

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN SATUS PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI USAHA DAGANG

Ameliasari Tauresia Kesuma¹

***Abstract:** Teachers use SATUS learning model which includes observing, asking, trying, practicing and communicating with other people, all materials are made in steps so students can interpret and discuss the material of Trading Business Accounting. The objective of the research was to know the effectiveness of SATUS learning model which involves the learning activities at class XII IS 3 as the controlled class and class XII IS 4 as the experimental class. It was a classroom action research of experiment type. The data were collected by field observations. Then, the data were analyzed by descriptive comparative analysis of mean different test. The result of the research showed that SATUS learning model effectively improved students' learning outcomes. This model involves all senses, learning styles and multiple intelligences which makes students empathize with others and environment.*

***Keywords:** Effectiveness, SATUS Learning Model, Learning Styles*

PENDAHULUAN

Jika belajar dilakukan dalam keadaan tertekan, maka siswa akan berpikir untuk melawan atau menghindari dari bahaya, bertahan atau kabur. Jika pengalaman belajar positif dan menyenangkan dihidupkan maka proses belajar berlangsung penuh semangat dan daya kreatif, hasil belajar juga lebih melekat dalam jangka panjang (Farida, 2012). Menurut Nurseto (2011) model pembelajaran yang selama ini hanya menekankan pada pemikiran reproduktif, hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan sudah saatnya untuk ditinggalkan, kini beralih ke proses-proses pemikiran yang tinggi termasuk berfikir kreatif dan inovatif yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi berbagai perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kegiatan belajar yang menyenangkan dan banyak bergerak, akan meningkatkan kinerja sebagian besar fungsi manusia, karena otak akan ikut bekerja lebih efektif. Bergerak membuat tubuh memompakan darah ke otak, mengalirkan glukosa untuk energi dan oksigen untuk menyerap elektron beracun, juga merangsang protein yang

¹ Guru Madrasah Aliyah Negeri, Salatiga

membuat neuron tetap terhubung. Aktivitas akan membantu menjernihkan pikiran dan membuat siswa lebih mudah untuk fokus pada apa yang dipelajarinya (Medina, 2011).

Mata Pelajaran Akuntansi Usaha Dagang, merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disukai oleh 60% siswa kelas XII IS 4, karena persepsi sebelumnya bahwa akuntansi rumit dan membosankan. Materi siklus akuntansi perusahaan dagang, mulai mengenal jenis usaha hingga membuat laporan keuangan. Sebelumnya metode yang digunakan adalah ceramah dan mengerjakan worksheet yang disediakan, dua metode ini hanya membuat siswa menghafal tanpa memahami makna yang terkandung dalam materi tersebut, sehingga membuat mereka bosan.

Oleh karena itu di kelas eksperimen, guru mencoba menggunakan model pembelajaran SATUS yang meliputi mengamati, menanyakan, mencoba, mempraktekan dan mengkomunikasikan dengan orang lain, semua materi dibuat dengan berbagai langkah yang membuat siswa dapat memaknai bahasan materi pelajaran Akuntansi Usaha Dagang. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat efektivitas model pembelajaran SATUS saat diterapkan di kelas XII IS 4 MAN Salatiga pada mata pelajaran Akuntansi Usaha Dagang.

Model Pembelajaran SATUS

Menurut Abidin (2014) proses pembelajaran hendaknya ditujukan untuk membekali siswa dengan tiga keterampilan yaitu kemampuan berpikir kreatif dan memecahkan masalah, berkomunikasi dan berkolaborasi dan berkeaktifitas dan berinovasi, ketiga hal tersebut merupakan ketrampilan utama yang dapat menjawab berbagai tantangan hidup baik dari dimensi ekonomi, sosial, politik maupun pendidikan. Model pembelajaran SATUS adalah akronim dari *See, Ask, Try, Use* dan *Say*, merupakan duplikasi dari metode pembelajaran *See* atau melihat adalah membaca, mendengar, menyimak, melihat dengan atau tanpa alat, kompetensi yang dikembangkan adalah melatih kesungguhan, kesabaran, ketelitian dan kemampuan membedakan informasi yang umum dan khusus, kemampuan berpikir analitik kritis, deduktif dan komprehensif. *Ask* adalah mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati. Kompetensi yang dikembangkan adalah mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk critical minds yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. *Try* atau mencoba adalah melakukan eksperimen, mencari sumber, wawancara dengan nara sumber. Kompetensi yang dikembangkan adalah mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat. *Use* atau menggunakan informasi yang ada untuk diolah, sehingga luas dan dalam sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan. Kompetensi yang dikembangkan adalah mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan. *Say* atau menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis atau media lainnya.

