P-ISSN 2656-4262 | E-ISSN 2807-6109
JURNAL ILMIAH NIZAMIA
Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama
Volume 04, No. 1, Januari 2022

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MELALUI MEDIA GAME MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR TAHAPAN PENCATATAN SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA PADA SISWA KELAS XII IPS 1 SMA NEGERI 2 SAMPANG TAHUN PELAJARAN 2019/2020

IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING THROUGH MONOPOLY GAME MEDIA TO INCREASE LEARNING ACTIVITIES AND OUTCOMES STAGES OF RECORDING THE ACCOUNTING CYCLE OF SERVICES COMPANIES IN CLASS XII IPS 1 SMA NEGERI 2 SAMPANG ACADEMIC YEAR 2019/2020

Siti Chodijah
Guru SMAN 1 Gedangan
Jl. Raya Sedati KM 2, Wedi, Gedangan, Sidoarjo

Diterima : 03 Januari 2022
Direvisi : 05 Januari 2022
Disetujui : 06 Januari 2022

ABSTRACT

There are various types of learning media, each of which has advantages and disadvantages, so the selection of learning that is in accordance with the concepts and sub-concepts that will be taught by the teacher must be really thought out so that the subject matter can be easily understood by students. The basic competency that will be taught is the recording stage of the service company's accounting cycle so that learning that is considered suitable to help students understand the concept is the Monopoly Media Game. The problem to be studied in this classroom action research is "Is the application of learning with Monopoly Game Media able to improve Accounting Learning Activities and Outcomes in Class XII IPS 1 Students at SMA Negeri 2 Sampang in the Academic Year 2019/2020". The research objective to be obtained is to improve understanding of Accounting Lessons by using Monopoly Game Media. This research uses three rounds of action research. Each round consists of four stages, namely design, activities and observations, reflection, and revision. The targets of this study were students of class XII social studies 1. The data obtained were in the form of daily test results, observation sheets for teacher and student activities. From the results of the analysis, it was found that student achievement increased from cycle I to cycle III, namely, cycle I (61.53%), cycle II (76.92%), cycle III (88.46%). The conclusion of this research is learning by using Monopoly Game Media can have a positive effect on student achievement and motivation.

Keyword: Monopoly Game Media, Activities, Learning Outcomes

ABSTRAKSI

Media Pembelajaran jenisnya beragam yang masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan, maka pemilihan pembelajaran yang sesuai dengan konsep dan sub konsep yang akan diajarkan guru harus benar-benar dipikirkan sehingga materi pelajaran dapat mudah dipahami oleh siswa. Kompetensi dasar yang akan diajarkan adalah tahap pencatatan siklus akuntansi perusahaan jasa sehingga pembelajaran yang dianggap cocok untuk membantu siswa memahami konsep tersebut adalah *Media Game Monopoli.* Permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian tindakan kelas ini

adalah "*Apakah* Penerapan pembelajaran dengan *Media Game Monopoli* dapat meningkatkan *Aktivias* dan *Hasil Belajar* Akuntansi pada Siswa Kelas XII IPS 1 di SMA Negeri 2 Sampang Tahun Pelajaran 2019/2020". Tujuan Penelitian yang hendak diperoleh adalah untuk meningkatkan pemahaman Pelajaran Akuntansi dengan menggunakan *Media Game Monopoli.* Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan sebanyak tiga putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan revisi. Sasaran penelitian ini adalah Siswa Kelas XII IPS 1. Data yang diperoleh berupa hasil ulangan harian, lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III yaitu, siklus I (61,53%), siklus II (76,92%), siklus III (88,46%). Simpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan Media Game Monopoli dapat berpengaruh positif terhadap prestasi dan motivasi belajar Siswa.

