

**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL
BELAJAR AKUNTANSI MELALUI STRATEGI *PEER
LESSONS* DENGAN
MEDIA ULAR TANGGA**

Cut Misni Mulasiwi, Susilaningsih dan Sri Sumaryati*

*Pendidikan Ekonomi-BKK Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret
Surakarta, 57126, Indonesia
siwisiwsiw@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar akuntansi pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Surakarta melalui penerapan strategi *peer lessons* dengan media ular tangga. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Surakarta yang berjumlah 32 siswa. Sumber data berasal dari guru, siswa dan dokumen. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, tes, dokumentasi dan wawancara. Validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber data dan metode. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dan teknik analisis secara kualitatif. Prosedur penelitian adalah model spiral yang saling berkaitan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan strategi *peer lessons* dengan media ular tangga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar akuntansi. Peningkatan terjadi pada siklus I, walaupun belum optimal. Pelaksanaan siklus II menyebabkan keterampilan guru dan keaktifan siswa meningkat dengan kualifikasi sangat baik dan hasil belajar siswa mencapai kualifikasi sangat tinggi.

Kata kunci: peer lessons, ular tangga, keaktifan, hasil belajar

ABSTRACT

The purposes of the research to improve activeness and learning result of accountancy at grade XI IPS 2 student of SMA Negeri 2 Surakarta by applying peer lesson strategy with snake and ladder media. This research uses Classroom Action Research (CAR). The research conducted in two cycles with each cycle consist of planning, performing action, doing observation, and reflecting. The subject of this research are the students of grade XI IPS 2 student of SMA Negeri 2 Surakarta that consist of 32 students. The data source from student, teacher and document. The data collected by doing observing, test, documentation and interview. The validity of the data used triangulation data source and triangulation method. The data analyzed by using descriptive analysis and qualitative analysis. The research procedure used spiral model which is interconnected.

The result of the research showed that by applying peer lessons strategy with snake and ladder media can improve the activeness and learning result of accountancy. The improvement happened in first cycle, even though it is not optimal yet. The performing of second cycle made both of teacher's skill and students' activeness get very good qualification and students' learning result reach very high qualification.

Keyword: peer lessons, snake and ladder games, activeness, learning result.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan nilai perilaku individu dalam masyarakat dalam suatu keadaan tertentu ke arah keadaan yang lebih baik melalui pengajaran. Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia diperlukan suatu program pengajaran yang tepat. Proses pengajaran terjadi akibat interaksi dari proses belajar dan mengajar yang terwujud dalam pembelajaran. Hubungan saling mempengaruhi yang tampak dari ungkapan diatas memberikan pemahaman bahwa untuk meningkatkan kualitas pendidikan maka diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran terlebih dahulu.

Pembelajaran merupakan interaksi antara siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik. Dalam upaya mewujudkan pembelajaran yang berkualitas diperlukan penerapan strategi dan media pembelajaran yang tepat. Guru merupakan figur yang penting dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus paham terhadap pentingnya pemilihan strategi dan media pembelajaran bagi siswa. Menurut Gagne (1970) sebagaimana dikutip dalam Suprijono (2013:7) diungkapkan bahwa “belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan

seseorang secara alamiah”. Seorang guru dituntut untuk memahami kondisi kelasnya, mampu menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif termasuk cara-cara untuk menggairahkan siswa belajar.

Akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SMA. Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2003 menjabarkan bahwa “fungsi pembelajaran akuntansi di SMA adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap rasional, teliti, jujur dan bertanggung jawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokan, pengikhtisaran transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan dan penafsiran perusahaan berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan (SAK)”.

Pembelajaran akuntansi yang selama ini digunakan oleh guru akuntansi di SMA Negeri 2 Surakarta adalah pembelajaran konvensional dan *teacher-centered* dengan metode ceramah, penugasan, tanya jawab dan diskusi acak. Sebagian besar siswa menganggap pelajaran akuntansi sebagai pelajaran yang sulit dipahami, pelajaran yang membutuhkan pemahaman dan logika konsep yang luas sehingga siswa kurang termotivasi untuk mempelajarinya. Hal tersebut menyebabkan keaktifan dan hasil belajar siswa rendah.

Peneliti melalui penelitian ini ingin mengungkapkan efektivitas penerapan model pembelajaran *cooperative learning*, melalui strategi *peer lessons* dengan media ular tangga untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar akuntansi pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Surakarta.

Pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang mampu membangun pemahaman siswa melalui interaksi sosialnya melalui belajar kelompok dan diskusi. Interaksi selama proses pembelajaran antara siswa dengan siswa lainnya maupun antara siswa dengan guru mampu mempertajam dan memantapkan pemahaman siswa terhadap materi.

Menurut Roger dan Johnson (1994) yang dikutip oleh Suprijono (2013:58) “pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar kelompok”. Pelaksanaan kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelolakan kelas agar lebih efektif. Untuk mencapai hasil yang optimal, lima unsur kooperatif yang harus diterapkan yaitu: 1) *positif interdependence* (saling ketergantungan positif); 2) *personal Responsibility* (tanggung jawab perseorangan); 3) *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif); 4) *interpersonal skill* (komunikasi antar anggota); 5) *group processing* (pemrosesan kelompok).

Ada banyak variasi tipe atau strategi pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah strategi *peer lessons*. Strategi *peer lessons* mengajar peserta didik untuk belajar aktif. Melalui pembelajaran aktif berarti peserta didik mendominasi proses pembelajaran. Diungkapkan Zaini, Munthe dan Aryani (2008:62) bahwa strategi *peer lessons* baik digunakan untuk menggairahkan kemauan peserta didik mengajarkan materi kepada temannya.

Strategi pembelajaran *peer lessons* menurut Zaini, dkk. (2008:62-63) diimplementasikan dalam pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) bagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil sebanyak segmen materi yang akan disampaikan; 2) Masing-masing kelompok kecil diberi tugas untuk mempelajari satu topik materi, kemudian mengajarkannya kepada kelompok lain. Topik-topik yang diberikan harus saling berhubungan; 3) minta setiap kelompok menyiapkan strategi untuk menyampaikan materi kepada teman-teman sekelas. Sarankan kepada mereka untuk tidak menggunakan metode ceramah atau seperti membaca laporan; 4) buat beberapa saran seperti: (a) menggunakan alat bantu visual; (b) menyiapkan media pengajaran yang diperlukan; menggunakan contoh-contoh yang relevan; (c) melibatkan sesama peserta didik dalam proses pembelajaran melalui diskusi, permainan, kuis, studi kasus, dan

lain-lain; (d) Memberikan kesempatan kepada yang lain untuk bertanya; 5) beri mereka waktu yang cukup untuk persiapan, baik di dalam maupun di luar kelas.

Mengacu pada langkah-langkah diatas peneliti merumuskan komponen pengamatan keterampilan guru dalam menerapkan strategi *peer lesson* pada penelitian ini adalah: (1) keterampilan guru menjelaskan materi; (2) keterampilan guru bertanya mengenai materi; (3) keterampilan guru menjawab pertanyaan siswa mengenai materi; (4) keterampilan guru mengarahkan siswa berkelompok yang terdiri dari 4 orang; (5) keterampilan guru membagi materi kepada siswa untuk dikaji dan dianalisis penyajiannya; (6) keterampilan guru mengarahkan siswa untuk menyajikan materi yang telah dikaji dan dianalisis; (7) keterampilan guru mengarahkan siswa untuk turut berpartisipasi aktif menanggapi kajian materi yang telah disampaikan temannya di depan kelas; (8) keterampilan guru menyimpulkan pokok bahasan yang telah dipelajari.

Selain ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran di kelas. Sadiman, Rahardjo, Haryono, Anung & Rahardjito (2008) mengemukakan bahwa penggunaan media

pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam penelitian ini penggunaan media permainan ular tangga bertujuan untuk mengatasi sikap pasif siswa dan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.

Menurut Mulyati (2008) di dalam jurnalnya, salah satu keunggulan dari penggunaan media permainan ular tangga adalah struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar menjadi bermakna, stabil dan tersusun secara relevan sehingga mampu bertahan lama didalam ingatan. Hal tersebut akan memudahkan siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya saat siswa menghadapi evaluasi sehingga hasil belajarnya optimal.

Semakin tinggi aktivitas siswa dalam pembelajaran maka akan semakin mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sehingga dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Berdasarkan pada berbagai jenis aktivitas siswa dalam pembelajaran, maka peneliti merumuskan bahwa dalam penelitian ini pengamatan aktivitas siswa untuk mengukur tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran di kelas dapat diukur melalui indikator pengamatan yaitu: (1) siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran; (2) siswa aktif bertanya saat pembelajaran; (3) siswa aktif menjawab pertanyaan saat pembelajaran; (4) siswa aktif dalam kerja kelompok; (5) siswa

Cut Misni Mulaswi, *Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Akuntansi Melalui strategi Peer Lessons dengan Media Ular Tangga*. April, 2013.

mengerjakan tugas kelompok atau LKS; (6) siswa atau kelompok menyampaikan hasil diskusi; (7) siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga; (8) siswa memiliki perasaan gembira selama pembelajaran.

Pada penelitian ini permasalahan yang dirumuskan adalah: “Apakah terdapat peningkatan keaktifan dan hasil belajar Akuntansi pada siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013 melalui penerapan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga?”.

Sejalan dengan perumusan masalah tersebut maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk menguji apakah terdapat peningkatan keaktifan dan hasil belajar Akuntansi pada siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013 melalui penerapan strategi *Peer Lessons* dengan Media Ular Tangga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Surakarta. Jadwal pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilaksanakan dari bulan Oktober sampai bulan April.

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Surakarta dimana komposisi kelasnya terdiri dari 18 orang siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Sedangkan jenis data dalam

penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa data hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Surakarta yang diambil dengan cara memberikan tes pada akhir siklus. Data kualitatif berupa hasil observasi keterampilan guru dan hasil observasi aktivitas siswa. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari siswa, guru, dan data/dokumen.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini sesuai pendapat Arikunto (2010) dilakukan melalui metode observasi, metode tes, metode dokumentasi dan metode wawancara. Metode observasi yaitu dengan mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa. Metode tes dikerjakan siswa secara kelompok maupun individu. Secara kelompok diperoleh dari LKS siswa sedangkan secara individu diperoleh dari hasil tes formatif siswa. Metode data/dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang nama siswa dan hasil belajar siswa awal. Metode wawancara dilaksanakan pada awal sebelum tindakan dan setiap akhir siklus.

Menurut Moleong (1991) dalam (Basrowi, 2008:123) “triangulasi ada 3 macam, yaitu pemeriksaan yang menggunakan sumber data, metode, dan teori”. Uji validitas data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan 2 dari 3 macam triangulasi menurut Moelono yaitu

triangulasi sumber data (data dengan media triangulation) dan triangulasi metode (situational triangulation dan analytic triangulation). Triangulasi sumber data dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap beberapa sumber. Dalam penelitian ini dilakukan wawancara dengan guru akuntansi, guru ekonomi, dan siswa untuk mengetahui keadaan awal. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui berbagai metode yaitu observasi, wawancara, maupun data/dokumen.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: 1) Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu menentukan presentase ketuntasan belajar dan *mean* (rerata) kelas; 2) Data kualitatif berupa data hasil belajar, hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa dipaparkan dalam kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Indikator kinerja dalam penelitian ini meliputi: 1) Keterampilan guru dalam pembelajaran akuntansi dengan menggunakan strategi *peer lessons* dengan media ular tangga untuk meningkatkan kriteria sekurang-kurangnya baik; 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran akuntansi dengan menggunakan strategi *peer lessons*

ultra tangga untuk meningkatkan kriteria sekurang-kurangnya baik; 3) 60 % siswa mengalami ketuntasan belajar individual dalam pembelajaran akuntansi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pra Tindakan