Berdasarkan model pembelajaran SATUS untuk menjelaskan tiga indikator, yaitu membedakan usaha jasa dan usaha dagang, mengenalkan transaksi dan konsep akun usaha dagang, digunakan tiga skenario pembelajaran yaitu UJA-UDA, JeJePe dan GaYuk. Skenario pembelajaran UJA – UDA dengan mengklasifikasikan foto foto usaha dagang dan usaha jasa yang disediakan, usaha jasa dan usaha dagang sekarang lebih berkembang, karena macam usaha dagang dan usaha jasa sangat banyak, karena di gambar gambar itu saya sertakan juga usaha Google, Yahoo, Facebook, twitter, Berniaga.com, Toko Bagus, bukabuku.com, dan berbagai usaha via internet, jamannya sudah berubah, usaha dagang tidak lagi toko kelontong, toko sepatu, tetapi juga toko toko online yang tersebar di internet, demikian juga dengan usaha jasa, tidak hanya bengkel dan salon, tetapi bisa juga google, berniaga atau tokobagus.

Skenario pembelajaran JeJePe dilakukan untuk mempermudah siswa dalam memahami transaksi perdagangan yang ada di pasar tradisional. Siswa melakukan pengamatan dan wawancara dengan para pedagang di pasar tradisional, mereka bertugas untuk mencatat semua transaksi yang terjadi antara pedagang dengan konsumen langsung dan pedagang dengan suplier. Mereka juga mengamati apa yang terjadi dengan transaksi tunai dan transaksi kredit, perhitungan potongan pembelian, retur pembelian, juga perhitungan potongan penjualan dan retur penjualan juga jatuh tempo pembayaran transaksi kredit. Hasil pengamatan tersebut nantinya dipresentasikan didepan kelas.

Skenario GAYUK (Gambar Yuk) adalah sebuah pembelajaran yang menggabungkan tulisan, imajinasi dan seni. Skenario ini didasarkan pada (1) Teori *multiple intelligences* karya Gardner (2006) telah memberi para guru sebuah struktur untuk mengintegrasikan atau memadukan seni ke dalam kelas. (2) Pernyataan Einstein bahwa Imajinasi lebih penting daripada pengetahuan karena imajinasi tidak terbatas, Einstein mengungkapkan kesulitannya menggunakan kata kata untuk mengungkapkan sesuatu, maka ia gunakan imajinasinya untuk kemudian disajikan dalam gambar skema dan diagram. (3) Buzan yang mengungkapkan bahwa otak memiliki kemampuan alami untuk pengenalan visual yang sempurna, inilah sebabnya otak akan lebih mengingat informasi jika menggunakan gambar untuk menyajikannya. (4) Leonardo Da Vinci mengungkapkan bahasa kata kata berada di tempat kedua sesudah bahasa gambar dan digunakan untuk memberi label, menunjukkan, atau menjelaskan pikiran (Buzan, 2007).

Menurut Platt terdapat sebuah kesesuaian langsung antara simbol dalam bentuk gambar dengan simbol dalam bentuk tertulis. Penelitian Platt memperlihatkan bagaimana banyak gambar memberikan landasan nyata untuk mengembangkan makna tulisan. Mengintegrasikan kurikulum dengan seni akan sangat bermanfaat bagi siswa, karena akan membantu menggabungkan banyak bidang subyek, dan bukannya memisahkan mereka. Sedangkan menurut Francisco dkk bahwa memvisualisasi konsep dalam bentuk gambar memudahkan siswa memahami konsep yang diusung (Baranzandeh, 2012).