Kata Kunci: Media Game Monopoli, Aktivitas, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan untuk banyak melibatkan aktivitas siswa dan guru, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun diperlukan alternatif metode pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan yang dirumuskan

Dalam mencapai tujuan pembelajaran diperlukan penggunaan pembelajaran yang optimal. Hal ini berarti bahwa pemilihan metode pembelajaran mempengaruhi prestasi belajar siswa yang merupakan cermin dari kualitas pembelajaran di dalam kelas. Salah satu metode pembelajaran siswa yang melibatkan siswa aktif adalah metode kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa dipandang ikut terlibat aktif membentuk konsep, prinsip, ataupun teori yang dipelajarinya. (Asma, 2006)

Bila siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran maka langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan menarik hati dalam belajar, sehingga membantu siswa untuk mendengarkan, melihat, menyampaikan pertanyaan serta mendiskusikan dengan temannya. Dalam belajar aktif yang utama siswa dapat memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh sendiri, mencoba ketrampilan dan melaksanakan tugas sesuai pada pengetahuan yang mereka miliki tau yang akan dicapai. (Asma, 2006).

Di harapkan dalam proses pembelajaran siswa yang terlibat aktif dalam menemukan konsep yang diajarkan guru dalam kelas, hal ini sesuai dengan permendiknas No 41/2007 tentang standart proses yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran harus mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sehingga siswa memegang peranan penting dalam proses belajar. (Permendiknas, 2007)

Berdasarkan pengamatan peneliti selama mengajar yang dilakukan terhadap siswa, ternyata siswa XII IPS 1 kurang minat dalam belajar EKONOMI. Hal ini ditandai dengan permasalahan yang muncul antara lain:

1. Siswa kurang antusias dalam belajar misalnya diberi tugas-tugas baik di rumah atau pun di sekolah hanya mengandalkan jawaban temannya.
2. Mau belajar dan buka buku bila ada ulangan saja.
3. Perhatian siswa dalam menerima pelajaran kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Banyak materi yang kurang diserap siswa.
4. Hasil belajar yang kurang memuaskan banyak siswa yang nilainya dibawah KKM. Hal ini dilihat dari hasil ulangan harian KD sebelumnya dengan rata-rata sebesar 65 dengan ketuntasan belajar secara klasikal 56% untuk KKM KD nya 75, jika hal ini

dibiarkan menyebabkan proses pembelajaran tidak sesuai dengan harapan.
5. Malas untuk berbicara atau mengeluarkan suara/pendapat dalam kelas walaupun kurang paham materi yang diberikan baik karena takut salah jawab atau pun tidak
6. Mata pelajaran EKONOMI terkenal oleh siswa materi yang membosankan, Karena siswa berpendapat materi akuntansi adalah berhitung keuangan

Dari permasalahan di atas akan mempengaruhi prestasi belajar siswa dalam belajar. Oleh sebabitu perlu upaya efektif dan efisien yang dilakukan guru dalam memberikan konsep akuntansi pada siswa agar pelajaran ekonomi materi akuntansi dapat menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan demikian siswa akan terlibat secara fisik, emosional dan intelektual dalam mempelajari konsep akuntansi. Agar konsep yang diberikan guru terserap dengan baik. Hal ini didasarkan pada metode sebelumnya telah dilakukan metode kooperatif lainnya tetapi hasil kurang maksimal dilihat dari ketuntasan belajar siswa masih rendah.

Dari uraian latar belakang tersebut di atas maka agar pembelajaran lebih efektif peneliti cenderung menggunakan metode pembelajaran yang bisa membangkitkan semangat untuk menggugah aktivitas siswa serta dapat mempengaruhi hasil belajar dalam kelas. Peneliti mengambil judul dalam penelitian ini "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Melalui *Media Game Monopoli* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Tahapan Pencatatan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 2 Sampang Tahun Pelajaran 2019/2020". Agar bisa menjadi solusi permasalahan di atas.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) Apakah Penerapan Pembelajaran Kooperatif Melalui *Media Game Monopoli* Dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Tahapan Pencatatan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 2 Sampang Tahun Pelajaran 2019/2020?; (2) Apakah Penerapan Pembelajaran Kooperatif Melalui *Media Game Monopoli* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tahapan Pencatatan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa pada Siswa XII IPS 1 SMA Negeri 2 Sampang 2019/2020?

Dari rumusan masalah di atas, maka hipotesis tindakannya sebagai adalah jika pembelajaran dilakukan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif melalui media Game Monopoli, maka aktivitas dan hasil belajar Ekonomi pada siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 2 Sampang akan meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasilnya.