Pra tindakan dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum dilakukannya tindakan siklus I maupun siklus II. Sesuai hasil pra tindakan yang dilakukan peneliti diketahui bahwa guru menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan diskusi kelompok secara acak. Dari model pembelajaran yang diterapkan oleh guru tersebut, sebagian besar siswa masih pasif selama pembelajaran. Selain itu dalam proses pembelajaran terlihat guru lebih mendominasi pembelajaran dan hasil belajar siswa masih rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai rata-ratanya yang hanya 64. Berikut ini tabel ketuntasan klasikal pra tindakan:

No.	Ketuntasan	Siklus I	
		Jumlah	Persentase
1.	Tuntas	10	31,2%
2.	Tidak Tuntas	22	68,8%

Deskripsi Hasil Tindakan Siklus I

Hasil pelaksanaan tindakan siklus I terdiri dari hasil observasi keterampilan

guru, hasil observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa setelah penerapan strategi *peer lessons* dengan media ular tangga pada materi jurnal penyesuaian untuk akun pemakaian perlengkapan, penyusutan aktiva tetap dan beban dibayar dimuka.

Hasil observasi keterampilan guru pada siklus I diperoleh skor 15 dari total skor 24 dengan persentase 62,5%, kualifikasinya cukup.

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh rata-rata persentase 57,8% dan termasuk kedalam kualifikasi cukup.

Hasil belajar siklus I diperoleh dari hasil tes formatif/tes akhir pada siklus I. Dari hasil tes akhir siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas 72,06. Berikut ini tabel ketuntasan klasikal siklus I:

No.	Ketuntasan	Siklus I	
		Jumlah	Persentase
1.	Tuntas	14	43,8%
2.	Tidak Tuntas	18	56,3%

Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II

Hasil pelaksanaan tindakan siklus II terdiri dari hasil observasi keterampilan guru, hasil observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa setelah penerapan strategi *peer lessons* dengan media ular tangga pada materi jurnal penyesuaian untuk akun beban yang masih harus dibayar, pendapatan yang masih harus diterima dan pendapatan diterima dimuka.

Hasil observasi keterampilan guru pada siklus II diperoleh skor 21 dari total skor 24 dengan persentase 87,5% kualifikasinya sangat baik.

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II diperoleh rata-rata persentase 84,9% yang dibulatkan menjadi 85% termasuk kedalam kualifikasi sangat baik.

Hasil belajar siklus II diperoleh dari hasil tes formatif/tes akhir pada siklus II. Dari hasil tes akhir siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas 91,5. Berikut ini tabel ketuntasan klasikal siklus II:

No.	Ketuntasan	Siklus II	
		Jumlah	Persentase
1.	Tuntas	29	90,6%
2.	Tidak Tuntas	3	9,4%

Pembahasan

Perkembangan hasil dari pra tindakan ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pelaksanaan tindakan telah sesuai dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan peneliti

1. Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Antar Siklus

Berikut ini dapat dilihat adanya peningkatan keterampilan guru dalam menerapkan fase strategi *peer lessons* dengan media ular tangga dari siklus I ke siklus II:

Tabel 01. Peningkatan Skor Ketrampilan Guru dari Siklus I ke Siklus II

No	Indikator/aspek yang diamati	Skor siklus I	Skor siklus II	Peningkatan
1	Ketrampilan guru menjelaskan materi.	3	3	0
2	Ketrampilan guru bertanya mengenai materi.	2	3	1
3	Ketrampilan guru menjawab pertanyaan siswa mengenai materi.	2	3	1
4	Ketrampilan guru mengarahkan siswa ber-kelompok yang terdiri dari 4 orang.	2	3	1
5	Ketrampilan guru membagikan materi kepada siswa untuk di kaji dan analisis penyajiannya.	2	3	1
6	Ketrampilan guru mengarahkan siswa untuk menyajikan materi telah di kaji dan analisis.	2	2	0
7	Ketrampilan guru mengarahkan siswa untuk turut berpartisipasi aktif menanggapi ajuan materi yang telah disampaikan teman yang di depan kelas.	1	2	1
8	Ketrampilan guru menyimpulkan pokok bahasan yang telah dipelajari.	1	2	1
Jumlah		15	21	6
Persentase		62,5 %	87,5 %	25%

Tabel di atas menunjukkan bahwa ketrampilan guru dalam menerapkan fase strategi *peer lessons* dengan media ular tangga mengalami peningkatan 25% dimana awalnya pada siklus I perolehan persentase 62,5% meningkat menjadi 87,5% pada siklus II sehingga kualifikasi guru dari siklus I yaitu cukup menjadi sangat baik pada siklus II. Hal tersebut

menunjukkan bahwa hasil akhir yang diharapkan telah berhasil sesuai dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan.

2. Pengamatan Aktivitas Siswa Antar Siklus

Berikut ini peningkatan aktivitas siswa selama penerapan strategi *peer lessons* dengan media ular tangga dari siklus I ke siklus II yang ditampilkan dalam tabel:

Tabel 02. Peningkatan Skor Aktivitas Siswa dari Siklus I ke Siklus II

No.	Indikator/aspek yang diamati	Siklus I		Siklus II		Peningkatan	
		Angka	%	Angka	%	Angka	%
1	Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran	13	54,2	19	79,2	6	25
2	Siswa aktif bertanya saat pembelajaran.	14	58,3	21	87,5	7	29,2
3	Siswa aktif menjawab pertanyaan saat pembelajaran.	10	41,7	20	83,3	6	41,6
4	Siswa aktif dalam kerja kelompok.	16	66,7	21	87,5	5	20,8
5	Siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS	15	62,5	22	91,7	7	29,2
6	Siswa atau kelompok menyampaikan hasil diskusi.	9	37,5	20	83,3	11	45,8
7	Siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga.	15	62,5	17	70,8	2	8,3
8	Siswa memiliki perasaan gembira selama pembelajaran	19	79,2	23	95,8	2	16,6

Tabel di atas menunjukkan bahwa aktivitas siswa yang diamati dalam 8 aspek pengamatan yaitu: (1) siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran pada siklus 1 persentasenya 54,2% menjadi 79,2% pada siklus II, (2) siswa aktif bertanya saat pembelajaran pada siklus 1 persentasenya 58,3% menjadi 87,5% pada siklus II, (3) siswa aktif menjawab pertanyaan saat pembelajaran pada siklus 1 persentasenya 41,7% menjadi 83,3% pada siklus II, (4) siswa

aktif dalam kerja kelompok pada siklus 1 persentasenya 66,7% menjadi 87,5% pada siklus II, (5) siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS pada siklus 1 persentasenya 62,5% menjadi 91,7% pada siklus II, (6) siswa atau kelompok menyampaikan hasil diskusi pada siklus 1 persentasenya 37,5% menjadi 83,3% pada siklus II, (7) siswa melakukan permainan dalam pembelajaran dengan media ular tangga pada siklus 1 persentasenya 62,5% menjadi 70,8% pada siklus II, (8) siswa

memiliki perasaan gembira selama pembelajaran pada siklus 1 persentasenya 79,2% menjadi 95,8% pada siklus II.

Rata-rata persentase yang meningkat dari siklus I sebesar 57,8% dengan kualifikasi cukup menjadi 84,9 % atau dibulatkan 85% pada siklus II dengan kualifikasi sangat baik. Hal tersebut membuktikan bahwa hasil kenaikan persentase telah memenuhi indikator kinerja yang ditentukan.

Berdasarkan uraian di atas terlihat bahwa persentase tinggi pada siklus I dicapai pada indikator penilaian keaktifan nomor (4) yaitu siswa aktif dalam kerja kelompok dan indikator nomor (8) yaitu siswa memiliki perasaan gembira selama pembelajaran. Sedangkan pada siklus II persentase tinggi dicapai pada indikator penilaian keaktifan nomor (5) yaitu siswa mengerjakan tugas kelompok atau LKS dan indikator nomor (8) yaitu siswa memiliki perasaan gembira selama pembelajaran.

Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kusuma (2011) bahwa setelah penerapan strategi *peer lessons* terjadi peningkatan keaktifan siswa, salah satunya pada indikator siswa aktif dalam kerja kelompok. Selain itu hasil di atas juga membuktikan penelitian yang dilakukan oleh Mulyati (2008) bahwa setelah penerapan pembelajaran dengan media ular tangga mampu

menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga selama pembelajaran berlangsung siswa memiliki perasaan gembira.

Peningkatan keaktifan yang terjadi pada siklus I meskipun belum memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan peneliti namun telah mampu membuktikan kebenaran hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Rentalis(2008) bahwa dengan penerapan media *e-Learning Board Games* mampu membawa pengalaman pembelajaran yang interaktif dan merangsang bagi siswa, membawa siswa untuk belajar bersama dalam situasi pembelajaran gembira dan penuh kompetisi.

Pembuktian hasil penelitian yang dilakukan oleh Rentalis diperkuat dengan hasil penelitian Khudori, Ashadi, dan Masykuri(2012), bahwa dalam penelitian tersebut penggunaan media *games* ular tangga terbukti membuat siswa termotivasi dalam belajar. Media *games*/permainan yang menyenangkan mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa, sehingga mereka aktif.

Peningkatan keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II sesuai uraian di atas juga sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Sa'dijah (2011) bahwa pembelajaran *peer* mampu membuat siswa saling bekerjasama dan

saling menghargai satu sama lain selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

3. Hasil Belajar Siswa Antar Siklus

Berikut ini pada tabel 03 dapat terlihat bahwa terdapat peningkatan

ketuntasan hasil belajar siswa dari pra tindakan ke siklus I dan pada siklus II:
siklus II:

11

Tabel 03. Peningkatan Hasil Belajar Pra tindakan, Siklus I dan Siklus II

No.	Ketuntasan klasikal	Pratindakan		Siklus I		Siklus II	
		Angka	%	Angka	%	Angka	%
1	Tuntas	10	31,2	14	43,8	29	90,6
2	Tidak tuntas	22	68,8	18	56,3	3	9,4

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang ditunjukkan dari ketuntasan belajar mengalami peningkatan. Dari pra tindakan persentase siswa yang nilainya tuntas sebesar 31,2% meningkat pada siklus I menjadi 43,8% dan pada siklus II kembali meningkat menjadi 90,6%. Peningkatan dari pra tindakan ke siklus I sebesar 12,6% kemudian peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 46,8%. Kenaikan persentase siswa yang tuntas tentu saja diikuti dengan penurunan persentase siswa yang tidak tuntas yaitu pada pra tindakan sebesar 68,8% menjadi 56,3% pada siklus I dan kembali menurun pada siklus II menjadi 9,4%. Penurunan dari pra tindakan ke siklus I sebesar 12,5% kemudian penurunan dari siklus I ke

siklus II sebesar 46,9%. Dengan demikian, ketuntasan belajar pada siklus II termasuk dalam kualifikasi sangat tinggi, hal tersebut membuktikan bahwa pelaksanaan tindakan sudah berhasil mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan, meskipun masih ada siswa yang belum tuntas.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi secara bertahap dari pra tindakan ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II tidak membuktikan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nurlistianingsih, Rosyidi dan Maya (2011) di mana hasil penelitiannya tersebut menunjukkan penerapan strategi *peer lessons* berpengaruh nyata terhadap hasil belajar ranah afektif dan psikomotor tetapi tidak berpengaruh nyata terhadap ranah

kognitif. Dalam penelitian ini justru telah dibuktikan bahwa dengan penerapan strategi *peer lessons* dengan media ular tangga berpengaruh nyata terhadap hasil belajar ranah afektif, psikomotor dan kognitif.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan strategi *peer lessons* dengan media ular tangga mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi jurnal penyesuaian kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Surakarta tahun pelajaran 2012/2013 seperti uraian berikut:

1) keterampilan guru dalam menerapkan setiap fase strategi *peer lessons* dengan media ular tangga yang ditunjukkan dari hasil pengamatan mengalami peningkatan pada tiap siklus. Terlihat pada hasil siklus I bahwa rata-rata keterampilan guru dengan kualifikasi cukup yaitu 62,5% meningkat menjadi 87,5% pada siklus II dengan kualifikasi sangat baik; 2) keaktifan siswa yang ditunjukkan dari hasil pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran akuntansi menggunakan strategi *peer lessons* dengan media ular tangga menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I diperoleh hasil rata-rata persentase aktivitas siswa 57,8% dengan kualifikasi

cukup, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II diperoleh hasil rata-rata persentase aktivitas siswa 84,9 % atau dibulatkan 85% dengan kualifikasi sangat baik; 3) hasil belajar siswa setelah penerapan strategi *peer lessons* dengan media ular tangga menunjukkan peningkatan dari pra tindakan ke siklus I kemudian terakhir pada siklus II. Setelah dilakukan analisis data diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada saat pra tindakan 64 dengan ketuntasan klasikal 31,2% yang berarti kualifikasinya rendah, meningkat pada siklus I yaitu 72,06 dengan ketuntasan klasikal 43,8% yang berarti kualifikasinya sedang, dan kemudian terakhir pada siklus II meningkat kembali yaitu 91,5 dengan ketuntasan klasikal 90,6% yang berarti kualifikasinya sangat tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya artikel ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan dan dorongan dari berbagai pihak.

Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP UNS, Ketua BKK Pendidikan Akuntansi FKIP UNS, Pembimbing I dan Pembimbing II, serta jajaran redaksi Jurnal Pendidikan Ekonomi FKIP UNS.

DAFTAR PUSTAKA

- Cut Misni Mulasiwi, *Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Akuntansi Melalui strategi Peer Lessons dengan Media Ular Tangga*. April, 2013.
- Basrowi, H.M. (2008). *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan P raktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Kurikulum 2004-Standar Kompetensi Mata Pelajaran Akuntansi Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasaah Aliyah (MA)*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang, Depdiknas.
- Khudori, M., Ashadi., & Masykuri, M. (2012). Pembelajaran IPA dengan Metode TGT Menggunakan Media Games Ular Tangga dan Puzzle Ditinjau dari Gaya Belajar dan Kreatifitas Siswa (Versi elektronik). *Jurnal Inkuiri*, 1 (2), 154-162. Diperoleh 13 Maret 2013, dari <http://jurnal.pasca.uns.ac.id/index.php/ink/article/viewFile/131/122>.
- Kusuma, A. A. S. (2011). Penerapan Pendekatan *Generative Learning* Dengan Strategi *Peer Lessons* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika (PTK Pada Siswa Kelas XG Semester Genap SMA Muhammadiyah 1 Sragen Tahun Ajaran 2010/2011). *Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta Tahun 2010-2011*, Hlm. 19.
- Mulyati, Titik. (2008). Pembelajaran Ular Tangga Salah Satu Alternatif Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IS SMA Negeri 1 Musuk Semester 2 Tahun Pelajaran 2007-2008 (Versi elektronik). *Jurnal DIDAKTIKA*, 1 (1), 209. Diperoleh 15 Januari 2013, dari http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/1109207224_2085-9791.pdf.
- Nurlistianingsih, A. N. (2011). Hasil Belajar Biologi Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif *Peer Lessons* Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2010/2011. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 1-15. Diperoleh tanggal 18 Desember 2012, dari <http://www.gatotkaca.fkip.uns.ac.id/index.php/bio/article/viewFile/29/18>.
- Retalis, Symeon. (2008). Creating Adaptive e-Learning Board Games for School Setting Using the ELG Environment. *Journal of Universal Computer Science*, 14 (17), 2908. Diperoleh tanggal 6 Januari 2013, dari http://jucs.org/jucs_14_17/creating_adaptive_elearning_board/jucs_14_17_2897_2908_retalis.pdf.
- Sa'dijah, Cholis. (2011). Students' Achievement In Developing Instructional Material of Junior High School Mathematics In English Through Implementation of Peer Assesment In Cooperative Setting. *Proceeding International Seminar and the Fourth National Conference on Mathematic Education 2011 "Building the Nation Character through Humanistic Mathematic Education"*, Hlm. 557-566. Yogyakarta: Department of Mathematic Education, Yogyakarta State University. Diperoleh tanggal 13 Maret 2013, dari <http://eprints.uny.ac.id/1373/1/P%20-%2055.pdf>.
- Sadiman A.S., Rahardjo R., Haryono, Anung & Rahardjito. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Zaini, H., Munthe, B. & Aryani, S.A. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.