Efektivitas Model

Efektivitas merujuk pada kemampuan untuk memiliki tujuan yang tepat atau mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas juga berhubungan dengan masalah bagaimana pencapaian tujuan atau hasil yang diperoleh, kegunaan atau manfaat dari

hasil yang diperoleh, tingkat daya fungsi unsur atau komponen, serta masalah tingkat kepuasan pengguna/*client*.

Menurut Mahmudi (2005) efektivitas merupakan hubungan antara *output* dengan tujuan, semakin besar kontribusi (sumbangan) output terhadap pencapaian tujuan, maka semakin efektif organisasi, program atau kegiatan. Berdasarkan pendapat tersebut, bahwa efektivitas mempunyai hubungan timbal balik antara output dengan tujuan. Semakin besar kontribusi *output*, maka semakin efektif suatu program atau kegiatan. Kurniawan (2005) menyebutkan efektivitas adalah kemampuan melaksanakan tugas, fungsi (operasi kegiatan program atau misi) daripada suatu organisasi atau sejenisnya yang tidak adanya tekanan atau ketegangan diantara pelaksanaannya. Efektivitas juga berfokus pada akibatnya, pengaruhnya atau efeknya, sedangkan efisiensi berarti tepat atau sesuai untuk mengerjakan sesuatu dengan tidak membuang waktu, tenaga dan biaya. (Zahnd, 2006).

Dalam menilai efektivitas program, Tayibnafis (2000) menjelaskan berbagai pendekatan evaluasi, yakni sebagai berikut.

1. Pendekatan eksperimental (*experimental approach*). Pendekatan ini berasal dari kontrol eksperimen yang biasanya dilakukan dalam penelitian akademik. Tujuannya untuk memperoleh kesimpulan yang bersifat umum tentang dampak suatu program tertentu dengan mengontrol sebanyak-banyaknya faktor dan mengisolasi pengaruh program.
2. Pendekatan yang berorientasi pada tujuan (*goal oriented approach*). Pendekatan ini memakai tujuan program sebagai kriteria untuk menentukan keberhasilan. Pendekatan ini amat wajar dan praktis untuk desain pengembangan program. Pendekatan ini memberi petunjuk kepada pengembang program, menjelaskan hubungan antara kegiatan khusus yang ditawarkan dengan hasil yang akan dicapai.
3. Pendekatan yang berfokus pada keputusan (*the decision focused approach*). Pendekatan ini menekankan pada peranan informasi yang sistematis untuk pengelola program dalam menjalankan tugasnya. Sesuai dengan pandangan ini, informasi akan amat berguna apabila dapat membantu para pengelola program membuat keputusan. Oleh sebab itu, evaluasi harus direncanakan sesuai dengan kebutuhan untuk keputusan program.
4. Pendekatan yang berorientasi pada pemakai (*the user oriented approach*). Pendekatan ini memfokuskan pada masalah utilisasi evaluasi dengan penekanan pada perluasan pemakaian informasi. Tujuan utamanya adalah pemakaian informasi yang potensial. Evaluator dalam hal ini menyadari sejumlah elemen yang cenderung akan mempengaruhi kegunaan evaluasi, seperti cara-cara pendekatan dengan klien, kepekaan, faktor kondisi, situasi seperti kondisi yang telah ada (*pre-existing condition*), keadaan organisasi dengan pengaruh masyarakat, serta situasi dimana evaluasi dilakukan dan dilaporkan. Dalam pendekatan ini, teknik analisis data, atau penjelasan tentang tujuan evaluasi memang penting, tetapi tidak sepenting usaha pemakai dan cara pemakaian informasi.
5. Pendekatan yang responsif (*the responsive approach*). Pendekatan responsif menekankan bahwa evaluasi yang berarti adalah evaluasi yang mencari pengertian suatu isu dari berbagai sudut pandang semua orang yang terlibat,

berminat, dan berkepentingan dengan program (*stakeholder* program). Evaluator menghindari satu jawaban untuk suatu evaluasi program yang diperoleh dengan memakai tes, kuesioner, atau analisis statistik, sebab setiap orang yang dipengaruhi oleh program merasakannya secara unik. Evaluator mencoba menjembatani pertanyaan yang berhubungan dengan melukiskan atau menguraikan kenyataan melalui pandangan orang-orang tersebut. Tujuan evaluasi adalah untuk memahami ihwal program melalui berbagai sudut pandang yang berbeda.

Sedangkan pembelajaran dikatakan efektif apabila dalam proses pembelajaran setiap elemen berfungsi secara keseluruhan, peserta merasa senang, puas dengan hasil pembelajaran, membawa kesan, sarana/fasilitas memadai, materi dan metode *affordable*, guru profesional. Tinjauan utama efektivitas pembelajaran adalah *outputnya*, yaitu kompetensi siswa.

Efektivitas dapat dicapai apabila semua unsur dan komponen yang terdapat pada sistem pembelajaran berfungsi sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ditetapkan. Efektivitas pembelajaran dapat dicapai apabila rancangan pada persiapan, implementasi, dan evaluasi dapat dijalankan sesuai prosedur serta sesuai dengan fungsinya masing-masing.

Efektivitas pembelajaran dapat diukur dengan mengadaptasi pengukuran efektivitas pelatihan yaitu melalui validasi dan evaluasi (Rae, 2001). Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran harus ditetapkan sejumlah fakta tertentu, antara lain dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut ini. (1) Apakah pembelajaran mencapai tujuannya? (2) Apakah pembelajaran memenuhi kebutuhan siswa dan dunia usaha? (3) Apakah siswa memiliki keterampilan yang diperlukan di dunia kerja? (4) Apakah keterampilan tersebut diperoleh siswa sebagai hasil dari pembelajaran? (5) Apakah pelajaran yang diperoleh diterapkan dalam situasi pekerjaan yang sebenarnya? (6) Apakah pembelajaran menghasilkan lulusan yang mampu berkerja dengan efektif dan efisien?

Efektivitas model pembelajaran SATUS akan dilihat dari hasil belajar siswa kelas XII IS 4 MAN Salatiga pada materi Akuntansi Usaha Dagang. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa (Sudjana, 2005). Sementara menurut Gronlund (1985) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu bagian pelajaran misalnya suatu unit, bagian ataupun bab tertentu mengenai materi tertentu yang telah dikuasai oleh siswa (Sardiman, 2004).

Sudjana (2005) mengatakan bahwa hasil belajar itu berhubungan dengan tujuan instruksional dan pengalaman belajar yang dialami siswa Hasil belajar dalam hal ini berhubungan dengan tujuan instruksional dan pengalaman belajar. Adanya tujuan instruksional merupakan panduan tertulis akan perubahan perilaku yang diinginkan pada diri siswa. Menurut Spear pengalaman belajar meliputi apa-apa yang dialami siswa baik itu kegiatan mengobservasi, mengobservasi, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengar, mengikuti perintah (Sardiman, 2004). Hasil belajar dalam penelitian ini diukur dalam aspek sikap dan pengetahuan. Berdasarkan kerangka berfikir di atas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah diduga dengan

menggunakan model pembelajaran SATUS efektif meningkatkan hasil belajar siswa serta merubah kondisi pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.

Materi Akuntansi Usaha Dagang

Siklus akuntansi adalah suatu rangkaian kegiatan perusahaan untuk menghasilkan informasi keuangan suatu perusahaan yaitu dari bukti keuangan, jurnal umum, posting ke buku besar, buku besar (buku besar pembantu pada perusahaan dagang), neraca saldo, kertas kerja, penyesuaian, laporan keuangan, jurnal penutup, neraca, jurnal pembalik (optional) dan kembali ke awal periode dan berulang ulang terus. Perusahaan jasa adalah perusahaan yang kegiatan utamanya memberikan jasa kepada konsumen untuk memperoleh laba. Dalam perusahaan jasa tidak ada persediaan barang dagang.

Sedangkan perusahaan dagang (*Trade Company*) adalah perusahaan yang kegiatan utamanya membeli barang dagangan kemudian menjual kembali barang tersebut tanpa mengubah bentuk barang tersebut. Berdasar definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik perusahaan dagang adalah sebagai berikut (1) Kegiatan utamanya adalah membeli barang dagangan, baik secara kredit maupun tunai, (2) Kegiatan utama yang lain adalah menjual kembali barang dagangan tersebut baik secara tunai maupun kredit, (3) Tanpa/tidak mengubah bentuk/isi barang dagangan tersebut. Jadi barang dagangan yang dijual adalah barang dagangan yang dibeli dan *tidak* diubah atau diolah lebih dulu. Tidak ada perubahan bentuk/isi inilah yang membedakan perusahaan dagang dengan perusahaan industri/manufaktur, (4) Terdapat persediaan barang dagangan. Hal ini yang membedakan perusahaan dagang dengan perusahaan jasa (Santoso, 2012).

Transaksi-transaksi keuangan yang biasanya terdapat dalam perusahaan dagang antara lain pembelian barang dagangan (purchase), potongan pembelian (purchase discounts), retur pembelian dan pengurangan harga (purchase return and allowance), beban angkut pembelian (purchase transportation expense), penjualan barang dagangan (sales), potongan penjualan (sales discounts), retur penjualan dan pengurangan harga (sales return and allowance), beban angkut penjualan (sales transportation expense).

Dalam jual beli terkadang dilakukan secara tunai dan kredit, dalam kredit maka akan terjadi batas waktu pelunasannya. Ketentuan-ketentuan tentang pembayaran kredit dan potongan antara lain termin 2/10, n/30, n/30 (neto/30 hari), EOM (end of month), n/10 EOM (netto/10 end of month).

Sedangkan berhubungan dengan siapa yang menanggung biaya angkut maka terdapat pilihan yaitu (a) FOB Shipping Point (FOB= Free on Board) Franko/Loko Gudang Penjual. Artinya beban angkut menjaditanggung jawab pembeli, sejak barang keluar dari gudang penjual. Oleh sebab itu beban angkut ini akan menambah harga pembelian. Akun beban angkut pembelian ini terletak disebelah debet (D), (b) FOB Destination Point/Franko/Loko Gudang Pembeli. Artinya beban angkut dari tempat penjual sampai ke tempat pembeli ditanggung penjual. Berhubungan dengan transaksi jual beli apabila kita membeli maka beban angkut tidak dibuat jurnal. (c) CIF (Cost Insurance and Freight). Artinya beban angkut dan premi asuransi selama perjalanan dari tempat penjual ke tempat pembeli ditanggung oleh penjual, (d) CIFIC (Cost Insurance and Freight Inclusive Comission). Artinya semua biaya baik beban angkut, premi asuransi dan komisi ditanggung penjual (Santoso, 2012).

Pada prinsipnya pembelian barang dagang pada perusahaan dagang dapat dicatat dengan metode perpetual atau metode fisik, demikian juga pada jurnal penyesuaian dapat dicatat dengan metode Ikhtisar Laba rugi atau metode Harga pokok penjualan. Pemilihan ini tergantung kebijakan perusahaan atau kebijakan yang diambil untuk pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas jenis eksperimen. Penelitian ini melibatkan kegiatan pembelajaran di kelas dan diujicobakan pada dua kelas di MAN Salatiga, kelas XII IS 3 sebagai kelas kontrol dan kelas XII IS 4 sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di MAN Salatiga Kelas XII pada semester Gasal tahun ajaran 2013/2014. Peneliti adalah guru di MAN Salatiga mengajar bidang studi Ekonomi/Akuntansi materi Akuntansi Usaha Dagang.

Efektivitas model pembelajaran SATUS dilihat dari hasil belajar siswa kelas XII MAN Salatiga. Menurut Abidin (2014) ada 3 aspek penilaian hasil belajar dalam konteks kurikulum 2013 yaitu kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan secara berimbang, sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relatif setiap peserta didik terhadap standar yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan aspek sikap yang dinilai adalah rasa ingin tahu, tanggung jawab, kemampuan bekerjasama, menghargai orang lain dan kemampuan berkomunikasi, sedangkan aspek pengetahuan untuk UJA-UDA akan diberikan tabel berbagai jenis usaha dan siswa diminta untuk mengklasifikasikannya ke dalam Usaha Jasa dan Usaha Dagang. Skenario JeJePe siswa diminta untuk melakukan presentasi di depan kelas tentang berbagai transaksi yang terjadi di pasar, penilaian dalam skenario ini menggunakan aspek keterampilan meliputi keterampilan berbicara, keterampilan menjawab pertanyaan, keterampilan dalam penyajian presentasi, terakhir skenario GaYuk, siswa diminta untuk menuliskan kembali apa yang mereka gambar ke dalam kalimat mereka sendiri. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi lapangan. Observasi akan dilakukan oleh kolaborator untuk melihat efektivitas penggunaan model pembelajaran SATUS (kelas eksperimen) dan tidak menggunakan model pembelajaran SATUS (kelas kontrol). Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis diskriptif komparatif uji beda mean yaitu dengan membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran SATUS.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan membandingkan antara kelas XII IS 3 sebagai kelas kontrol dan XII IS 4 sebagai kelas eksperimen, kelas kontrol menggunakan metode yang biasa dilakukan oleh guru dalam mengajar materi akuntansi usaha dagang, indikator perbedaan usaha jasa dan dagang, pengenalan konsep transaksi dan jenis jenis akun usaha dagang, dengan ceramah dan diskusi. Kelas eksperimen menggunakan cara yang berbeda untuk indikator perbedaan usaha jasa dan dagang, digunakan skenario UJA-UDA, pengenalan konsep transaksi dengan skenario JeJePe dan jenis jenis akun usaha dagang dengan skenario GAYUK.

Langkah model pembelajaran SATUS untuk skenario UJA-UDA adalah mereka melihat (*SEE*) berbagai usaha jasa dan dagang melalui video yang disajikan guru, kemudian mereka berkelompok mencari (*ASK*) perbedaan mendasar antara UJA dan

UDA, disediakan ratusan gambar UJA dan UDA, siswa mencoba (TRY) mengklasifikasikannya, mengolah (*USE*) ratusan gambar tersebut, karena ada beberapa gambar yang sulit diidentifikasi sebagai UJA atau UDA, seperti Google, Yahoo, Twitter, dan Facebook, setelah berhasil kemudian mempresentasikannya (*SAY*) sekaligus menempelkan hasil presentasi ke *board* yang disediakan.

Setelah mengenal perbedaan UJA dan UDA, maka siswa diharapkan dapat mengenal berbagai transaksi yang ada di Usaha Dagang dengan skenario JeJePe atau Jalan Jalan ke Pasar Tradisional yaitu dengan mengajak siswa terjun langsung ke pasar untuk melakukan observasi transaksi yang terjadi pada minimal dua usaha dagang. Saat melakukan JeJePe, siswa berkelompok melihat (*SEE*) berbagai usaha dagang yang ada di pasar, bertanya (*ASK*) pada guru dan mencari di google mengenai transaksi yang mungkin terjadi pada usaha dagang, kemudian bertanya (*TRY*) kepada pemilik usaha dagang mengenai berbagai transaksi yang terjadi sesuai dengan yang mereka pelajari sebelumnya atau tidak, mengolah hasil temuan mereka dengan membandingkan apa kenyataan yang mereka lihat dengan teori transaksi yang ada (*USE*), menyampaikan apa yang mereka temukan di depan kelas (*SAY*).

Saat siswa melakukan JeJePe, ternyata tidak semua transaksi Usaha Dagang terjadi di pasar seperti misalnya retur pembelian, retur penjualan, potongan pembelian, potongan penjualan, padahal indikator yang diharapkan adalah setiap siswa memahami ke 9 akun dalam transaksi usaha dagang yang ada. Hal ini penting karena merupakan dasar pencatatan transaksi dalam siklus akuntansi perusahaan dagang, jika siswa dapat memahami materi tersebut dengan baik, maka untuk selanjutnya mereka akan dengan mudah menyusunnya dalam jurnal umum, jurnal khusus dan keseluruhan proses siklus akuntansi perusahaan dagang.

Selanjutnya digunakan skenario GaYuk, untuk mempermudah siswa memahami 9 akun usaha dagang. Dalam skenario GaYuk, siswa berkelompok melihat (*SEE*) dan memahami konsep konsep akun usaha dagang, menanyakan (*ASK*) dan berdiskusi mengenai konsep yang belum mereka pahami, mencoba (*TRY*) mencari informasi di internet mengenai konsep konsep akun usaha dagang, memvisualisasikannya (*USE*) dalam bentuk gambar, mempresentasikan (*SAY*) hasil visualisasi mereka di depan kelas kemudian menempelkannya di belakang kelas.

Hasil penelitian kelas kontrol dengan metode yang biasa digunakan oleh guru, yaitu ceramah, mengerjakan latihan di lembar kerja dan diskusi menunjukkan hasil belajar, 76,77 % siswa dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75, sisanya 23,33% sudah mencapai KKM. Hal ini tidak berbeda dengan Hasil Belajar kelas Eksperimen sebelum diterapkan model pembelajaran SATUS, hasil belajar menunjukkan siswa tuntas sebesar 30%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang tidak jauh berbeda, hal ini dapat dilihat pada jumlah siswa tuntas di kelas kontrol 7 dan tidak tuntas 23, dan hasil siswa tuntas di kelas eksperimen 9 dengan siswa tidak tuntas 21 siswa. Setelah dilakukan strategi pembelajaran SATUS dengan menggunakan skenario UJA-UDA, JeJePe dan GaYuk untuk tiga indikator pembelajaran akuntansi usaha dagang, yaitu pengklasifikasian perbedaan usaha dagang dan Jasa, pengenalan transaksi dan pengenalan konsep akun usaha dagang. Hasil belajar siswa kelas eksperimen meningkat, jumlah siswa tuntas 83,33% belum tuntas 16,67%.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Keterangan	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen				
		Sebelum SATUS	Sesudah SATUS			
			UJA-UDA	JeJePe	GaYuk	Rata-Rata
Rata-rata	6.10	6.25	7.65	8.32	8.17	8.04
Maksimum	9.3	9.6	8.1	9.7	10	9.2
Minimum	2.7	2.8	7	7.7	7	7.4
Jumlah Siswa	30	30	30	30	30	30
Jumlah Tuntas	7	9	19	29	22	25
Jumlah Belum Tuntas	23	21	11	1	8	5
% Ketuntasan	23.33%	30.00%	63.33%	96.67%	73.33%	83.33%

Berdasarkan uji beda *mean* diketahui bahwa rata rata hasil belajar sebelum menggunakan metode SATUS 6,246 dan rata rata hasil belajar sesudah SATUS 8,045, t hitung sebesar 5,067 dengan sign. 0,000 hal ini berarti bahwa ada perbedaan antara rata rata hasil belajar sebelum digunakan metode SATUS dan sesudah digunakan metode SATUS, gap perbedaan rata rata hasil belajar sebesar 1,798.

Model pembelajaran SATUS adalah pengejawantahan dari model pembelajaran saintifik kurikulum 2013, skenario pembelajaran UJA-UDA, JeJePe dan GaYuk terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 22,34%, perbedaan hasil belajar sebelum diterapkan model pembelajaran SATUS dan sesudah ini dikarenakan, pembelajaran tersebut, menyenangkan, bermakna dan siswa merasakan sendiri pengalaman serta manfaat dari apa yang mereka pelajari. Skenario UJA-UDA memperkenalkan mereka bahwa usaha jasa dan usaha dagang sekarang sangat beragam, usaha usaha jasa bukan hanya salon, bengkel dan tailor tetapi google.com, facebook.com, berniaga.com, tokobagus.com demikian pula dengan usaha dagang, usaha dagang online sangat banyak dan beragam, seperti bukabuku.com, lazada.com dan masih banyak lagi. Hal ini diharapkan dapat memperluas cakrawala siswa terhadap apa yang terjadi di dunia usaha saat ini, perkembangan yang terjadi sangat pesat, bermacam jenis usaha baru terus tumbuh setiap saat, dan mereka dapat mengikuti kemajuan dunia usaha saat ini.

Skenario JeJePe memberikan pengalaman berharga bagi siswa, mereka tidak hanya mengamati dan mempelajari bagaimana transaksi usaha dagang terjadi, namun juga berbagi kisah pengalaman para pedagang, bagaimana perjuangan, jatuh bangun, berbagai kegagalan yang dialami, disampaikan kepada siswa saat melakukan wawancara. Metode JeJePe ternyata memiliki makna lain bagi siswa, mereka termotivasi untuk menjadi manusia lebih baik dan siap berjuang untuk itu. Skenario GaYuk, memvisualisai konsep ini ternyata tidak mudah, untuk memahami ke sembilan konsep akun dalam transaksi usaha dagang membutuhkan waktu, untuk satu konsep siswa mesti mengulang ulang bacaan mereka hingga mereka paham dan kemudian mampu menerjemahkannya dalam bentuk gambar. Namun hal ini justru mempermudah siswa untuk memahami konsep akun usaha dagang. Saat dilakukan evaluasi mereka bisa menerjemahkan kembali gambar yang mereka buat dalam bentuk tulisan

dengan kata kata mereka sendiri. Hasil belajar siswa meningkat cukup signifikan dengan rata rata 8,7 dengan nilai tertinggi 10 dan terendah 7. Skenario GaYuk terbukti sangat membantu siswa untuk memahami akun akun yang awalnya sangat rumit untuk dimengerti.

Hasil belajar ini sejalan dengan pernyataan Francisco dkk. (1998) bahwa visualisasi konsep merupakan cara menjelaskan makna dari konsep, memvisualisasi konsep dalam bentuk gambar memudahkan siswa memahami konsep yang diusung (Baranzandeh, 2012). Metode ini merupakan metode yang tepat digunakan untuk memahami konsep dasar, karena untuk membuat satu gambar atau menerjemahkan satu konsep dalam sebuah gambar, siswa harus memahaminya dengan membacanya berulang kali terlebih dahulu. Setelah mereka paham betul maksud dari konsep tersebut, mereka baru bisa menerjemahkannya dalam gambar. Penjelasan dalam gambar ini mempermudah siswa untuk lebih memahami apa yang mereka baca. Gambar dibuat semenarik mungkin dengan banyak warna. Hal ini sejalan dengan pemikiran Buzan (2007) bahwa bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar, warna membuat gambar siswa menjadi lebih hidup, menambah energi dan pemikiran kreatif yang menyenangkan. Anggota kelompok siswa berbagi peran, saat mulai mengerjakan mereka berdiskusi untuk memutuskan bagaimana layout gambar, setelah itu siswa yang bisa menggambar, mulai dengan sketch terlebih dahulu, sketch selesai siswa yang lain kemudian mulai mewarnai dan memberi keterangan disana sini, proses ini sangat menyenangkan bagi siswa, tidak ada siswa mengantuk, malas-malasan, semua tertarik dan ingin berperan dalam membuat karya *masterpiece* ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan yang diperoleh adalah model pembelajaran SATUS terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, model ini melibatkan semua indra, gaya belajar dan kecerdasan majemuk, model ini juga membuat siswa berempati pada orang lain dan lingkungan.

Saran yang diajukan yaitu guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran ini dengan berbagai skenario pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan.

DAFTAR REFERENSI

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung : Refika Aditama
- Baranzandeh, E., Gorjian, B., & Hayati, M. 2012. An Evaluation of the Effects of Art on Vocabulary Learning through Multisensory Modalities, *The Iranian EFL Journal* August 2012 Volume 8 Issue 4, 28 – 49
- Buzan, Tony. 2007. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia
- Farida, Anna, Suhud Rois., Edi Ahmad. 2012. *Sekolah yang Menyenangkan: Metode Kreatif Mengajar dan Pengembangan Karakter Siswa*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Mahmudi. 2005. *Manajemen Kinerja Sektor Publik*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN.
- Medina, John . 2011. *Brain Rules, 12 Kedahsyatan Otak di Tempat Kerja, Sekolah dan Rumah*. Gramedia: Jakarta
- Nurseto, Tejo. 2011. Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan, *Makalah Pelatihan Guru SMP*, Depok, Jawa Barat.
- Rae, Leslie. 2001. *How to Measure Training Effectiveness, Mengukur Efektivitas Pelatihan* (Hamzah, Rochmulyati, Penerjemah), Jakarta, PT Pustaka Binaman Presindo
- Santoso, Jarot Tri Bowo. 2012. Pengantar Akuntansi. Kediri. Jenggala Pustaka
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Balai Pustaka
- Tayibnapis, Farida Yusuf. 2000. Evaluasi Program. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Zahnd, Markus. 2006. *Perancangan Kota Secara Terpadu*. Yogyakarta: Kanisius.