

**PENGUNAAN MEDIA MONOPOLI DALAM MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA**

**Henny Zurika Lubis, Anita Harahap\***

**\*Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**

Email korespondensi: hennyzurika.lubis@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa melalui penggunaan media monopoli. Adapun instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dan observasi. Tes yang digunakan adalah tes bentuk tes uraian (essay test) dengan beberapa soal setiap siklus. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini ditujukan untuk mengetahui kemampuan siswa yang terlihat dari aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media yang telah diterapkan selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa pada saat pre tes terdapat 15 orang (42,85%) siswa yang tuntas belajar, sedangkan pada siklus I terdapat 23 orang (65,71%) yang tuntas, dan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas belajar menjadi 31 orang siswa (88,57%). Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dari pre-test sampai post test siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa.

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the accounting students improve learning outcomes through the use of media monopoly. The instruments used in data collection in this study is the tests and observation. The test used is a test form test description (essay test) with a few questions each cycle. Observations made in this study is intended to determine the ability of students are evident from the activity of students in the learning process by using media that has been applied during the learning process. Based on the research results, the obtained results show that during the pre-test, there were 15 people (42.85%) of students who pass the study, whereas in the first cycle there are 23 people (65.71%) were completed, and the second cycle the number of students were thoroughly studied to 31 students (88.57%). This shows that there is an increase in learning outcomes from pre-test to post-test cycle II. It can be concluded that the use of the media monopoly can improve student learning outcomes accounting.*

**Kata kunci:** Media Monopoli, Akuntansi, Hasil Belajar

**PENDAHULUAN**

Di era globalisasi ini guru tidak hanya dituntut untuk bisa memahami penggunaan teknologi, tetapi guru juga dituntut untuk bisa memanfaatkan ataupun menciptakan sendiri media pembelajaran. Banyak usaha yang dapat dilakukan untuk bisa mengembangkan media diantaranya yaitu guru bisa membuat sendiri media yang

mudah, murah dan menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan adanya media sebagai saluran dalam menyampaikan pesan diharapkan timbulnya interaksi atau komunikasi antara guru dan siswa dalam membantu keefektifan proses pembelajaran yaitu menyampaikan pesan atau isi pelajaran.

Kemajuan teknologi ternyata tidak sepenuhnya dimanfaatkan dan digunakan oleh semua guru untuk menunjang proses pembelajaran. Masih banyak guru di era globalisasi ini yang masih menggunakan metode ceramah yang terkesan monoton, sehingga komunikasi yang terjalin antara guru dan murid jarang terjadi dan muridpun kurang terlibat didalam proses pembelajaran. Sebagai perencana, guru hendaknya dapat mendiagnosa kebutuhan para siswa yang sesuai dengan tuntutan perubahan zaman di era globalisasi ini. Jika hal ini terus dibiarkan akan berdampak pada kualitas siswa yang tercermin dari hasil belajar siswa. Karena keberhasilan pencapaian kompetensi satu mata pelajaran tergantung kepada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMA NEGERI 21 MEDAN pada kelas XI IPS-1, XI IPS 2, dan XI IPS 3, khususnya kelas XI IPS-2 sebagian siswa menganggap bahwa pelajaran akuntansi sangat sulit dan membosankan karena proses pembelajaran selama ini dalam menyampaikan materi pelajaran menggunakan metode ceramah, guru tidak melakukan metode yang bervariasi dan guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran, sehingga suasana membosankan, kurang menarik dan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari data hasil belajar siswa kelas XI IPS-2 pada SMA Negeri 21 Medan, bahwa nilai  $> 70$  sebanyak 8 orang,  $= 70$  hanya 2 orang dan  $< 70$  sebanyak 25 orang.

Dari data tersebut dapat dilihat hasil belajar siswa kelas XI IPS-2 masih rendah karena yang mencapai KKM sebanyak 10 orang dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 25 orang. Oleh sebab itu dari permasalahan yang dialami siswa, maka peneliti ingin memperbaiki hasil belajar siswa melalui media monopoli karena dapat mengurangi permasalahan yang dihadapi siswa salah satunya suasana belajar yang membosankan. Media pembelajaran monopoli merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran mata pelajaran akuntansi. Media pembelajaran ini dirancang khusus untuk pelajaran akuntansi agar siswa menjadi

lebih tertarik untuk mempelajari pelajaran akuntansi dan pembelajaranpun menjadi lebih menyenangkan dan tidak terlalu bersifat monoton. Media pembelajaran monopoli juga dirancang khusus mempermudah peserta didik memahami analisa pencatatan transaksi akuntansi secara langsung.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan media monopoli pada pokok bahasan persamaan dasar akuntansi?
2. Apakah dengan menggunakan media monopoli ada peningkatan hasil belajar siswa?

### **Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui penggunaan media monopoli pada pokok bahasan persamaan dasar akuntansi serta untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media monopoli di SMA NEGERI 21 MEDAN

### **Manfaat Penelitian**

Sebagai bahan masukan bagi calon guru khususnya guru bidang studi akuntansi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan melalui penggunaan media pembelajaran Monopoli.