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di kelas XII IPS 1 SMA Negeri 2 Sampang semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada September–November 2019 semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020.

Subyek penelitian adalah siswa – siswi kelas XII IPS 1 semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 pada Kompetensi Dasar Tahapan Pencatatan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Kelas XII IPS 1 jumlah siswanya 26 siswa. Karakteristik kelas XII IPS I heterogen dari segi sosial ekonomi dan akademik. Siswa kelas XII IPS I yang berjumlah 26 akan dibentuk menjadi 6 kelompok.

Penelitian ini menggunakan model PTK yang terdiri dari 4 tahap, setiap siklus meliputi *Planning* (rencana), *Action* (tindakan), *Observation* (pengamatan, dan *Reflection* (refleksi). (Arikanto, 1998). Pada penelitian ini dilaksanakan 3 siklus.

Data yang dikumpulkan dalam kegiatan penelitian ini mencakup data tentang aktivitas siswa dan guru, serta hasil belajar siswa yang dilakukan per siklus.

Pengamatan siswa dan guru dilakukan setiap tahap pembelajaran menggunakan lembar pengamatan, dengan cara mencatat semua kegiatan siswa selama tiga menit dan satu menit untuk mencatat pada lembar observer.

Memberikan tes untuk mengukur hasil belajar, tes dilakukan setiap akhir siklus untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa. Tes hasil tiap siklus dapat ditarik kesimpulan ada

tidaknya peningkatan hasil tes yang dilaksanakan. Data ulangan siswa digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar.

Dalam rangka menyusun dan mengelola data yang terkumpul sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan maka digunakan analisis data deskriptif kuaitatif dan pada metode observasi digunakan data kuantitatif. Cara perhitungan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu :

1. Untuk menilai ulangan harian

Dalam mengukur ketuntasan belajar siswa dinyatakan seorang siswa telah tuntas belajarnya bila nilai telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada KD Tahapan Pencatatan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. KKM KD Tahapan Pencatatan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa sebesar 75.

Sementara untuk mengetahui aktivitas anak pada proses pembelajaran metode *Game Monopoli* peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata – rata tes dapat dirumuskan :

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan : $\overline{X}$ = Nilai rata – rata
$\sum$ X = Jumlah semua nilai siswa
$\sum$ N = Jumlah siswa

2. Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar (Dikbud, 1994), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 75% atau nilai 75, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 75%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum Siswa\ yang\ tuntas\ belajar}{\sum Siswa}\ x\ 100\%$$

3. Untuk lembar observasi

Lembar observasi aktivitas guru dan siswa rumusnya sebagai berikut :

$$\% = \frac{X}{\sum X}\ x\ 100\%\ dengan$$

$$\overline{X} = \frac{Jumlah\ hasil\ pengamatan}{Jumlah\ pengamatan}$$

$$= \frac{P1 + P2}{2}$$

Dengan : % = Persentase pengamatan
$\overline{X}$ = Rata – rata
$\sum$ X = Jumlah rata – rata
P1 = Pengamatan 1
P2 = Pengamatan 2

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data penelitian yang diperoleh dari data observasi berupa pengamatan pengelolaan penerapan media Game Monopoli dan pengamatan aktivitas siswa dan guru pada akhir siklus.

Data lembar observasi diambil dari pengamatan yaitu data pengamatan media Game Monopoli digunakan untuk mengetahui apakah penerapan media Game Monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan data pengamatan aktivitas guru dan siswa.

Data pelaksaan ulangan untuk mengetahui peningkatan prestasi siswa setelah diterapkannya pembelalajaran dengan alat pelajaran Game Monopoli.

A. Analisis data penelitian

1. Siklus I

a. Tahap perencanaan Tindakan

Mengadakan pertemuan dengan guru yang bertindak observer untuk melakukan persiapan dan waktu pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran I, soal ulangan I dan alat-alat pengajaran yang mendukung aktivitas berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

b. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan Tindakan I

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada I kali pertemuan tepatnya tanggal 7 Oktober 2019 dengan waktu 90 menit di kelas XII IPS 1 dengan jumlah siswa 26. Siswa dibagi 6

kelompok. Semua tindakan kegiatan terlampir pada RPP (foto lampiran).

Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi ulangan harian 1 dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang dilakukan.

c. Observasi Tindakan 1

Data aktivitas siswa dan guru serta hasil belajar siswa kelas XII IPS 1 pada siklus I diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan dua observer pada saat kegiatan siklus I berlangsung dengan lembar observasi. Hasil observasi pada setiap kegiatan direkap menjadi data aktivitas klasikal siklus I adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut :

Hasil observasi berikut aktivitas guru dan siswa seperti pada tabel berikut :

Tabel 3. Data penilaian aktivitas guru dan siswa pada siklus I

No	Aktivitas Guru yang diamati	Persentase
1	Salam, Absen	5,0
2	Menyampaikan tujuan, KKM, Indikator, dan memotivasi siswa	7,5
3	Membentuk kelompok	10,0
4	Mengkaitkan dengan pelajaran sebelumnya dan menyampaikan materi pokok	12,5
5	Mempersilahkan siswa membaca buku	10,0
6	Meminta siswa memainkan monopoli	15,0
7	Membimbing siswa merekap transaksi yang terjadi	15,0
8	Membimbing siswa menemukan konsep	5,0
9	Memberi evaluasi	15,0
10	Menutup salam	5,0
No	Aktivitas Siswa yang diamati	Persentase
1	Menjawab salam, persiapan awal	6,7
2	Memperhatikan penjelasan guru	10,8
3	Berkelompok 4-5 orang	7,5
4	Mendengarkan dan menyimak saat guru menerangkan materi	9,2
5	Mempersiapkan permainan	11,7
6	Berdiskusi antar siswa/antara sswa dan guru	10,0
7	a. Mengikuti permainan monopoli	13,3
	b. Menganalisi dan merekap transaksi	5,8
8	Menentukan konsep	5,8
9	Mengerjakan tes evaluasi	15,0
10	Menjawab salam	5,0

Dari tabel 4.3 diatas dapat dijelaskan bahwa aktivitas guru yang paling dominan pada siklus I adalah memimpin siswa memainkan monopoli, meminta siswa merekap transaksi, dan memberi evaluasi 15,0% dan aktivitas lainnya yang dominan menyampaikan materi 12,5%. Sedangkan aktivitas siswa paling dominan adalah men gerjakan tes evaluasi 15,0% dan mengikuti permainan monopoli yang berisi ilustrasi transaksi 13,3% tetapimerekap dan menganalisis transaksi 5,80%.

Pada siklus I, secara garis besar kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan media Game Monopoli sdah dilaksanakan dengan baik, walaupun guru masih dominan untuk memberi penjelasan dan arahan, karena model tersebut masih dirasakan baru oleh siswa.

Berikut rekapitulasi hasil ulangan harian terlihat pada tabel

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Ulangan Harian Siswa Pada Siklus I

No	**Uraian**	**Hasil Siklus I**
1	Nilai rata-rata Ulangan harian	73,57
2	Jumlah Siswa yang tuntas belajar	16
3	Persentase Ketuntasan belajar	61,53

Dari tabel 4.4 diatas dijelaskan bahwa dengan penerapan media Game Monopoli diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 73,57 dan ketuntasan belajar mencapai adalah 61,53% atau ada 16 siswa dari 26 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut mensunjukkan bahwa pada sikls I secara

klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 61,53% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan media Game Monopoli.

a. Refleksi Tindakan

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

1) Guru kurang maksimal dalam memotivasi siswa dan juga dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, sehinng siswa kurang dapat diajak terlibat langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
2) Guru belum maksimal dalam pengelolaan waktu.
3) Siswa kurang aktif baik dalam diskusi maupun dalam memanfaatkan kesempatan bertanya pada teman dan guru, hal ini disebabkan siswa terbiasa dengan model sebelumnya.

b. Revisi Tindakan I

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk melakukan pada siklus berikutnya.

1) Guru lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan.
2) Guru harus lebih terampil dan semangat dalam memotivasi siswa sehingga siswa lebih antusias.
3) Guru harus memberi tugas rumah agar siswa kelas XII IPS 1 lebih paham materi yang diajar atau merangkum yang akan diberikan untuk siklus berikutnya.

2. Siklus II

Siklus II dilakukan setelah adanya siklus I. Siklus II ini mengacu dari kesalahan siklus I. Berikut ini adalah langkah tindakan pada Siklus II.

a. Tahap Perencanaan Tindakan II

Mengadakan pertemuan dengan guru yang bertindak sebagai observer untuk melakukan persiapan dan waktu pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran II, soal ulangan II dan alat – alat pengajaran yang mendukung aktivitas berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

b. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan Tindakan II

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2019 di kelas XII IPS 1 dengan waktu 90 menit jumlah siswa 26. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok. Semua kegiatan tindakan terlampir pada Rencana Pembelajaran (RPP) foto pelaksanaan siklus II ada pada lampiran foto.

Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi ulangan harian 2 dengan tujuan mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan.

c. Observasi Tindakan II

Data aktivitas siswa dan guru serta hasil belajar siswa kelas XII IPS 1 pada siklus II diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan 2 observer pada saat kegiatan siklus II berlangsung dengan lembar observasi. Hasil observasi pada setiap Kegiatan direkap menjadi data aktivitas klasikal siklus II.

Dengan penyempurnaan aspek 1 dalam penerapan media Game Monopoli diharapkan siswa dapat menyimpulkan apa yang telah mereka pelajari dan menemukan konsep sehingga mereka akan lebih memahami apa yang telah mereka lakukan.

Berikut disajikan hasil observasi aktivitas guru dan siswa.

Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Data Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus II

No	Aktivitas Guru yang diamati	Persentase
1	Salam, Absen	5,0
2	Menyampaikan tujuan, KKM,	10,0

3	Indikator, dan memotivasi siswa	5,0
4	Membentuk kelompok	10,0
5	Mengkaitkan dengan pelajaran sebelumnya dan menyampaikan materi pokok	12,5
6	Mempersilahkan siswa membaca buku	17,5
7	Meminta siswa memainkan monopoli	17,5
8	Membimbing siswa merekap transaksi yang terjadi	5,0
9	Membimbing siswa menemukan konsep	15,0
10	Memberi evaluasi Menutup salam	5,0
No	Aktivitas Siswa yang diamati	Persentase
1	Menjawab salam, persiapan awal	5,8
2	Memperhatikan penjelasan guru	6,7
3	Berkelompok 4 - 5 orang	6,7
4	Mendengarkan dan menyimak saat guru menerangkan materi	10,0
5	Mempersiapkan permainan	12,5
6	Berdiskusi antar siswa/antara sswa dan guru	13,3
7	a. Mengikuti permainan monopoli	11,7
	b. Menganalisi dan merekap transaksi	8,3
8	Menentukan konsep	5,0
9	Mengerjakan tes evaluasi	15,0
10	Menjawab salam	5,0

Dari tabel 4.5 diatas dapat dijelaskan bahwa aktivitas guru yang paling dominan pada siklus II adalah membimbing dan mengamati siswa dalam menemukan konsep dan menyajikan transaksi – transaksi pada perusahaan jasa melalui game monopoli yang berjalan yaitu 17,5%. Aktivitas guru lain yang besar adalah 15,0% yaitu mengadakan evaluasi dan siswa diminta membaca buku 12,5%.

Sedangkan aktivitas siswa paling dominan pada siklus II adalah berdiskusi antar sesama siswa dan guru 13,3%. Sedangkan aktivitas siswa yang mengalami peningkatan adalah mengikuti permainan sebesar 12,5% sehingga dalam permainan media game monopoli yang berjalan bisa optimal dan siswa bisa merekap dan menganalisis transaksi 8,5% dan mengerjakan evaluasi 15,0%.

Berikut rekapitulasi hasil ulangan harian II pada tabel berikut :

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Ulangan Siswa Pada Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata Ulangan harian	76,77
2	Jumlah Siswa yang tuntas belajar	20
3	Persentase Ketuntasan belajar	76,92

Dari tabel 4.6 diatas diperoleh nilai rata – rata prestasi belajar siswa adalah 76,84 dan ketuntasan belajar mencapai 76,92% atau ada 20 siswa dari 26 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari pada siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan media Game Monopoli.

d. Refleksi Tindakan II

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut :

1. Guru masih kurang maksimal dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru belum maksimal dalam pengelolaan waktu.
3. Perlu adanya peningkatan guru dalam membimbing siswa merumuskan kesimpulan dan menemukan konsep.

4. Aktivitas siswa kelas XII IPS 1 mulai nampak peningkatan, terlihat beberapa siswa mulai aktif dalam permainan dengan melakukan transaksi dan bereaksi untuk menganalisis transaksi yang terjadi.
5. Kerja sama antar teman sudah nampak, terlihat saat diskusi dan bertanya pada teman konsep yang sulit.
6. Berdasarkan hasil tes siklus II, dapat dilihat hasil yang meningkat.

e. Revisi Tindakan II

Pelaksanaan kegiata berlajar mengajar pada siklus ini masih terdapat perbaikan, sehingga perlu adanya revisi untuk melakukan pada siklus berikutnya.

1. Guru lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas menyampaikan tujuan pembelajaran. Siswa harus diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang dilakukan, dan termotivasi.
2. Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan.
3. Guru mengajak siswa untuk membuat kesimpulan.
4. Guru harus memberi tugas rumah agar siswa lebih paham materi yang diajar dengan merangkum materi yang akan diberikan minggu berikutnya serta menambah soal untuk Pekerjaan Rumah (PR).

3. Siklus III

a. Tahap Perencanaan Tindakan III

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 3, soal ulangan harian 3 dan alat – alat pengajaran yang mendukung. Serta mempersiapkan lembar observasi pengolahan media Game Monopoli dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

b. Tahap Kegiatan dan Pengamatan Tindakan III

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2019 di kelas XII IPS 1 dengan waktu 90 menit jumlah siswa 26 siswa. Siswa dibagi 6 kelompok. Semua kegiatan tindakan terlampir pada RPP terlampir pada dokumentasi foto.

Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperlihatkan revisi pada siklus II, sehingga kesalahan pada siklus II tidak terulang lagi pada siklus III. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi ulangan harian III dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan.

c. Observasi Tindakan III

Data aktivitas siswa dan guru serta hasil belajar siswa kelas XII IPS 1 pada siklus III diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan 2 observer pada saat kegiatan siklus III berlangsung dengan lembar observasi. Hasil observasi pada setiap kegatan direkap menjadi data aktivitas klasikal siklus III.

Adapun data hasil penelitian pada siklus III adalah sebagai berikut :

Penyempurnaan dalam penerapan media Game Monopoli diharapkan dapat berhasil semaksimal mungkin. Berikut disajikan hasil observasi aktivitas guru dan siswa.

Tabel 7. Data Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus III

No	Aktivitas Guru yang diamati	Persentase
1	Salam, Absen	5,0
2	Menyampaikan tujuan, KKM,	10,0
3	Indikator, dan memotivasi siswa	5,0
4	Membentuk kelompok	7,5
5	Mengkaitkan dengan pelajaran sebelumnya dan menyampaikan materi pokok	7,5
6	Mempersilahkan siswa membaca buku	20,0
7	Meminta siswa memainkan monopoli	20,0
8	Membimbing siswa merekap transaksi yang terjadi	5,0
9	Membimbing siswa menemukan konsep	15,0
10	Memberi evaluasi Menutup salam	5,0
No	Aktivitas Siswa yang diamati	Persentase
1	Menjawab salam, persiapan awal	5,8

2	Memperhatikan penjelasan guru	6,7
3	Berkelompok 4 – 5 orang	6,7
4	Mendengarkan dan menyimak saat guru menerangkan materi	10,0
5	Mempersiapkan permainan	10,8
6	Berdiskusi antar siswa/antara sswa dan guru	14,1
7	a. Mengikuti permainan monopoli	10,0
	b. Menganalisi dan merekap transaksi	10,8
8	Menentukan konsep	5,0
9	Mengerjakan tes evaluasi	15,0
10	Menjawab salam	5,0

Dari tabel 4.7 diatas dapat dijelaskan bahwa aktivitas guru yang paling dominan pada siklus III adalah membimbing dan mengamati siswa dalam menganalisis dan merekap transaksi sehingga siswa dapat menemukan konsep yaitu 20,0%.

Sedangkan aktivitas siswa paling dominan pada siklus III adalah berdiskusi menemukan konsep 14,1%, aktivitas mengalami peningkatan adalah menganalisis transaksi 10,8% dan mengerjakan evaluasi 15,0%.

Berikut rekapitulasi hasil ulangan harian III terlihat pada tabel berikut :

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Ulangan Harian Siswa Pada Siklus III

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata Ulangan harian	78,92
2	Jumlah Siswa yang tuntas belajar	23
3	Persentase Ketuntasan belajar	88,46

Dari tabel 4.8 diatas diperoleh nilai rata – rata prestasi belajar siswa adalah 78,92 dan ketuntasan belajar mencapai 88,46% atau ada 23 siswa dari 26 siswa sudah tuntas belajar dan 3 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 88,46% termasuk tuntas. Hasil pada siklus III mengalami peningkatasn hasil belajar lebih baik dari siklus II. Hal ini dibuktikan adanya peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan media Game Monopoli sehingga siswa lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini dan siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

d. Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan media Game Monopoli. Dari data – data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing – masing aspek cukup besar.
2. Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung. Terlihat sebagian besar siswa dapat merekap dan menganalisis transaksi – transaksi yang ada. Mulai tampak interaksi antar teman saat diskusi saat ada transaksi yang dirasa sulit.
3. Kekurangan pada siklus – siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
4. Berdasarkan hasil tes siklus III, hasil belajar siswa mencapai melebihi ketuntasan klasikal.

e. Revisi Pelaksanaan

Pada siklus III guru telah menerapkan media Game Monopoli dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah bejalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya dengan menerapkan media Game Monopoli dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

B. Pembahasan Indikator Keberhasilan

1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media Game Monopoli memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan III) yaitu masing – masing 61,53%, 76,92 % dan 88,46%. Pada siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

2. Nilai mencapai KKM

Rata – rata siswa memiliki nilai diatas KKM, terbukti siswa yang tuntas 23 orang dengan rata – rata nilai 78,20 dan tidak tuntas 3 orang.

3. Aktivitas Guru dan Siswa Dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Ekonomi pada KD Tahapan Pencatatan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dengan menerapkan media Game Monopoli dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata – rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan serta antusias siswa dalam kegiatan belajar yaitu mengerjakan soal hal ini disebabkan siswa paham benar materi yang diajarkan, jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah – langkah belajar mengajar dengan menggunakan penerapan media Game Monopoli dengan baik. Hal ini terlihar dari aktivitas guru yang muncul diantaranya, aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam menemukan konsep dan mengerjakan evaluasi dimana persentase untuk aktivitas diatas cukup besar. Selain untuk melatih bersimulasi dalam bertransaksi dalam suatu perusahaan pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif.

SIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan Pembelajaran kooperatif melalui media Game Monopoli dapat meningkatkan aktivitas belajar pada materi Tahapan Pencatatan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa pada siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 2 Sampang tahun pelajaran 2019/2020 yang ditunjukkan dengan menjadikan siswa merasa percaya diri untuk melakukan transaksi menganalisis menemukan konsep dan hal ini dikarenakan mereka siap menerima pelajaran yang sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Sehingga dengan meningkatnya aktivitas dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Pembelajaran dengan menggunakan penerapan media Game Monopoli memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 2 Sampang tahun pelajaran 2019/2020 dalam setiap siklus, yaitu Siklus I (61,53%), Siklus II (76,92%), dan Siklus III (88,46%).

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Asma, Nur. 2006. *Teori Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Dirjen Dikti.

Dahar, R. W. 1989. *Teori – teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.

Depdiknas. 2007. *Standard Proses*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1994. *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Balai Pustaka.

Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sudjana, N. 2005. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosda Karya.

Usman, Moh. Uzer. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakar

Widyagustin, 2011. *Jurnal Riset Penelitian dan Pembelajaran*. Surabaya: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur