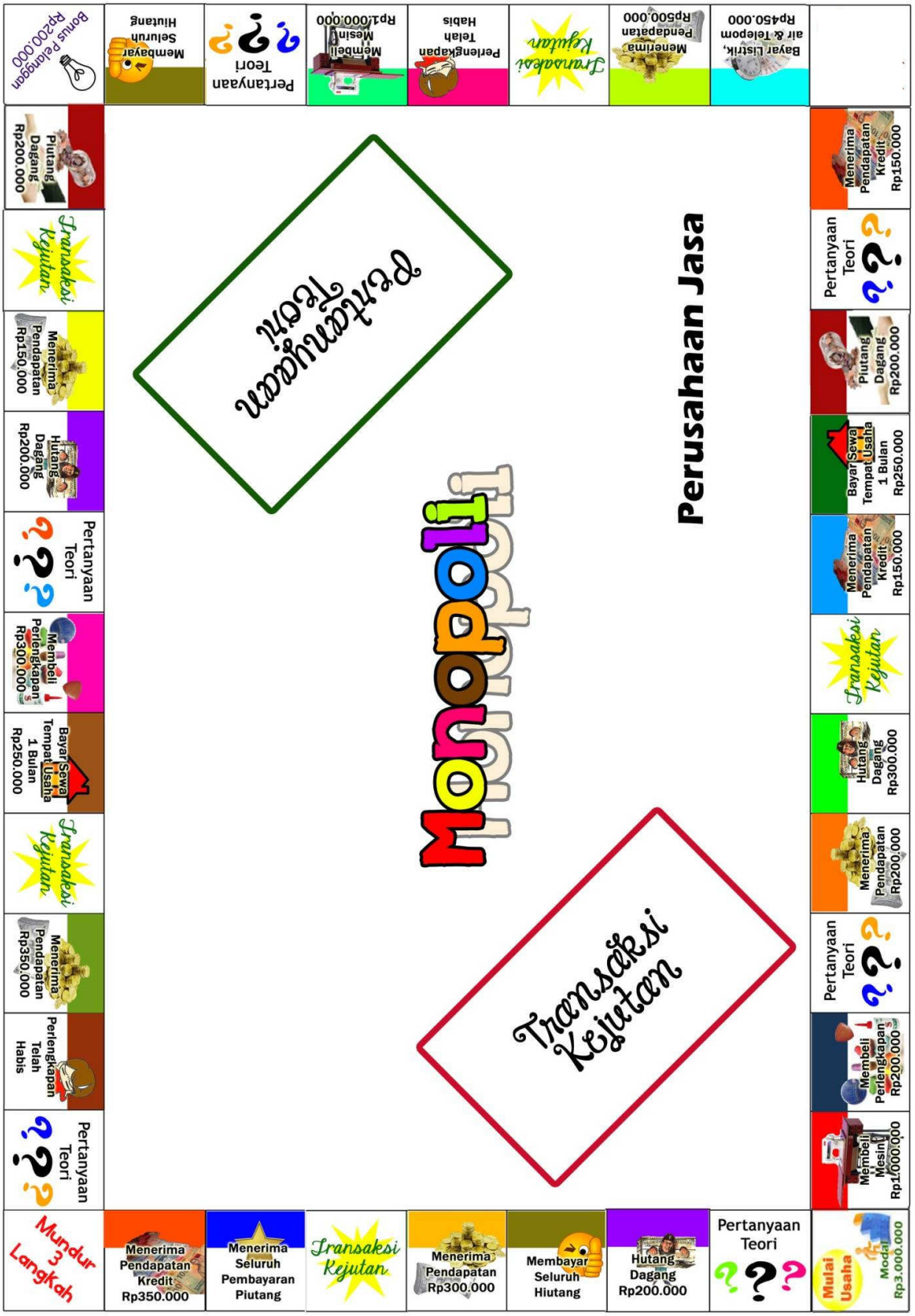
23. Neraca saldo setelah penutupan adalah…
    a. Daftar saldo akun setelah akun buku besar ditutup/ disesuaikan
    b. Daftar saldo akun yang disusun dengan rapi
    c. Daftar saldo yang digunakan untuk mengetahui jumlah saldo laba/rugi
    d. Daftar saldo yang berisi daftar harta dan modal saja
    e. Daftar saldo yang diberi dua garis mendatar di bawah jumlah

24. Akun yang akan muncul pada saat penyusunan Neraca Saldo Setelah Penutupan adalah …
    a. Akun riil
    b. Akun nominal
    c. Akun riil dan nominal
    d. Akun buku besar
    e. Akun jurnal umum

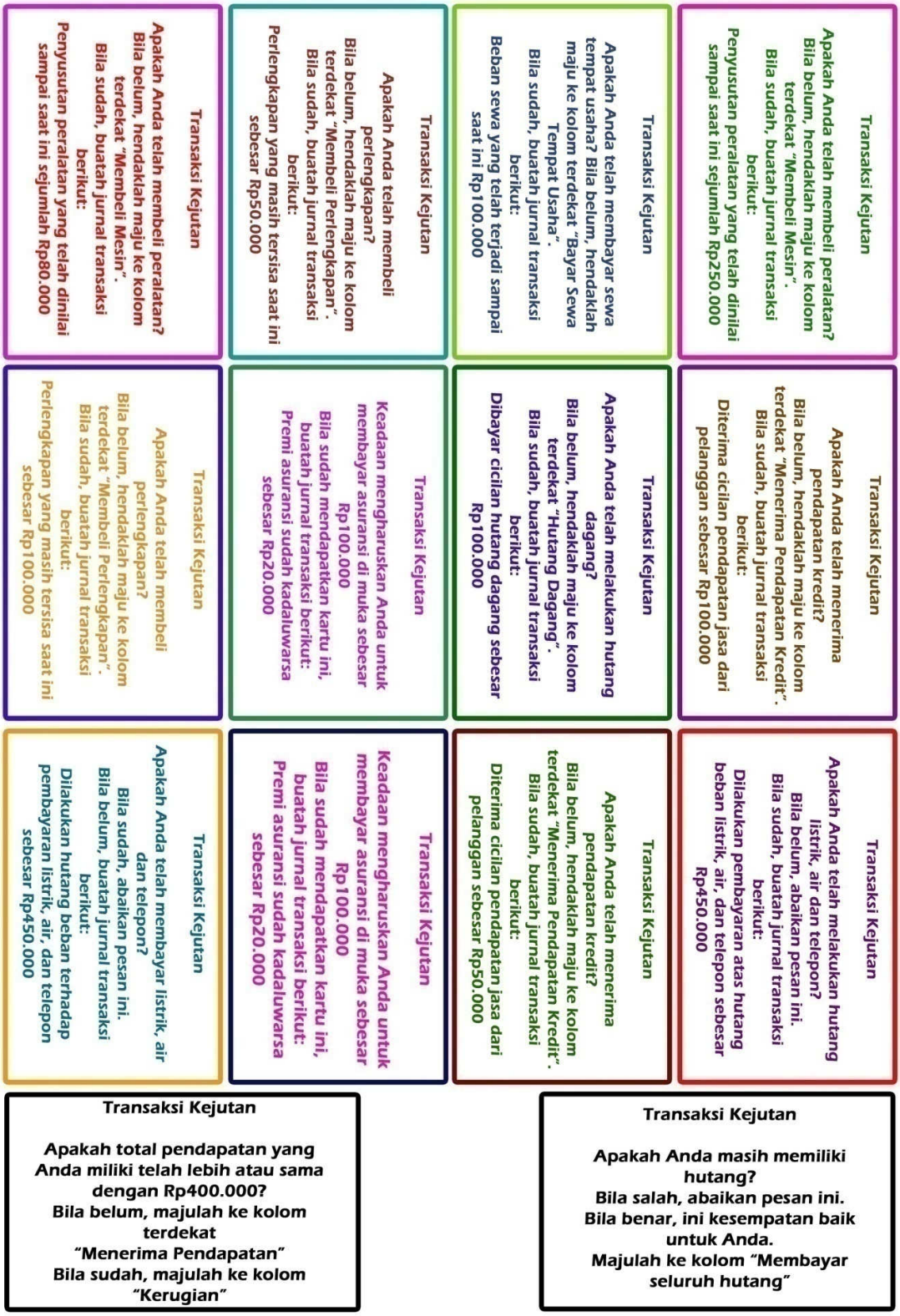
Kunci Jawaban

1. B	13. A
2. D	14. C
3. C	15. E
4. C	16. B
5. E	17. C
6. B	18. E
7. D	19. A
8. C	20. B
9. B	21. B
10. D	22. E
11. D	23. A
12. C	24. A

Lampiran 14 : PAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI



Lampiran 15: KARTU MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI



Pertanyaan Teori

Suatu laporan yang terdiri dari pendapatan dan beban disebut?

Jawablah dengan benar, bila tidak, Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Pertanyaan Teori

Sebutkan minimal 3 jenis laporan keuangan!

Jawablah dengan benar, bila tidak, Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Pertanyaan Teori

Apa fungsi laporan keuangan?

Jawablah dengan benar, bila tidak, Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Pertanyaan Teori

Apa pengertian laporan keuangan?

Jawablah dengan benar, bila tidak, Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Pertanyaan Teori

Dalam penyusunan neraca lajur, yang dibuat terlebih dulu adalah?

Jawablah dengan benar, bila tidak, Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Pertanyaan Teori

Jurnal yang dibuat untuk menutup akun-akun nominal disebut?

Jawablah dengan benar, bila tidak, Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Pertanyaan Teori

Arus kas dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu?

Jawablah dengan benar, bila tidak, Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Pertanyaan Teori

Sebutkan 2 Bentuk Neraca!

Jawablah dengan benar, bila tidak, Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Pertanyaan Teori

Laporan Perubahan Modal (Ekuitas) merupakan laporan keuangan yang berisi?

Jawablah dengan benar, bila tidak, Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Pertanyaan Teori

Dua elemen dari laporan neraca yaitu?

Jawablah dengan benar, bila tidak, Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Pertanyaan Teori

Dalam siklus akuntansi, neraca lajur dibuat pada saat sebelum membuat laporan keuangan: benar/salah?

Jawablah dengan benar, bila tidak, Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Pertanyaan Teori

Urutan siklus akuntansi secara ringkas yaitu?

Jawablah dengan benar, bila tidak, Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Pertanyaan Teori

Pencatatan pemindahan saldo akun nominal ke akun modal melalui akun ikhtisar laba-rugi disebut laporan?

Jawablah dengan benar, bila tidak, Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Pertanyaan Teori

Pasiva sebuah perusahaan dapat dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu?

Jawablah dengan benar, bila tidak, Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Pertanyaan Teori

Sebutkan 4 akun yang perlu ditutup di akhir periode!

Jawablah dengan benar, bila tidak, Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Pertanyaan Teori

Penerimaan uang kas dari pelanggan untuk pelunasan piutang harus dicatat dengan jurnal?

Jawablah dengan benar, bila tidak, Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Transaksi Kejutan

Apakah Anda telah membeli mesin? Bila belum, maju ke kolom terdekat "Membeli Mesin".
Bila sudah, buatah jurnal transaksi berikut:
Dilakukan reparasi atas kerusakan mesin sebesar Rp50.000

Pertanyaan Teori

Fungsi jurnal penutup adalah me-nol-kan saldo akun sementara ke akun modal: benar/salah?

Jawablah dengan benar, bila tidak, Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Pertanyaan Teori

Majulah ke kolom terdekat "Transaksi Kejutan"

Transaksi Kejutan

Maaf, Anda kurang beruntung. Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Transaksi Kejutan

Majulah ke kolom terdekat "Pertanyaan Teori"

Pertanyaan Teori

Maaf, Anda kurang beruntung. Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Transaksi Kejutan

Selamat! Ini adalah hari keberuntungan Anda. Anda berhak mendapat giliran lagi untuk bermain.

Transaksi Kejutan

Apakah Anda masih memiliki piutang?
Bila salah, abaikan pesan ini.
Bila benar, ini kesempatan baik untuk Anda.
Majulah ke kolom "Menerima seluruh pembayaran piutang"

Pertanyaan Teori

Selamat! Ini adalah hari keberuntungan Anda. Anda berhak mendapat giliran lagi untuk bermain.

Pertanyaan Teori

Pembayaran kepada seorang kreditur dicatat dengan jurnal?

Jawablah dengan benar, bila tidak, Anda harus maju ke kolom "Kerugian"

Transaksi Kejutan

Keadaan mengharuskan Anda mengambil uang kas untuk keperluan pribadi sebesar Rp150.000

Transaksi Kejutan

Keadaan mengharuskan Anda mengambil uang kas untuk keperluan pribadi sebesar Rp300.000

Lampiran 16 : TATA CARA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI

1. Membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, dengan jumlah 4-5 orang per kelompok.
2. Mempersiapkan papan permainan, kartu transaksi kejutan, dan kartu pertanyaan teori.
3. Tiap pemain dalam kelompok menyiapkan pioner, yaitu benda kecil apa pun yang dapat menjadi tanda seseorang dalam petak saat bermain monopoli.
4. Tiap pemain menyiapkan lembar kerja & alat tulis, juga kalkulator bila perlu.
5. Tiap pemain memulai permainan dari petak “memulai usaha” dan mengentri transaksi awal berupa penanaman modal di jurnal umum.
6. Penentuan tanggal dan bulan sesuai kesepakatan kelompok bermain.
7. Untuk menentukan giliran maju, dilakukan hompimpa / gambreng.
8. Saat giliran untuk bermain, tiap pemain memperlihatkan jari seperti “ABC 5 Dasar” namun dengan angka dan jumlah jari tiap pemain maksimal 2 jari.
9. Pemain maju sesuai jumlah jari yang terlihat pada seluruh pemain.
10. Bila sudah berhenti di suatu petak, pemain yang bersangkutan melakukan penjurnalan, baik pada jurnal umum maupun jurnal penyesuaian. Apabila ada transaksi yang tidak dimengerti, pemain harus bertanya kepada guru / tutor.
11. Apabila pemain mendapatkan transaksi kejutan maka pemain yang bersangkutan harus mengikuti perintah yang tertera dalam kartu. Apabila belum melakukan transaksi yang dimaksud maka pemain maju ke kolom terdekat transaksi biasa dan mengentri di jurnal umum. Apabila pemain sudah melakukan transaksi biasa yang terdapat dalam kartu maka pemain harus mengentri transaksi kejutan pada jurnal penyesuaian.
12. Apabila pemain mendapatkan pertanyaan teori maka harus menjawab pertanyaan yang tertera dalam kartu dengan lawan main lainnya sebagai penilai / juri. Penilai dapat melihat buku, sedangkan pemain yang mendapatkan kartu pertanyaan teori, tidak boleh melihat buku. Penilai dapat memberikan *clue*, namun tidak boleh memberikan jawaban. Apabila tidak bisa menjawab maka maju ke kolom kerugian dan tidak melakukan penjurnalan.
13. Permainan dengan papan dapat dilakukan hingga 2 kali putaran papan permainan, atau sesuai kebijakan guru / tutor.
14. Setelah permainan dengan papan selesai, setiap pemain harus memindahkan transaksi di jurnal umum dan penyesuaian kedalam laporan-laporan lainnya hingga jurnal penutup.
15. Pemain yang menang adalah yang paling banyak laba / keuntungannya.

Lampiran 17 : RPP KOMPETENSI DASAR 1 KELAS X AK 2

Nama Sekolah : SMKN 8 Jakarta
Mata Pelajaran : Akuntansi
Kelas/semester : X/2 (genap)
Pertemuan Ke : 1
Alokasi Waktu : 2 X 45 menit
Standar kompetensi : **Menyusun laporan keuangan**
Kompetensi Dasar : **Membukukan jurnal penyesuaian**

Indikator :
- Akun-akun yang memerlukan penyesuaian diidentifikasi
- Jurnal penyesuaian yang diperlukan dicatat
- Jurnal penyesuaian telah diposting
- Saldo dalam buku besar setelah penyesuaian

Nilai-nilai Karakter Bangsa:
- Jujur
- Bertanggung jawab
- Mandiri
- Disiplin
- Peduli lingkungan

I. Tujuan Pembelajaran :
- Siswa dapat menyiapkan proses penyusunan laporan keuangan
- Siswa dapat menyebutkan macam-macam laporan keuangan
- Siswa dapat menguraikan bentuk-bentuk laporan keuangan
- Siswa dapat menyediakan peralatan yang dibutuhkan untuk penyusunan laporan keuangan
- Siswa dapat menyiapkan proses penyusunan laporan keuangan

II. Materi Ajar :
- Pencatatan jurnal penyesuaian
- Posting dari jurnal penyesuaian ke dalam buku besar akun yang bersangkutan

III. Metode Pembelajaran :
- Diskusi
- Permainan Monopoli

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan awal :
1. Mengucapkan salam
2. Mengecek kehadiran siswa
3. Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan inti :
1. Guru menjelaskan mengenai Ayat Jurnal Penyesuaian dan mengidentifikasi akun-akun yang memerlukan jurnal penyesuaian
2. Peserta didik membuat ayat jurnal penyesuaian mencatat jurnal penyesuaian yang diperlukan dari data-data penyesuaian yang disediakan menggunakan permainan monopoli
3. Memposting jurnal penyesuaian ke dalam buku besar melalui permainan monopoli
4. Menyajikan saldo dalam buku besar setelah penyesuaian pada kertas kerja permainan monopoli yang telah disiapkan

5. Kegiatan akhir :
   1. Memberikan kesimpulan dari materi yang telah diajarkan
   2. Menutup kegiatan pembelajaran dan mengucapkan salam

C. Kegiatan akhir :
Memberikan kesimpulan dari materi yang telah diajarkan

V. Alat dan bahan : - Alat tulis
- Kertas Kerja
- Papan Permainan Monopoli dan perlengkapannya
- Kalkulator

Sumber belajar :
- Modul

VI. Penilaian :
1. Jenis tes :
   a. Tes awal (lisan)
   b. Tes perbuatan (proses)
   c. Tes akhir (tertulis)

2. Bentuk tes :
   a. Uraian

(1) Contoh tes awal (lisan)
   a. Akun-akun apa saja yang memerlukan penyesuaian ?

(2) Contoh tes perbuatan (proses)
Penilaian tes perbuatan dilakukan melalui pengamatan knerja peserta didik selama proses belajar. Penilaian meliputi frekuensi kehadiran, sikap dan keaktifan peserta didik serta kemampuan peserta didik dalam mengerjakan latihan-latihan yang diberikan.

(3) Contoh tes akhir (tertulis)
- Beban gaji bula desember 2006 yang belum dibayar Rp. 400.000,-
- Persediaan perlengkapan per 31 Desember 2007 Rp. 1000.000,-

Diminta :
Buatlah ayat jurnal penyesuaiannya !

Skor Penilaian :

Ayat jurnal penyesuaian (sesuai transaksi)mis:10 transaksi	10 x 2	20
Posting ke buku besar (mis : 20 akun)		20
Neraca saldo		10
		50

Nilai akhir = $\frac{\text{total betul (50)}}{5} = 10$

Keterangan : Bagi siswa yang belum kompeten akan diberikan remedial dan bagi siswa yang kompeten akan diberikan pengayaan dan dapat melanjutkan ke kompetensi berikutnya.

Jakarta, Mei 2013
Guru Mata Pelajaran

Atika

Lampiran 18 : RPP KOMPETENSI DASAR 2 KELAS X AK 2

Nama Sekolah : SMKN 8 Jakarta
Mata Pelajaran : Akuntansi
Kelas/semester : X AK 2/ 2 (genap)
Pertemuan Ke : 2
Alokasi Waktu : 2 X 45 menit
Standar kompetensi : **Menyusun laporan keuangan**
Kompetensi Dasar : **Menyusun Laporan Keuangan**

Indikator :
- Neraca lajur disajikan
- Laporan laba rugi disajikan
- Laporan neraca disajikan
- Laporan ekuitas disajikan
- Laporan arus kas disajikan

Nilai-nilai Karakter Bangsa:
- Jujur
- Bertanggung jawab
- Mandiri
- Disiplin
- Peduli lingkungan

I. Tujuan Pembelajaran :
- Siswa dapat menyusun neraca lajur
- Siswa membuat laporan laba rugi
- Siswa membuat laporan neraca
- Siswa membuat laporan ekuitas
- Siswa membuat laporan arus kas

II. Materi Ajar :
- Neraca lajur dan formatnya
- Laporan laba rugi dan bentuk-bentuk laporan laba rugi
- Laporan neraca dan bentuk-bentuk laporan neraca
- Laporan ekuitas
- Laporan arus kas

III. Metode Pembelajaran : - Diskusi
- Permainan Monopoli

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan awal :
1. Mengucapkan salam
2. Mengecek kehadiran siswa
3. Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan inti :
1. Guru menjelaskan mengenai neraca lajur dan laporan keuangan yang terdiri dari laba rugi, laporan ekuitas, neraca dan arus kas beserta bentuk-bentuknya
2. Peserta didik membuat neraca lajur dan laporan keuangan dengan bimbingan dari guru menggunakan media permainan monopoli dan mengerjakannya pada kertas kerja permainan
3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang diajarkan

4. Kegiatan akhir :
   1. Memberikan kesimpulan dari materi yang telah diajarkan
   2. Menutup kegiatan pembelajaran dan mengucapkan salam

V. Alat/Bahan/sumber belajar

Alat dan bahan : - Alat tulis
- kertas kerja
- Papan Permainan Monopoli dan Perlengkapannya
- Kalkulator

Sumber balajar :
- Modul

VI. Penilaian :
1. Jenis tes :
   a. Tes awal (lisan)
   b. Tes perbuatan (proses)
   c. Tes akhir (tertulis)
   d.
2. Bentuk tes :
   a. Uraian

(1) Contoh tes awal (lisan)
Apa yang anda ketahui dari laporan keuangan ?
Sebutkan macam-macam laporan keuangan ?

(2) Contoh tes perbuatan (proses)
Penilaian tes perbuatan dilakukan melalui pengamatan knerja peserta didik selama proses belajar. Penilaian meliputi frekuensi kehadiran, sikap dan keaktifan peserta didik serta kemampuan peserta didik dalam mengerjakan latihan-latihan yang diberikan.

(3) Contoh tes akhir (tertulis)
Buatlah neraca lajur dan laporan keuangan dari data-data yang telah disediakan

Skor Penilaian :

Soal pertanyaan (5 soal pertanyaan)	5 x 10	50
Neraca lajur		30
Laporan keuangan	4 x 5	20
		100

Nilai akhir = $\frac{\text{total betul (100)}}{10} = 10$

Keterangan : Bagi siswa yang belum kompeten akan diberikan remedial dan bagi siswa yang kompeten akan diberikan pengayaan dan dapat melanjutkan ke kompetensi berikutnya.

Jakarta, Mei 2013
Guru Mata Pelajaran

Atika

Lampiran 19 : RPP KOMPETENSI DASAR 3 KELAS X AK 2

Nama Sekolah : SMKN 8 Jakarta
Mata Pelajaran : Akuntansi
Kelas/semester : X AK 2/ 2 (genap)
Pertemuan Ke : 3
Alokasi Waktu : 2 X 45 menit
Standar kompetensi : **Menyusun laporan keuangan**
Kompetensi Dasar : **Membukukan jurnal penutup**

Indikator :
- Akun yang didebet dan dikredit diidentifikasi
- Jurnl penutup dicatat
- Jurnal penutup dibukukan

Nilai-nilai Karakter Bangsa:
- Jujur
- Bertanggung jawab
- Mandiri
- Disiplin
- Peduli lingkungan

I. Tujuan Pembelajaran :
- Siswa dapat mengidentifikasi akun yang didebet dan dikredit
- Siswa dapat mencatat jurnal penutup
- Siswa dapat membukukan Jurnal penutup

II. Materi Ajar :
- Jurnal penutup
- Akun riil dan akun nominal

III. Metode Pembelajaran :
- Diskusi
- Permainan Monopoli

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan awal :
1. Mengucapkan salam
2. Mengecek kehadiran siswa
3. Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan inti :
1. Guru menjelaskan mengenai jurnal penutup dan menjelaskan mengenai akun riil dan akun nominal
2. Guru meminta peserta didik menyebutkan pertanyaan yang termasuk akun riil dan akun nominal yang terdapat pada kartu pertanyaan teori permainan monopoli
3. Peserta didik membuat jurnal penutup menggunakan kertas kerja yang telah disiapkan melalui permainan monopoli
4. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang diajarkan

C. Kegiatan akhir :
1. Memberikan kesimpulan dari materi yang telah diajarkan
2. Menutup kegiatan pembelajaran dan mengucapkan salam

V. Alat/Bahan/sumber belajar

Alat dan bahan : - Alat tulis
- Papan permainan monopoli dan perlengkapannya
- Kalkulator

Sumber balajar :

- Modul

VI. Penilaian :

1. Jenis tes :
   a. Tes awal (lisan)
   b. Tes perbuatan (proses)
   c. Tes akhir (tertulis)

2. Bentuk tes :
   a. Uraian

(1) Contoh tes awal (lisan)
Mengapa kita harus membuat jurnal penutup ?

(2) Contoh tes perbuatan (proses)
Penilaian tes perbuatan dilakukan melalui pengamatan knerja peserta didik selama proses belajar. Penilaian meliputi frekuensi kehadiran, sikap dan keaktifan peserta didik serta kemampuan peserta didik dalam mengerjakan latihan-latihan yang diberikan.

(3) Contoh tes akhir (tertulis)
Pertanyaan :
Sebutkan akun riil dan akun nominal ?
Uraian :
Buatlah jurnal penutup dari data-data yang telah disediakan

Skor Penilaian :

Soal pertanyaan (10 soal pertanyaan)	10 x 5	50
Jurnal penutup		20
		70

Nilai akhir = $\frac{\text{total betul (70)}}{7} = 10$

Keterangan : Bagi siswa yang belum kompeten akan diberikan remedial dan bagi siswa yang kompeten akan diberikan pengayaan dan dapat melanjutkan ke kompetensi berikutnya.

Jakarta, Mei 2013
Guru Mata Pelajaran

Atika

Lampiran 20 : RPP KOMPETENSI DASAR 4 KELAS X AK 2

Nama Sekolah : SMKN 8 Jakarta
Mata Pelajaran : Akuntansi
Kelas/semester : X AK 2/ 2 (genap)
Pertemuan Ke : 4
Alokasi Waktu : 2 X 45 menit
Standar kompetensi : **Menyusun laporan keuangan**
Kompetensi Dasar : **Menyusun daftar saldo akun setelah penutupan**

Indikator :
- Daftar saldo akun setelah penutupan diidentfikasi
- Daftar saldo akun setelah penutupan disajikan

Nilai-nilai Karakter Bangsa:
- Jujur
- Bertanggung jawab
- Mandiri
- Disiplin
- Peduli lingkungan

I. Tujuan Pembelajaran :
- Siswa dapat mengidentifikasikan daftar saldo akun setelah penutupan
- Siswa dapat menyajikan daftar saldo akun setelah penutupan

II. Materi Ajar :
- Daftar saldo akun setelah penutup

III. Metode Pembelajaran : - Diskusi
- Permainan Monopoli

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan awal :
1. Mengucapkan salam
2. Mengecek kehadiran siswa
3. Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan inti :
1. Guru menjelaskan mengenai daftar saldo akun setelah penutupan
2. Peserta didik membuat daftar saldo akun setelah penutupan menggunakan kertas kerja yang telah guru sediakan melalui permainan monopoli
3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang diajarkan

C. Kegiatan akhir :
3. Memberikan kesimpulan dari materi yang telah diajarkan
4. Menutup kegiatan pembelajaran dan mengucapkan salam

V. Alat/Bahan/sumber belajar

Alat dan bahan : - Alat tulis
- Papan permainan monopoli dan perlengkapannya
- Kalkulator

Sumber balajar :
- Modul

VI. Penilaian :

1. Jenis tes :
   a. Tes awal (lisan)
   b. Tes perbuatan (proses)
   c. Tes akhir (tertulis)

2. Bentuk tes :
   Uraian

(1) Contoh tes awal (lisan)
Mengapa kita harus membuat daftar saldo setelah penutupan ?

(2) Contoh tes perbuatan (proses)
Penilaian tes perbuatan dilakukan melalui pengamatan knerja peserta didik selama proses belajar. Penilaian meliputi frekuensi kehadiran, sikap dan keaktifan peserta didik serta kemampuan peserta didik dalam mengerjakan latihan-latihan yang diberikan.

(3) Contoh tes akhir (tertulis)
Pertanyaan :
Sebutkan akun riil dan akun nominal ?
Uraian :
Buatlah jurnal penutup dari data-data yang telah disediakan

Skor Penilaian :
Membuat daftar saldo setelah penutupan dengan benar dan lengkap skornya 100

Keterangan : Bagi siswa yang belum kompeten akan diberikan remedial dan bagi siswa yang kompeten akan diberikan pengayaan dan dapat melanjutkan ke kompetensi berikutnya.

Jakarta, Mei 2013
Guru Mata Pelajaran

Atika

Lampiran 21 : RPP KOMPETENSI DASAR 1 KELAS X AK 3

Nama Sekolah : SMKN 8 Jakarta
Mata Pelajaran : Akuntansi
Kelas/semester : X AK 3/ 2 (genap)
Pertemuan Ke : 1
Alokasi Waktu : 2 X 45 menit
Standar kompetensi : **Menyusun laporan keuangan**
Kompetensi Dasar : **Membukukan jurnal penyesuaian**

Indikator :
- Akun-akun yang memerlukan penyesuaian diidentifikasi
- Jurnal penyesuaian yang diperlukan dicatat
- Jurnal penyesuaian telah diposting
- Saldo dalam buku besar setelah penyesuaian

Nilai-nilai Karakter Bangsa:
- Jujur
- Bertanggung jawab
- Mandiri
- Disiplin
- Peduli lingkungan

I. Tujuan Pembelajaran :
- Siswa dapat menyiapkan proses penyusunan laporan keuangan
- Siswa dapat menyebutkan macam-macam laporan keuangan
- Siswa dapat menguraikan bentuk-bentuk laporan keuangan
- Siswa dapat menyediakan peralatan yang dibutuhkan untuk penyusunan laporan keuangan
- Siswa dapat menyiapkan proses penyusunan laporan keuangan

II. Materi Ajar :
- Pencatatan jurnal penyesuaian
- Posting dari jurnal penyesuaian ke dalam buku besar akun yang bersangkutan

III. Metode Pembelajaran :
- Diskusi
- Tanya Jawab
- Penugasan

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan awal :
1. Mengucapkan salam
2. Mengecek kehadiran siswa
3. Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan inti :
1. Guru menjelaskan mengenai Ayat Jurnal Penyesuaian dan mengidentifikasi akun-akun yang memerlukan jurnal penyesuaian
2. Peserta didik membuat ayat jurnal penyesuaian mencatat jurnal penyesuaian yang diperlukan dari data-data penyesuaian yang disediakan yang tertera pada buku pelajaran
3. Memposting jurnal penyesuaian ke dalam buku besar sesuai dengan instruksi buku pelajaran
4. Menyajikan saldo dalam buku besar setelah penyesuaian pada kertas kerja permainan monopoli yang telah disiapkan

C. Kegiatan akhir :
1. Memberikan kesimpulan dari materi yang telah diajarkan
2. Menutup kegiatan pembelajaran dan mengucapkan salam

D. Kegiatan akhir :
Memberikan kesimpulan dari materi yang telah diajarkan

V. Alat dan bahan : - Alat tulis
- Penggaris
- Kalkulator

Sumber belajar :
- Modul
- Modul Akuntansi untuk SMK dan MAK (Jilid 1B), Dwi Harti, Erlangga

VI. Penilaian :
1. Jenis tes :
   a. Tes awal (lisan)
   b. Tes perbuatan (proses)
   c. Tes akhir (tertulis)

2. Bentuk tes :
   a. Uraian

(1) Contoh tes awal (lisan)
   a. Akun-akun apa saja yang memerlukan penyesuaian ?

(2) Contoh tes perbuatan (proses)
Penilaian tes perbuatan dilakukan melalui pengamatan knerja peserta didik selama proses belajar. Penilaian meliputi frekuensi kehadiran, sikap dan keaktifan peserta didik serta kemampuan peserta didik dalam mengerjakan latihan-latihan yang diberikan.

(3) Contoh tes akhir (tertulis)
- Beban gaji bula desember 2006 yang belum dibayar Rp. 400.000,-
- Persediaan perlengkapan per 31 Desember 2007 Rp. 1000.000,-
Diminta :
Buatlah ayat jurnal penyesuaiannya !

Skor Penilaian :

Ayat jurnal penyesuaian (sesuai transaksi)mis:10 transaksi	10 x 2	20
Posting ke buku besar (mis : 20 akun)		20
Neraca saldo		10
		50

Nilai akhir = $\frac{\text{total betul (50)}}{5} = 10$

Keterangan : Bagi siswa yang belum kompeten akan diberikan remedial dan bagi siswa yang kompeten akan diberikan pengayaan dan dapat melanjutkan ke kompetensi berikutnya.

Jakarta, Mei 2013
Guru Mata Pelajaran

Atika

Lampiran 22 : RPP KOMPETENSI DASAR 2 KELAS X AK 3

Nama Sekolah : SMKN 8 Jakarta
Mata Pelajaran : Akuntansi
Kelas/semester : X AK 3/ 2 (genap)
Pertemuan Ke : 2
Alokasi Waktu : 2 X 45 menit
Standar kompetensi : **Menyusun laporan keuangan**
Kompetensi Dasar : **Menyusun Laporan Keuangan**

Indikator :
- Neraca lajur disajikan
- Laporan laba rugi disajikan
- Laporan neraca disajikan
- Laporan ekuitas disajikan
- Laporan arus kas disajikan

Nilai-nilai Karakter Bangsa:
- Jujur
- Bertanggung jawab
- Mandiri
- Disiplin
- Peduli lingkungan

I. Tujuan Pembelajaran :
- Siswa dapat menyusun neraca lajur
- Siswa membuat laporan laba rugi
- Siswa membuat laporan neraca
- Siswa membuat laporan ekuitas
- Siswa membuat laporan arus kas

II. Materi Ajar :
- Neraca lajur dan formatnya
- Laporan laba rugi dan bentuk-bentuk laporan laba rugi
- Laporan neraca dan bentuk-bentuk laporan neraca
- Laporan ekuitas
- Laporan arus kas

III. Metode Pembelajaran :
- Diskusi
- Tanya Jawab
- Penugasan

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan awal :
1. Mengucapkan salam
2. Mengecek kehadiran siswa
3. Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan inti :
1. Guru menjelaskan mengenai neraca lajur dan laporan keuangan yang terdiri dari laba rugi, laporan ekuitas, neraca dan arus kas beserta bentuk-bentuknya
2. Peserta didik membuat neraca lajur dan laporan keuangan dengan bimbingan dari guru sesuai pertanyaan dari buku pelajaran
3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang diajarkan

C. Kegiatan akhir :
1. Memberikan kesimpulan dari materi yang telah diajarkan
2. Menutup kegiatan pembelajaran dan mengucapkan salam

V. Alat dan bahan : - Alat tulis
- Penggaris
- Kalkulator

Sumber belajar :
- Modul
- Modul Akuntansi untuk SMK dan MAK (Jilid 1B), Dwi Harti, Erlangga

VI. Penilaian :
1. Jenis tes :
   a. Tes awal (lisan)
   b. Tes perbuatan (proses)
   c. Tes akhir (tertulis)

2. Bentuk tes :
   a. Uraian

(1) Contoh tes awal (lisan)
Apa yang anda ketahui dari laporan keuangan ?
Sebutkan macam-macam laporan keuangan ?

(2) Contoh tes perbuatan (proses)
Penilaian tes perbuatan dilakukan melalui pengamatan knerja peserta didik selama proses belajar. Penilaian meliputi frekuensi kehadiran, sikap dan keaktifan peserta didik serta kemampuan peserta didik dalam mengerjakan latihan-latihan yang diberikan.

(3) Contoh tes akhir (tertulis)
Buatlah neraca lajur dan laporan keuangan dari data-data yang telah disediakan

Skor Penilaian :

Soal pertanyaan (5 soal pertanyaan)	5 x 10	50
Neraca lajur		30
Laporan keuangan	4 x 5	20
		100

Nilai akhir = $\frac{\text{total betul (100)}}{10} = 10$

Keterangan : Bagi siswa yang belum kompeten akan diberikan remedial dan bagi siswa yang kompeten akan diberikan pengayaan dan dapat melanjutkan ke kompetensi berikutnya.

Jakarta, Mei 2013
Guru Mata Pelajaran

Atika

Lampiran 23 : RPP KOMPETENSI DASAR 3 KELAS X AK 3

Nama Sekolah : SMKN 8 Jakarta
Mata Pelajaran : Akuntansi
Kelas/semester : X AK 3/ 2 (genap)
Pertemuan Ke : 3
Alokasi Waktu : 2 X 45 menit
Standar kompetensi : **Menyusun laporan keuangan**
Kompetensi Dasar : **Membukukan jurnal penutup**

Indikator :
- Akun yang didebet dan dikredit diidentifikasi
- Jurnl penutup dicatat
- Jurnal penutup dibukukan

Nilai-nilai Karakter Bangsa:
- Jujur
- Bertanggung jawab
- Mandiri
- Disiplin
- Peduli lingkungan

I. Tujuan Pembelajaran :
- Siswa dapat mengidentifikasi akun yang didebet dan dikredit
- Siswa dapat mencatat jurnal penutup
- Siswa dapat membukukan Jurnal penutup

II. Materi Ajar :
- Jurnal penutup
- Akun riil dan akun nominal

III. Metode Pembelajaran :
- Diskusi
- Tanya Jawab
- Penugasan

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan awal :
1. Mengucapkan salam
2. Mengecek kehadiran siswa
3. Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan inti :
1. Guru menjelaskan mengenai jurnal penutup dan menjelaskan mengenai akun riil dan akun nominal
2. Guru meminta peserta didik menyebutkan pertanyaan yang termasuk akun riil dan akun nominal yang terdapat pada buku pelajaran
3. Peserta didik membuat jurnal penutup sesuai instruksi yang terdapat pada buku pelajaran
4. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang diajarkan

C. Kegiatan akhir :
1. Memberikan kesimpulan dari materi yang telah diajarkan
2. Menutup kegiatan pembelajaran dan mengucapkan salam

V. Alat dan bahan : - Alat tulis
- Penggaris
- Kalkulator

Sumber belajar :
- Modul
- Modul Akuntansi untuk SMK dan MAK (Jilid 1B), Dwi Harti, Erlangga

VI. Penilaian :

1. Jenis tes :
   a. Tes awal (lisan)
   b. Tes perbuatan (proses)
   c. Tes akhir (tertulis)

2. Bentuk tes :
   a. Uraian

(1) Contoh tes awal (lisan)
Mengapa kita harus membuat jurnal penutup ?

(2) Contoh tes perbuatan (proses)
Penilaian tes perbuatan dilakukan melalui pengamatan knerja peserta didik selama proses belajar. Penilaian meliputi frekuensi kehadiran, sikap dan keaktifan peserta didik serta kemampuan peserta didik dalam mengerjakan latihan-latihan yang diberikan.

(3) Contoh tes akhir (tertulis)
Pertanyaan :
Sebutkan akun riil dan akun nominal ?
Uraian :
Buatlah jurnal penutup dari data-data yang telah disediakan

Skor Penilaian :

Soal pertanyaan (10 soal pertanyaan)	10 x 5	50
Jurnal penutup		20
		70

Nilai akhir = $\frac{\text{total betul (70)}}{7} = 10$

Keterangan : Bagi siswa yang belum kompeten akan diberikan remedial dan bagi siswa yang kompeten akan diberikan pengayaan dan dapat melanjutkan ke kompetensi berikutnya.

Jakarta, Mei 2013
Guru Mata Pelajaran

Atika

Lampiran 24 : RPP KOMPETENSI DASAR 4 KELAS X AK 3

Nama Sekolah : SMKN 8 Jakarta
Mata Pelajaran : Akuntansi
Kelas/semester : X AK 3/ 2 (genap)
Pertemuan Ke : 4
Alokasi Waktu : 2 X 45 menit
Standar kompetensi : **Menyusun laporan keuangan**
Kompetensi Dasar : **Menyusun daftar saldo akun setelah penutupan**

Indikator :
- Daftar saldo akun setelah penutupan diidentfikasi
- Daftar saldo akun setelah penutupan disajikan

Nilai-nilai Karakter Bangsa:
- Jujur
- Bertanggung jawab
- Mandiri
- Disiplin
- Peduli lingkungan

I. Tujuan Pembelajaran :
- Siswa dapat mengidentifikasikan daftar saldo akun setelah penutupan
- Siswa dapat menyajikan daftar saldo akun setelah penutupan

II. Materi Ajar :
- Daftar saldo akun setelah penutup

III. Metode Pembelajaran :
- Diskusi
- Tanya Jawab
- Penugasan

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan awal :
1. Mengucapkan salam
2. Mengecek kehadiran siswa
3. Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan inti :
1. Guru menjelaskan mengenai daftar saldo akun setelah penutupan
2. Peserta didik membuat daftar saldo akun setelah penutupan sesuai instruksi yang terdapat pada buku pelajaran
3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang diajarkan

C. Kegiatan akhir :
1. Memberikan kesimpulan dari materi yang telah diajarkan
2. Menutup kegiatan pembelajaran dan mengucapkan salam

V. Alat dan bahan :
- Alat tulis
- Penggaris
- Kalkulator

Sumber belajar :
- Modul

- Modul Akuntansi untuk SMK dan MAK (Jilid 1B), Dwi Harti, Erlangga

VI. Penilaian :

1. Jenis tes :
   a. Tes awal (lisan)
   b. Tes perbuatan (proses)
   c. Tes akhir (tertulis)

2. Bentuk tes :
   a. Uraian

(1) Contoh tes awal (lisan)
Mengapa kita harus membuat daftar saldo setelah penutupan ?

(2) Contoh tes perbuatan (proses)
Penilaian tes perbuatan dilakukan melalui pengamatan knerja peserta didik selama proses belajar. Penilaian meliputi frekuensi kehadiran, sikap dan keaktifan peserta didik serta kemampuan peserta didik dalam mengerjakan latihan-latihan yang diberikan.

(3) Contoh tes akhir (tertulis)
Pertanyaan :
Sebutkan akun riil dan akun nominal ?
Uraian :
Buatlah jurnal penutup dari data-data yang telah disediakan

Skor Penilaian :
Membuat daftar saldo setelah penutupan dengan benar dan lengkap skornya 100

Keterangan : Bagi siswa yang belum kompeten akan diberikan remedial dan bagi siswa yang kompeten akan diberikan pengayaan dan dapat melanjutkan ke kompetensi berikutnya.

Jakarta, Mei 2013
Guru Mata Pelajaran

Atika

Lampiran 25 : SURAT IZIN PENELITIAN SKRIPSI

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp./Fax. : Rektor : (021) 4893854, PR I :4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bag. UHTP : Telp. 4893726, Bag. Keuangan : 4892414, Bag. Kepegawaian : 4890536, HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 427/UN39.12/KM/2013 12 Februari 2013
Lamp. : -
H a l : **Permohonan Izin Penelitian untuk Skripsi**

Yth. **Kepala Sekolah**
SMK Negeri 8 Jakarta
di tempat

Kami mohon kesediaan Saudara, untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

N a m a	: **Atika**
Nomor Registrasi	: 8105091569
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: Ekonomi
Untuk mengadakan	: Penelitian untuk Skripsi
Di	: **Kelas X Kompetensi Keahlian Akuntansi, SMK Negeri 8** Jl. Raya Pejaten, Pasar Minggu, Jakarta Selatan

Guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Penulisan Skripsi dengan judul ***"Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli dan Buku Pelajaran Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi Produktif Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi SMK Negeri 8 Jakarta."***

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

Drs. Syaifullah
NIP. 19570216 198403 1 001

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Ekonomi
2. Kaprog/Jurusan Ekonomi dan Administrasi

Lampiran 26 : TABEL ISAAC AND MICHAEL

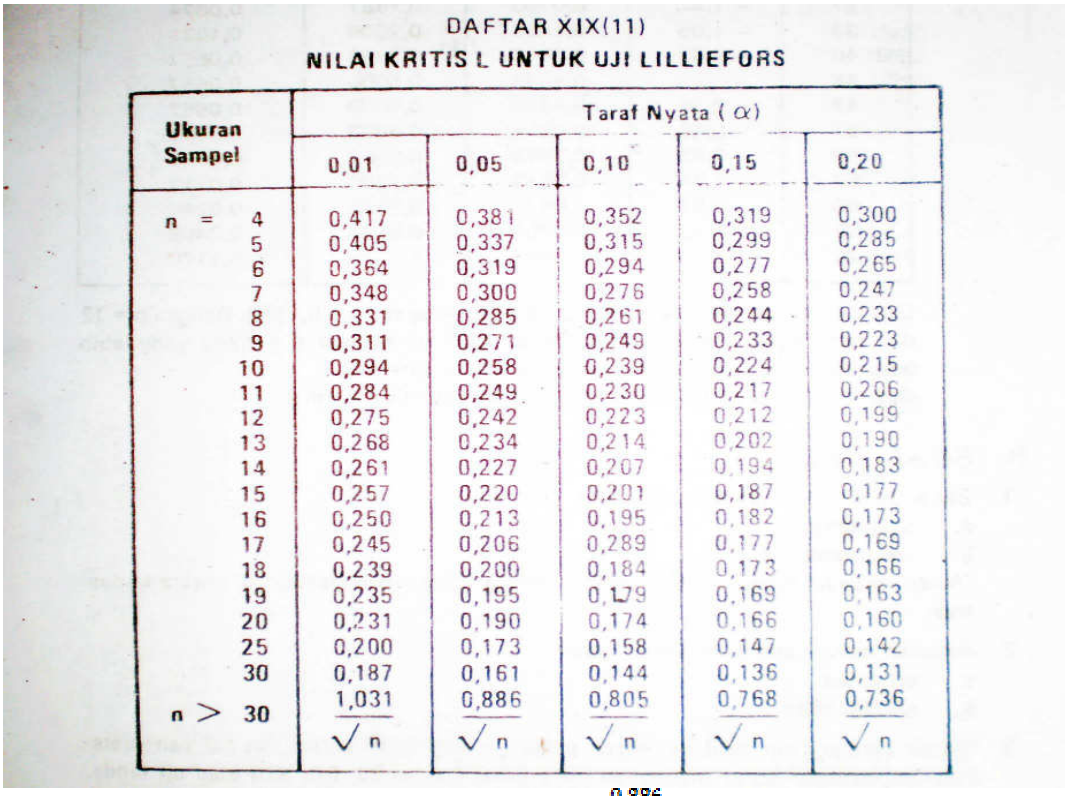
TABEL 3.1
PENENTUAN JUMLAH SAMPEL DARI POPULASI TERTENTU DENGAN TARAF KESALAHAN 1%, 5%, DAN 10%

N	s			N	s			N	s		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	197	155	138	2800	537	310	247
15	15	14	14	290	202	158	140	3000	543	312	248
20	19	19	19	300	207	161	143	3500	558	317	251
25	24	23	23	320	216	167	147	4000	569	320	254
30	29	28	27	340	225	172	151	4500	578	323	255
35	33	32	31	360	234	177	155	5000	586	326	257
40	38	36	35	380	242	182	158	6000	598	329	259
45	42	40	39	400	250	186	162	7000	606	332	261
50	47	44	42	420	257	191	165	8000	613	334	263
55	51	48	46	440	265	195	168	9000	618	335	263
60	55	51	49	460	272	198	171	10000	622	336	263
65	59	55	53	480	279	202	173	15000	635	340	266
70	63	58	56	500	285	205	176	20000	642	342	267
75	67	62	59	550	301	213	182	30000	649	344	268
80	71	65	62	600	315	221	187	40000	563	345	269
85	75	68	65	650	329	227	191	50000	655	346	269
90	79	72	68	700	341	233	195	75000	658	346	270
95	83	75	71	750	352	238	199	100000	659	347	270
100	87	78	73	800	363	243	202	150000	661	347	270
110	94	84	78	850	373	247	205	200000	661	347	270
120	102	89	83	900	382	251	208	250000	662	348	270
130	109	95	88	950	391	255	211	300000	662	348	270
140	116	100	92	1000	399	258	213	350000	662	348	270
150	122	105	97	1100	414	265	217	400000	662	348	270
160	129	110	101	1200	427	270	221	450000	663	348	270
170	135	114	105	1300	440	275	224	500000	663	348	270
180	142	119	108	1400	450	279	227	550000	663	348	270
190	148	123	112	1500	460	283	229	600000	663	348	270
200	154	127	115	1600	469	286	232	650000	663	348	270
210	160	131	118	1700	477	289	234	700000	663	348	270
220	165	135	122	1800	485	292	235	750000	663	348	270
230	171	139	125	1900	492	294	237	800000	663	348	271
240	176	142	127	2000	498	297	238	850000	663	348	271
250	182	146	130	2200	510	301	241	900000	663	348	271
260	187	149	133	2400	520	304	243	950000	663	348	271
270	192	152	135	2600	529	307	245	1000000	663	348	271
								∞	664	349	272

Lampiran 27 : NILAI KRITIS UNTUK UJI LILIEFORS

Sumber: Sudjana, *Metode Statistika*, Bandung:Tarsito,2005

L_{tabel} untuk n1 = 25 dengan taraf signifikan 0,05 = $\frac{0,886}{\sqrt{25}}$ = 0,1772



DAFTAR XIX(11)

NILAI KRITIS L UNTUK UJI LILLIEFORS

Ukuran Sampel	Taraf Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
n = 4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,289	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
n > 30	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

L_{tabel} untuk n2 = 26 dengan taraf signifikan 0,05 = $\frac{0,886}{\sqrt{26}}$ = 0,1738

Lampiran 28: TABEL DISTRIBUSI F

Lampiran 32 : FOTO PENGISIAN SOAL TES UJI COBA

Lampiran 33 : FOTO PENELITIAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI AKUNTANSI

Lampiran 34 : FOTO PENELITIAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA BUKU PELAJARAN

Lampiran 35 : FOTO PENGISIAN SOAL TES OLEH SUBJEK PENELITIAN

(Post Test di X AK 2)

(Post Test di X AK 3)

RIWAYAT HIDUP

Atika, lahir di Jakarta pada tanggal 22 Juni 1992. Anak ketiga dari empat bersaudara ini lahir dari pasangan Ir. Abdul Aziz Amir dan Atia. Peneliti beralamat di Jl. SDI no. 99 RT. 8 RW. 6, Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur, 13520. Email: atika2009@ymail.com. Blog: educativelearning.blogspot.com

Pendidikan formal yang pernah ditempuh antara lain SD Islam As-syafi'iyah 02 Jakarta tahun 1998, lalu meneruskan di SD Negeri Batu Ampar 13 Pagi Jakarta tahun 2000. Kemudian melanjutkan ke SMP Islam PB Soedirman Jakarta tahun 2004 dan dilanjutkan ke SMA Negeri 48 Jakarta pada tahun 2006. Pada tahun 2009 melanjutkan ke Perguruan Tinggi Negeri, Universitas Negeri Jakarta pada Fakultas Ekonomi, Jurusan Ekonomi dan Administrasi, Prodi Pendidikan Ekonomi Konsentrasi Pendidikan Akuntansi.

Semasa kuliah di UNJ, peneliti aktif mengikuti berbagai organisasi dalam kampus, yaitu Himpunan Mahasiswa Jurusan Ekonomi & Administrasi (HMJ EA) sebagai staf dana dan usaha tahun 2010; BSO Al-Iqtishodi sebagai staf media dan syiar tahun 2011; Badan Pers Econo Channel sebagai ketua penelitian pengembangan dan teknologi informasi tahun 2011; UNJ Global Studies Forum (UGSF) sebagai director human resource of development tahun 2011; Badan Pers Econo Channel sebagai dewan pengawas organisasi tahun 2012; Community Development UNJ sebagai staf humas dan media tahun 2012; Community Development FE UNJ sebagai ketua manajemen program tahun 2012; Lembaga Dakwah Kampus Sahabat Muslim UNJ (LDK Salim) sebagai staf humas dan media tahun 2013.

Peneliti juga aktif mengikuti organisasi luar kampus, yaitu Ikatan Alumni SMPI PB Soedirman sebagai Bendahara 1 mulai tahun 2008 dan Pengurus Besar Wanita Al-Irsyad sebagai Sekretaris Bidang Keputrian mulai tahun 2013.

Di kampus UNJ, selain banyak mengikuti kepanitiaan acara mahasiswa, peneliti juga beberapa kali mengikuti kepanitiaan yang diselenggarakan oleh para dosen. Selama menjadi mahasiswa, peneliti juga pernah beberapa kali melakukan wirausaha seorang diri, mulai dari menjual kue/ gorengan, menjual pulsa, dan menjual pin dengan desain buatan sendiri. Setelah itu, bersama tim, peneliti menjual hardware dan aksesori komputer dengan bantuan modal dari DIKTI.

Peneliti juga aktif mengikuti berbagai training, seminar, dan workshop. Peneliti juga pernah mengikuti berbagai bimbingan belajar, yaitu English Private Club (EPC) tahun 2005; BKB Nurul Fikri dalam program IPS-SNMPTN tahun 2008; Qur'an Institut UNJ dalam program tahsin 1 dan tahsin 2 tahun 2009; LBPP LIA dalam program conversation (CV) 3, 4, 5, dan 6; YP. Ar-Rahman dalam program kursus stir mobil tahun 2012; Lembaga Bahasa Arab dan Ilmu Al-Qur'an (LBIQ) Pemprov DKI dalam program Bahasa Arab tahun 2013. Peneliti juga aktif mengikuti kajian, mentoring, dan halaqoh.

Selama menjadi mahasiswa, peneliti meraih beberapa prestasi, yaitu Juara 2 lomba madding The Best Class of EA tahun 2009; lolos pendanaan Program Kreativitas Mahasiswa (PKMK) tahun 2010; Juara 1 lomba desain poster Sharia Economic Celebration4 tahun 2011; tim pemenang Program Mahasiswa Wirausaha UNJ tahun 2011; Juara 2 lomba karya tulis MTQ UNJ tahun 2013.

Pada bulan Agustus 2011, peneliti melakukan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT. Waskita Karya sebagai staf bagian SDM, Risiko, dan Keuangan Divisi EPC. Pada bulan Juli 2012, peneliti melakukan Praktek Pengajaran Lapangan (PPL) di SMK Negeri 8 Jakarta dengan mengajar Mata Pelajaran Akuntansi Produktif kelas X. Pada bulan April 2013 peneliti menjadi Pengawas Satuan Pendidikan untuk pelaksanaan Ujian Nasional di Madrasah Aliyah Annasyatul Ilmiah.