### **Kerangka Teori**

#### **Media Pembelajaran Monopoli**

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, tenaga pengajar seperti guru dituntut harus memiliki pengetahuan serta kreatifitas dalam menggunakan dan mengelola media pembelajaran baik segala alat bantu pengajaran maupun sebagai sumber belajar agar materi semakin jelas dan dengan mudah dapat dikuasai oleh siswa. Seorang guru harus mampu menginovasi kegiatan belajar mengajarnya agar siswa tertarik memperhatikan pelajaran dan pelajaranpun menjadi tidak membosankan.

Dengan kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan ketidakjelasan bahan pelajaran dengan mudah.

Munir (2008: 138) “Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Endang dan Made (2012: 61) “ Kata media berasal dari kata *medium* yang artinya perantara atau pengantar”. Dengan demikian media pembelajaran dapat dikatakan sebagai perantara sampainya pesan belajar (*message learning*) dari sumber pesan (*message resource*) kepada penerima pesan (*message receive*) sehingga terjadi interaksi belajar. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media.

Menurut Rudi dan Cipi (2009: 7) mengemukakan bahwa: “Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*)”. Perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar tersebut.

Selanjutnya menurut Endang dan Made (2012: 61) mengemukakan:

Media Pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian peserta terhadap materi yang sedang dibahas.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu bagi seorang guru dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat membantu menghemat penjelasan guru dan bahan

pelajaran akan lebih mudah dimengerti oleh anak didik dan juga dapat menghilangkan kesalahpahaman antara arti materi tersebut. Anjuran agar menggunakan media dalam pengajaran terkadang sukar dilaksanakan, disebabkan dana yang terbatas membelinya. Menyadari akan hal itu, disarankan kembali agar tidak memaksakan diri untuk membelinya, tetapi cukup membuat media pendidikan yang sederhana yang dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Cukup banyak bahan mentah untuk keperluan pembuatan media pendidikan dan dengan pemakaian keterampilan yang memadai. Untuk tercapainya tujuan pengajaran tidak mesti dilihat dari kemahalan suatu media, yang sederhana juga bisa mencapainya, asalkan guru pandai menggunakannya. Pemilihan media oleh penulis yaitu media visual berbentuk gambar yaitu media pembelajaran monopoli.

Menurut Mujtaba (2013, 1)

Secara bahasa, Monopoli berasal dari bahasa Yunani, yaitu Monos dan Polien. Monos berarti sendiri, sedangkan Polien berarti penjual”. Monopoli adalah suatu penguasaan pasar yang dilakukan oleh seseorang atau perusahaan atau badan untuk menguasai penawaran pasar (penjualan produk barang dan atau jasa di pasaran) yang ditujukan kepada para pelanggannya. Monopoli memiliki ciri-ciri beberapa hal, yaitu:

- (1) Penguasaan pasar, pasar akan dikuasai oleh sebagian pihak saja.
- (2) Produk yang ditawarkan biasanya tidak memiliki barang pengganti.
- (3) Pelaku praktek monopoli dapat mempengaruhi harga produk karena telah menguasai pasar.
- (4) Sulit bagi perusahaan lain untuk memasuki pasar.

Menurut Putra (2011, 2)

Monopoli adalah sebuah permainan yang berbentuk papan yang diatas papan tersebut terdapat kumpulan nama-nama negara atau kota yang siap diperjualkan, disewakan, pembelian berbasis properti yang dilakukan berdasarkan aturan mainnya”. Dalam permainan monopoli juga dikenal dengan sistem perbankan, artinya si pemain bisa mendapatkan uang dari Bank baik dengan sistem berhutang, dibagikan diawal permainan dan pemberian berbentuk hadiah atau bonus.

Dari pendapat diatas dapat saya simpulkan bahwa secara garis besar monopoli adalah permainan yang memberikan kebebasan bagi setiap pemain untuk menggunakan strategi termasuk dalam hak pengaturan keuangan. Di dalam media monopoli kegiatan yang dilakukan dalam permainan ini seolah-olah membawa peserta didik terjun langsung untuk melakukan transaksi di pasar sehingga siswa yang dapat mengatur

keuangannya akan dapat menguasai pasar. Hampir semua orang mengetahui permainan monopoli, bukan hanya anak-anak, orang tua pun terkadang ikut memainkannya. Tak mengherankan memang, karena permainan ini sungguh sangat menarik. Seorang pemain harus bisa menguasai sebanyak-banyaknya petak properti untuk bisa mengalahkan lawannya. Semakin banyak properti, semakin cepat ia akan menguasai permainan, dan pastinya semakin kaya (dengan uang kertas mainan) dan proses sewa dan bayar terjadi sepanjang permainan ini. Atas dasar inilah, saya mencoba memanfaatkannya untuk mengajarkan materi akuntansi. Untuk memenuhi kebutuhan media yang sesuai dengan materi akuntansi, maka peneliti dalam hal ini membuat sendiri kotak monopoli sesuai dengan kebutuhan. Peneliti hanya mengadaptasi konsep permainan monopolinya saja. Perubahan pertama, saya berikan pada kotak-kotak properti, jika biasanya kotak properti berupa nama negara di seluruh dunia, stasiun, pelabuhan, atau tempat wisata, di sini properti-properti itu berubah menjadi nama-nama kota yang ada di Indonesia mulai dari kepulauan sumatera sampai papua serta nama-nama kendaraan yang dipakai untuk kegiatan usaha. Perubahan kedua terjadi pada kartu dana umum yang berisi kegiatan transaksi. Dalam permainan monopoli ini transaksi tidak hanya muncul dari permainan tersebut, tetapi juga bisa muncul dari kartu dana umum yang ada pada papan monopoli. Perubahan ketiga terjadi pada kartu kesempatan yang berisi sejumlah pertanyaan mengenai materi akuntansi yaitu mengenai persamaan dasar akuntansi. Untuk memainkan Monopoli, dibutuhkan peralatan-peralatan sebagai berikut:

- a) Bidak-bidak untuk mewakili pemain. Dalam kotak monopoli disediakan empat bidak berupa orang-orangan yang berwarna merah, kuning, hijau, dan biru.
- b) Dua buah dadu.
- c) Kartu hak milik untuk setiap properti. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu. Di atas kartu tertera harga properti, harga sewa, harga gedung/rumah.
- d) Papan permainan dengan petak-petak:
  - 22 tempat, dibagi menjadi 7 kelompok berwarna dengan masing-masing enam, empat atau satu tempat. Seorang pemain harus menguasai satu kelompok warna sebelum ia boleh membeli gedung atau rumah.

- 6 kendaraan. Pemain yang mendarat diatas petak tersebut boleh membeli salah satu dari kendaraan tersebut yang dapat digunakan untuk kegiatan usaha.
  - 3 perusahaan, yaitu perusahaan listrik, perusahaan air dan perusahaan telepon.
  - Petak-petak Dana Umum dan Kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya.
- e) Uang-uangan Monopoli.
- f) 40 gedung atau rumah dari plastik yang berwarna merah dan biru.
- g) Kartu-kartu Dana Umum dan Kesempatan.

Tujuan dari pada penggunaan media monopoli di dalam pembelajaran akuntansi ini dalam upaya meningkatkan prestasi siswa dan merubah persepsi negatif siswa mengenai akuntansi yang dirasa membosankan, jenuh, dan kurang menarik maka dilakukanlah sebuah inovasi dalam model pembelajaran akuntansi dengan menggunakan permainan monopoli, agar proses belajar mengajar tidak terkesan monoton.

Adapun kelebihan dari media monopoli yaitu:

1. Belajar akuntansi dengan media monopoli ini dapat membuat peserta didik senang mempelajari akuntansi karena peserta didik diajak belajar sambil bermain.
2. Peserta didik dapat merasakan langsung apa sebenarnya manfaat mereka mempelajari akuntansi, karena dengan menggunakan media monopoli peserta didik seperti diajak langsung untuk mengadakan transaksi dan mengelola keuangan yang mereka miliki.
3. Media monopoli memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya.
4. Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
5. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Sedangkan kekurangannya adalah:

- 1) Media monopoli hanya terbatas untuk mempelajari beberapa materi akuntansi saja.
- 2) Biaya produksi cukup mahal karena media monopoli merupakan media cetak yang harus dicetak terlebih dahulu sebelum dapat digunakan.

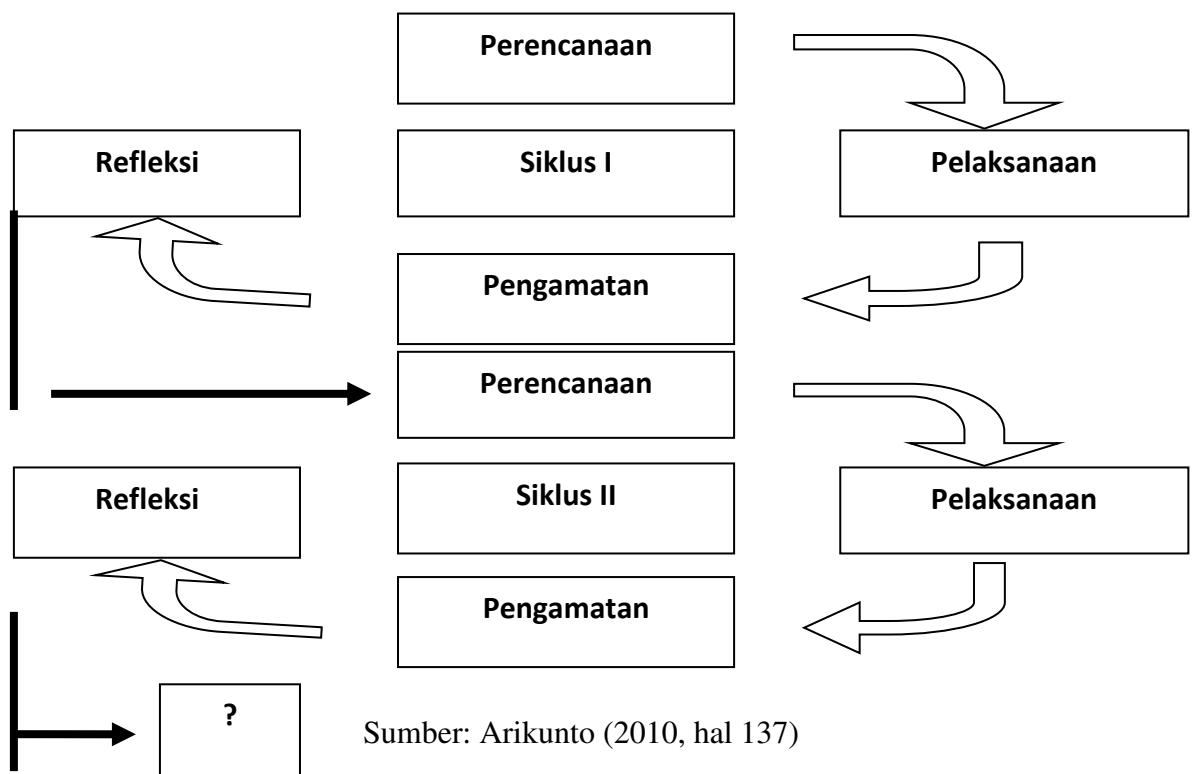
Hasil Belajar Akuntansi

Menurut Purwanto (2011: 54) hasil belajar adalah:

Perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam domain kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam domain afektif hasil belajar meliputi level: penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedang domain psikomotorik terdiri dari level: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Arikunto (2010: 131) mengemukakan secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas yaitu: (1) perencanaan (*planning*) (2) pelaksanaan (*acting*) (3) pengamatan (*observing*) (4) refleksi (*reflecting*). Adapun model dan penjelasan masing-masing tahap sebagai berikut:





### **Teknik Analisis**

Untuk mendeskripsikan data dari variabel penelitian digunakan statistik deskriptif, yaitu mendeskripsikan, mencatat dan menganalisa data. Setelah data didapatkan, kemudian diolah dengan teknik analisa data sebagai berikut :

1. Menghitung Rata-rata Skor

$$\mathbf{X} = \frac{\Sigma fxi}{\Sigma fi} \dots\dots\dots(Sudjana,2005: 67)$$

dimana :fi = Banyak soal

xi = Nilai masing-masing siswa

2. Menghitung tingkat ketuntasan belajar

Untuk menentukan daya serap siswa secara individual digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Daya Serap (DS)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \text{ (Sudjana,2005:}$$

112)

Kriteria :

0% ≤ TK ≤ 70% = tidak tuntas

70% ≤ TK ≤ 100% = tuntas

Selanjutnya dapat diketahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan rumus berikut :

$$D = \frac{X}{N} \times 100\% \text{ (Sudjana,2005: 115)}$$

Dimana :

D = Prestasi kelas yang telah dicapai daya serapnya ≥ 70%

X = Jumlah siswa yang telah mencapai daya serap ≥ 70%

N = Jumlah siswa

Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar, jika kelompok secara klasikal tersebut telah mencapai 70% maka ketuntasan secara klasikal telah terpenuhi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

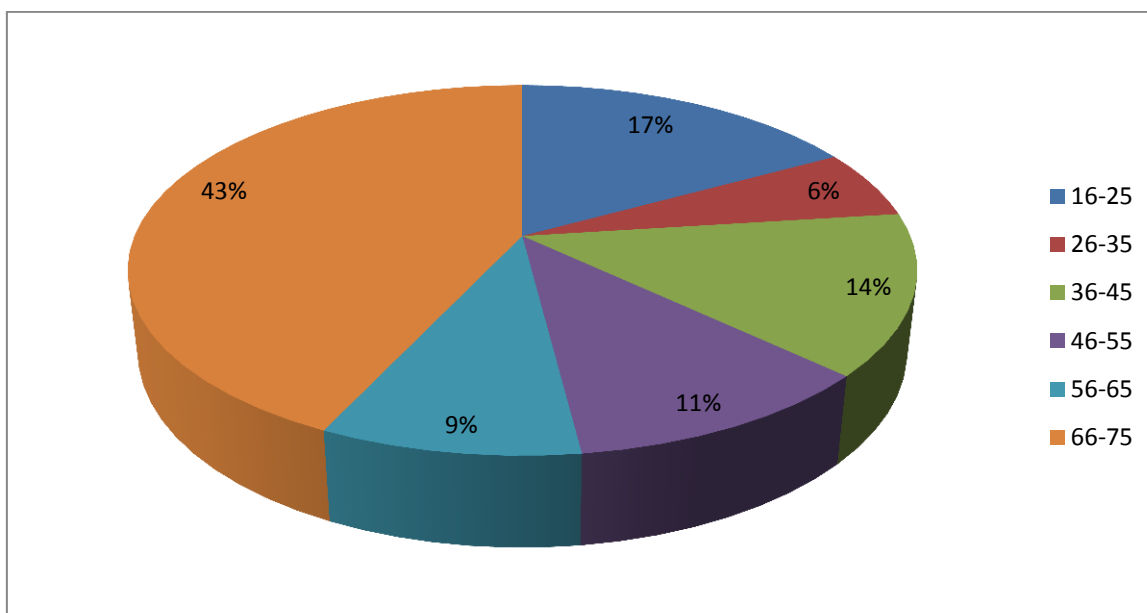
### **Deskripsi Proses Belajar Mengajar**

Sebelum tindakan kelas dilaksanakan, peneliti melaksanakan tes dan pengumpulan data dari kondisi awal kelas yang diberikan tindakan, yaitu kelas XI IPS-2 SMA NEGERI 21 Medan yang berjumlah 35 orang. Pengetahuan awal ini perlu diketahui agar kiranya penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti, apakah kiranya kelas ini perlu diberi tindakan yang akan diteliti oleh peneliti yaitu pembelajaran dengan menggunakan media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa pada pokok bahasan persamaan dasar akuntansi, untuk mengukur kemampuan awal siswa diberikan tes awal berupa pre-test kepada siswa sebanyak 5 soal.

Dari hasil pekerjaan siswa pada pre-test yang sudah disiapkan oleh peneliti setelah dikoreksi maka didapatkan hasil yang kurang memuaskan. Hasil koreksi pre-test awal dari 35 peserta didik yang ada di kelas tersebut didapatkan hasil 15 siswa yang mendapatkan nilai diatas ketuntasan minimal dan 20 orang belum mencapai ketuntasan minimal. Berdasarkan pengamatan peneliti konvensional awal kelas sebelum peneliti menggunakan media monopoli, para peserta didik dalam menerima pelajaran masih sangat kaku, hanya beberapa siswa saja yang aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemampuan dasar siswa masih rendah yaitu masih ada beberapa siswa yang tidak memahami tentang persamaan dasar akuntansi. Adapun hasil deskripsi pre-test (tes awal) yang diperoleh siswa dapat dilihat pada tabel lampiran. Dari tabel lampiran tersebut, diperoleh data nilai rata-rata belajar siswa pada tes awal sebesar 52,74%. Untuk lebih jelas hasil belajar siswa dapat dideskripsikan sebagai berikut:

**Tabel 4.1  
Distribusi Tingkat Hasil Belajar Pre Test**

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	16 – 25	6	17%
2	26 – 35	2	6%
3	36 – 45	5	14%
4	46 – 55	4	11%
5	56 – 65	3	9%
6	66 – 75	15	43%
Jumlah Nilai		1846	
Jumlah Siswa		35	
Rata-rata Nilai		52,74	



**Gambar 4.1  
Grafik Nilai Hasil Belajar Pre Test**

Berdasarkan tabel dan grafik hasil pre-test di atas dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam menguasai pelajaran akuntansi materi persamaan dasar akuntansi masih rendah. Dari 35 siswa menjadi subjek dalam penelitian ini yang mendapat nilai 16-25 adalah sebanyak 17%, yang mendapat 26-35 adalah 6%, yang mendapat 36-45 adalah 14%, yang mendapat 46-55 adalah 11%, yang mendapat 56-65 adalah 9%, yang mendapat 66-75 adalah 43%, hanya 15 siswa (42,85%) yang memiliki ketuntasan belajar, sedangkan selebihnya yaitu 20 siswa (57,14%) belum memenuhi ketuntasan belajar.

### Deskripsi Siklus I

(1) Perencanaan Tindakan (*Planning*)

- a. Mempersiapkan bahan belajar pada materi persamaan dasar akuntansi untuk kelas XI IPS-2 SMA NEGERI 21 Medan sebelum diajarkan.
- b. Menetapkan indikator ketercapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi, Kompetensi Dasar Menafsirkan Persamaan Dasar Akuntansi.
- c. Mempersiapkan alat, bahan dan media sumber belajar.
- d. Merancang langkah-langkah konkrit proses pembelajaran yang berdasarkan penerapan media monopoli.
- e. Menyusun instrumen penelitian berupa penyusunan tes tertulis yang digunakan pada evaluasi.

(2) Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Sebelum penerapan media monopoli di dalam proses belajar mengajar guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, yaitu 5 kelompok terdiri dari 7 orang. Guru membagi siswa secara heterogen yaitu mencampur siswa menurut prestasi dan jenis kelamin. Setelah selesai membagi kelompok guru memaparkan secara singkat langkah-langkah kegiatan media pembelajaran monopoli yang akan dilaksanakan di dalam kelas pada pelajaran akuntansi dengan pokok bahasan persamaan dasar akuntansi. Selanjutnya siswa diberi kesempatan selama 50 menit untuk menjalankan permainan sesuai dengan aturan dalam media pembelajaran monopoli dan menjawab setiap pertanyaan yang telah disediakan oleh guru sesuai dengan media pembelajaran monopoli pada pelajaran akuntansi dengan pokok bahasan persamaan dasar akuntansi.

Selama proses penerapan media berlangsung, guru memberikan kesempatan berdiskusi dalam memecahkan masalah yang ada pada media pembelajaran monopoli pada pelajaran akuntansi dengan pokok bahasan persamaan dasar akuntansi. Setelah permainan berlangsung selama 50 menit maka permainan dianggap selesai dan guru meminta masing-masing kelompok untuk mengumpulkan hasil kerja kelompoknya. Selanjutnya guru memberikan post-test kepada masing-masing siswa. Setelah seluruh siswa selesai mengerjakan soal post-test, lalu guru menyimpulkan materi.

(3) Pengamatan (*Observation*)

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I oleh peneliti beserta 2 orang observer masih terdapat siswa yang belum terbiasa bekerjasama menciptakan suasana pembelajaran yang mengarah pada media pembelajaran monopoli dimana sebagian kelompok belum terbiasa dengan belajar kelompok, sebagian siswa kurang antusias dalam belajar dengan menggunakan media monopoli yang dibawa peneliti sehingga siswa diam dalam belajar. Hal ini bisa dilihat dari hasil observasi terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa tidak memahami atau tidak mengerti cara yang tepat untuk menyelesaikan soal dan masih kurang percaya diri dengan jawaban soal yang diperolehnya. Hasil evaluasi dari penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran pada siklus I yaitu pada tes awal terdapat 15 siswa yang tuntas setelah siklus pertama meningkat menjadi 23 orang yang tuntas dengan perolehan tingkat ketuntasan secara klasikal 48,52% menjadi 65,71% pada siklus I (Lampiran) namun jumlah ini masih dibawa rata-rata ketuntasan klasikal.

Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi, peneliti masih perlu melakukan pembelajaran pada siklus II. Pada pelaksanaan siklus II peneliti akan lebih memfokuskan apa yang menjadi kelemahan siswa di dalam memahami pembelajaran pada pokok bahasan persamaan dasar akuntansi. Pada siklus II ini, peneliti akan menjelaskan bagaimana menyelesaikan soal dengan aturan dan cara yang telah dijelaskan oleh peneliti sebelumnya, menyarankan kepada siswa untuk lebih memahami pertanyaan dalam soal sebelum menjawab, dan menyarankan kepada peserta didik untuk lebih percaya diri dengan jawaban yang diperolehnya

(4) Refleksi (*Reflection*)

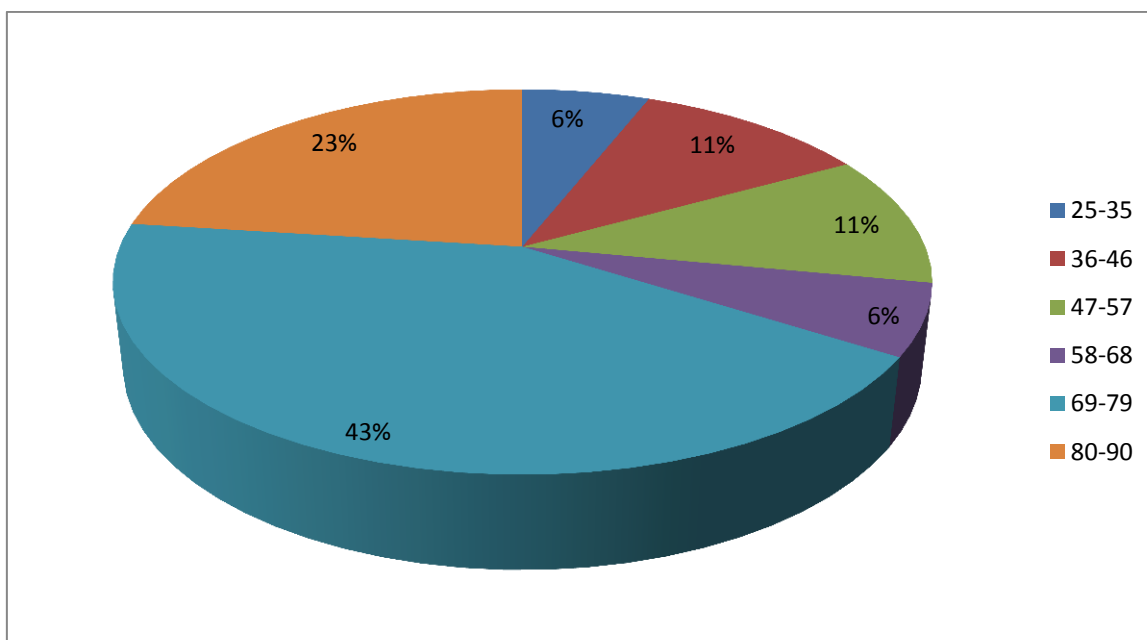
Berdasarkan hasil analisis data diperoleh pre-test dan posttest pada siklus I dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran masih kurang dan perlu ditingkatkan. Pada saat pre-test jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 15 orang dan rata-rata 52,74%, sedangkan pada saat post-test jumlah siswa yang tuntas belajar menjadi 23 orang dengan rata-rata 66,2%. Perolehan ini belum

memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu 70% siswa harus memperoleh  $\geq 70$ , sehingga perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Data hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel lampiran. Dari tabel tersebut diperoleh data nilai rata-rata hasil belajar siswa pada tes siklus I sebesar 66,2 serta persentase ketuntasan belajar siswa yang meliputi jumlah siswa yang telah tuntas belajar dan belum tuntas belajar, sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Distribusi Tingkat Hasil Belajar Post Test Siklus I**

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	25 – 35	2	6%
2	36 – 46	4	11%
3	47 – 57	4	11%
4	58 – 68	2	6%
5	69 – 79	15	43%
6	80 – 90	8	23%
Jumlah Nilai		2317	
Jumlah Siswa		35	
Rata-rata Nilai		66,2	



**Gambar 4.2**  
**Grafik Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I**

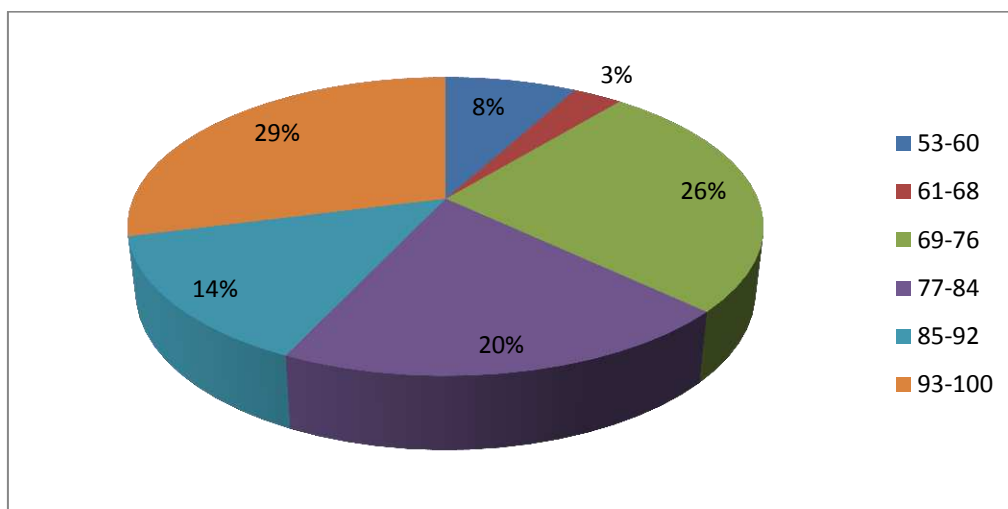
Berdasarkan tabel dan grafik diatas hasil post-test dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam menguasai pelajaran akuntansi materi persamaan dasar akuntansi masih rendah. Dari 35 siswa menjadi subjek dalam penelitian ini yang mendapat nilai 25-35 adalah sebanyak 6%, yang mendapat nilai 36-46 adalah sebanyak 11%, yang mendapat nilai 47-57 adalah sebanyak 11%, yang mendapat nilai 58-68 adalah sebanyak 6%, yang mendapat nilai 69-79 adalah sebanyak 43%, yang mendapat nilai 80-90 adalah sebanyak 23%.

### **Hasil Belajar**

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh post-test pada siklus II mengalami peningkatan. Data hasil belajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel lampiran, dimana dari 35 siswa terdapat 31 siswa yang mencapai ketuntasan minimal dan sisanya 4 orang siswa belum mencapai ketuntasan minimal. Dari tabel tersebut diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa pada post-test II telah meningkat yaitu 81,51 serta persentase ketuntasan adalah 88,57%.

**Tabel 4.4**  
**Distribusi Tingkat Hasil Belajar Post Test Siklus II**

<b>No</b>	<b>Nilai</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
1	53 – 60	3	8%
2	61 – 68	1	3%
3	69 – 76	9	26%
4	77 – 84	7	20%
5	85 – 92	5	14%
6	93 – 100	10	29%
Jumlah Nilai		2853	
Jumlah Siswa		35	
Rata-rata Nilai		81,51	



**Gambar 4.4  
Grafik Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II**

#### B. Analisis Data

Adapun Hasil perolehan nilai dan persentase siswa pada saat pretest dan posttest adalah sebagai berikut :

No	Keterangan	Jumlah Siswa			Persentase (%)		
		Pre-test	Siklus I	Siklus II	Pre-test	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	15	23	31	42,85	65,71	88,57
2	Tidak Tuntas	20	12	4	57,14	34,28	11,42

Data hasil belajar siswa yang dilaksanakan pada setiap kali pertemuan diakumulasikan. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal, seorang siswa dinyatakan tuntas belajar atau mencapai kompetensi yang diajarkan apabila siswa tersebut memperoleh skor 70. Mengukur tingkat ketuntasan siswa dalam belajar digunakan rumus

$$\text{Daya Serap (DS)} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Misalnya untuk menghitung ketuntasan belajar siswa atas nama Sahnier (lampiran 6) adalah sebagai berikut :



$$\text{Daya Serap (DS)} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}\text{Daya Serap} &= \frac{80}{100} \times 100\% \\ &= 80\end{aligned}$$

Jadi daya serap adalah 80. Untuk nama-nama siswa selanjutnya dihitung berdasarkan rumus diatas dan hasilnya dapat dilihat pada lampiran 6.

Ketuntasan secara klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$D = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Dari rumus di atas maka ketuntasan belajar klasikal siklus I (lampiran 5) adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}D &= \frac{23}{35} \times 100\% \\ &= 65,71\end{aligned}$$

Pada siklus I belum mencapai ketuntasan klasikal karena hanya 65,71 % siswa yang tuntas belajar, sedangkan kelas menyatakan mencapai ketuntasan jika 70% dari jumlah keseluruhan siswa mencapai nilai  $\geq 70\%$ . Sedangkan untuk siklus II dari rumus di atas untuk ketuntasan klasikal (lampiran 6) adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}D &= \frac{31}{35} \times 100\% \\ &= 88,57\end{aligned}$$

Jadi pada siklus II sudah memenuhi ketuntasan klasikal karena persentase sudah mencapai 88,57% siswa yang tuntas belajar, dan sudah mencapai  $\geq 70\%$  dari jumlah keseluruhan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa penggunaan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar. Pada tes awal terdapat 15 siswa yang tuntas, sedangkan pada siklus I menjadi 23 siswa yang tuntas, dengan perolehan ketuntasan secara klasikal 42,85% menjadi 65,71% pada siklus I. Kemudian pada

siklus II dari 35 siswa terdapat 31 siswa yang tuntas dengan perolehan tingkat ketuntasan secara klasikal dari 65,71% menjadi 88,57% pada siklus II.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan analisis data hasil belajar siswa diketahui ada peningkatan hasil belajar akuntansi siswa dengan menggunakan media monopoli. Hal ini dapat diketahui dari hasil belajar setiap siklus I dan II. Pada saat pre tes terdapat 15 ( 42,85%) orang siswa yang tuntas belajar dengan nilai rata-rata siswa adalah 52,74, sedangkan pada siklus I terdapat 23 ( 65,71%) orang yang tuntas dengan nilai rata-rata siswa sebesar 66,2, dan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas belajar menjadi 31 orang siswa ( 88,57%) dengan nilai rata-rata siswa sebesar 81,51, maka peningkatan nilai rata-rata pada siklus I ke siklus II sebesar 15,31 poin.

Diharapkan bagi guru dapat menggunakan media monopoli dan mengupayakan bermacam-macam media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, berfikir kreatif dan memecahkan masalah baik secara individual maupun secara kelompok.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung Mujtaba. 2013. *“Pengertian Monopoli dan Ciri-ciri Monopoli”*
- Aqib, Zainal. 2011. *“ Penelitian Tindakan Kelas”*. Bandung : CV. Yrama Widya
- Arikunto, S. 2010. *“Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik”*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2008. *“Media Pembelajaran”*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Endang & Made. 2011. *“Pembelajaran Masa Kini”*. Bandung : CV Wacana Prima
- IGAK&Kuswaya. 2008. *“Penelitian Tindakan Kelas”*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Kardiman. 2006. *“ Prinsip-Prinsip Akuntansi”*. Jakarta : PT. Ghalia Indonesia Printing
- Purwanto. 2011. *“Evaluasi Hasil Belajar”*. Surakarta : Pustaka Belajar

- Putra. 2011. *“Permainan monopolisebagai pembelajaran geografi untuk anak tunarungu”*
- Rifa, Iva. 2012. *“Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah”*. Jogjakarta : Flash Books
- Rudi & Cepi. 2009. *“Media Pembelajaran”*. Bandung : CV Wacana Prima
- Sudiby. 2006. *“ Prinsip-Prinsip Akuntansi”*. Jakarta : PT. Ghalia Indonesia Printing
- Sudjana. 2005. *“Metoda Statistika”*. Bandung: PT. Tarsito Bandung
- Sugiyono. 2010. *“Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D”*. Bandung : Alfabeta.
- Yulius, Hendri. 2011. *“Tujuh Langkah Praktis Membuat Pencatatan Akuntansi Keuangan untuk Perusahaan Jasa”*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo