

JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI DINAMIKA PENDIDIKAN

Vol. VII, No. 2, Desember 2012

Hal. 167 – 177

**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR
AKUNTANSI PADA MATERI PENJURNALAN DI KELAS XB
SMK PL TARCISIUS 2 SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2011/2012
MELALUI MEDIA PAKU**

Yohana Richa Andriawati¹

Abstract : *The objective of this research is to improve accounting students' creativity and achievement in the lesson of journalizing on XB class in SMK PL Tarcisius 2 Semarang in the Academic Year of 2011/2012 by PAKU media. It was a class action research which designed in two cycles. The subjects of the study were students of class XB in SMK Tarcisius 2 Semarang in the academic year of 2011/2012. The objects of this research were accounting learning creativity and accounting academic achievement. The data were collected by documentation, observation and tests. The results showed that (1) accounting learning creativity in learning journalizing by PAKU media increased up to 12% from the initial condition to the first cycle, and rose 11% from the first cycle to the second cycle and 23% from the initial condition to the second cycle. (2) students' accounting academic achievement in learning journalizing by PAKU media also increased up to 25% from the initial condition to the first cycle, rose 17% from the first cycle to the second cycle, and 42% from the initial condition to the second cycle.*

Key words : *Creativity Learning, Learning Achievement, Journalizing, PAKU media*

PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan jaman semakin pesat dan canggih. Hal ini ditandai dengan persaingan di segala bidang yang semakin ketat, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Penyelenggaraan pendidikan baik secara formal maupun informal harus disesuaikan dengan perkembangan dan tuntutan jaman yang

¹ Guru SMK PL Tarcisius 2 Semarang

memerlukan keahlian dan keterampilan serta peningkatan mutu peserta didik. Perkembangan dunia pendidikan saat ini sedang memasuki era yang ditandai dengan gencarnya inovasi. Untuk memenuhi tuntutan tersebut, saat ini SMK yang memiliki moto “SMK BISA” berlomba-lomba untuk menunjukkan hasil karya unggulannya. Hal tersebut terbukti dari munculnya beberapa produk-produk karya siswa, seperti mobil SMK, robot dan lainnya.

SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian, sehingga lulusannya dapat mengembangkan seluruh potensinya saat terjun di dunia kerja. Agar harapan tersebut dapat terpenuhi, maka sekolah wajib menggerakkan seluruh komponen sekolah untuk bersama-sama meningkatkan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran yang efektif. Guru merupakan salah satu faktor yang penting dalam menentukan berhasilnya proses belajar-mengajar, untuk itu guru dituntut untuk meningkatkan peran dan kompetensinya agar dapat menciptakan dan mempertahankan kondisi belajar yang optimal. Karena itu diperlukan kreativitas dan gagasan yang baru untuk mengembangkan kemampuan, keahlian dan kompetensi siswa. Kreativitas yang dimaksud adalah kreativitas guru untuk dalam memilih metode, pendekatan serta media yang digunakan dalam pengajaran.

SMK PL Tarcisius 2 merupakan sekolah yang memiliki kompetensi keahlian akuntansi. Untuk itu akuntansi merupakan pelajaran utama yang perlu dikuasai oleh siswa. Siswa dituntut untuk kompeten dan terampil dalam akuntansi sehingga diharapkan dapat memenuhi tuntutan dunia kerja. Dari hasil belajar siswa dapat diketahui banyak siswa yang belum kompeten (belum tuntas). Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman terhadap materi jurnal. Sebagian besar siswa masih menghafal dan belum menemukan konsep dalam penjurnalan. Guru berupaya untuk menumbuhkan kreativitas dan prestasi siswa dalam belajar akuntansi dengan menggunakan permainan PAKU. PAKU merupakan singkatan dari Panah Akuntansi. PAKU adalah sejenis permainan ketangkasan yang menggunakan anak panah. Dengan media permainan tersebut diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas dan menemukan konsep penjurnalan, sehingga prestasi belajar akuntansi meningkat.

Perumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah media PAKU dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi akuntansi pada materi penjurnalan kelas XB di SMK PL Tarcisius 2 Tahun Pelajaran 2011/2012. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan

prestasi belajar akuntansi siswa pada materi penjurnalan di kelas XB SMK PL Tarcisius 2 Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012 melalui media PAKU.

Kreativitas dalam belajar

Menurut Whitehead (2009:34) kreativitas adalah prinsip kebaruan, *novelty*. Kreativitas juga diartikan sebagai proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada. Selain itu juga ada yang mendefinisikan sebagai kecenderungan untuk menghasilkan ide-ide atau mengenali, alternatif, atau kemungkinan yang mungkin berguna dalam memecahkan masalah, berkomunikasi dengan orang lain, dan menghibur diri kita sendiri dan orang lain (www.suksesitubebas.com). Sedangkan kreativitas belajar dalam penelitian ini adalah proses mental dari siswa yang cenderung menghasilkan ide ide baru pada saat mengikuti pembelajaran setelah diberikan suatu stimulus oleh guru, sehingga pemahaman terhadap materi lebih meningkat. Kreativitas ini meningkat dengan diberikanya stimulus melalui media pembelajaran atau metode pembelajaran.

Prestasi belajar

Menurut Haryanto (2010) prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Sedangkan menurut Nurkencana (1986: 62) mengemukakan bahwa *prestasi belajar* adalah hasil yang telah dicapai atau diperoleh anak berupa nilai mata pelajaran. Ditambahkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Slameto (2003) faktor faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar dapat dikelompokkan atas (a). Faktor Internal. Faktor yang menyangkut seluruh pribadi termasuk kondisi fisik maupun mental atau psikis. Faktor internal ini sering disebut faktor instrinsik yang meliputi kondisi fisiologi dan kondisi psikologis yang mencakup minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan lain-lain. (b). Faktor Eksternal. Faktor yang bersumber dari luar diri individu yang bersangkutan. Faktor ini sering disebut dengan faktor ekstrinsik yang meliputi segala sesuatu yang berasal dari luar diri individu yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya baik itu di lingkungan sosial maupun lingkungan lain

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK PL Tarcisius 2 dengan subyek penelitian siswa kelas X-B Tahun Pelajaran 2011/2012. Obyek dalam penelitian ini yaitu kreativitas belajar akuntansi, dan prestasi belajar akuntansi. Data dikumpulkan dengan 3 teknik yaitu; (1) dokumentasi, digunakan untuk mencari data kondisi awal kreativitas dan prestasi belajar siswa, (2) observasi yang digunakan untuk memperoleh data kreativitas belajar Akuntansi pada siklus I dan II, (3) tes yang digunakan untuk memperoleh data prestasi belajar akuntansi siswa pada siklus I dan II. Indikator ketercapaian dalam penelitian ini dilihat dari peningkatan kreativitas dan prestasi belajar akuntansi melalui PAKU.

Tabel 1. Indikator Kinerja

Indikator Kinerja	Ukuran Keberhasilan	Cara Penilaian
Kreativitas Belajar	75%	Nilai Hasil diperoleh dari pengamatan
Prestasi Belajar	75%	Nilai diperoleh dari tes evaluasi yang dihitung dari $\frac{\sum \text{siswa tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100 \%$

Sumber: data yang diolah

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus. Tindakan dalam setiap siklus saling berkaitan erat. Pada siklus I media PAKU di siapkan oleh guru, sedangkan pada siklus II media PAKU dibuat oleh siswa. Siklus I dan II berlangsung pada 4 pertemuan. Langkah-langkah dalam tiap siklus terdiri dari (1) perencanaan tindakan, (2) melaksanakan tindakan, (3) melakukan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan, dan (4) refleksi.

Siklus I

Pada siklus ini dilakukan dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilengkapi dengan instrumen penilaian, media PAKU, dan lembar pengamatan kreativitas belajar siswa. Pada tahap pelaksanaan dilakukan dengan: a) Apersepsi dengan kegiatan guru menyiapkan siswa agar siap untuk belajar, memberikan pertanyaan awal untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai jurnal, menjelaskan materi tentang Jurnal. b). Kegiatan inti dilakukan dengan melakukan: 1) eksplorasi yaitu: guru membagi peserta didik ke dalam kelompok, menjelaskan model permainan yang akan dilakukan, menjelaskan mengenai tujuan permainan PAKU, menjelaskan aturan permainan PAKU; 2) Elaborasi yaitu memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir, menganalisis,

dan menyelesaikan masalah dari soal yang telah diterima yang telah diterima. Kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan pada PAKU dan alternatif pertanyaan dari jawaban pada PAKU, memimpin dan mengarahkan kelompok dalam memainkan media PAKU, memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja kelompok

Tahap selanjutnya yaitu konfirmasi dengan kegiatan: memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap keberhasilan peserta didik, memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar dengan memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh. Tahap penutup guru bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari dan memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Pada tahap pengamatan dilaksanakan bersamaan waktunya dengan tahap tindakan. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan atas hasil atau dampak pelaksanaan tindakan, yaitu meliputi: kreativitas dan prestasi belajar yang didapat dari nilai tes. Hasil pengamatan kreativitas belajar dan prestasi belajar siswa yang berupa nilai tes merupakan bahan untuk dianalisa kemudian direfleksi. Hasil refleksi dijadikan dasar perbaikan bagi rencana tindakan pada siklus II dengan menggunakan PAKU secara kelompok dengan disertai daftar pertanyaan.

Siklus II

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilengkapi dengan instrumen penilaian, media PAKU, dan lembar pengamatan kreativitas belajar. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan: a) apersepsi yaitu: guru menyiapkan kesiapan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, memberikan pertanyaan awal untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai jurnal, menjelaskan materi tentang jurnal. b) eksplorasi yaitu: guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kooperatif, guru melibatkan para siswa untuk membuat media PAKU sesuai dengan kreativitas masing-masing kelompok. c) Elaborasi yaitu guru memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dari soal yang telah diterima yang telah diterima, guru memimpin dan mengarahkan kelompok dalam memainkan PAKU, memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja kelompok.

Tahap konfirmasi dengan kegiatan memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap keberhasilan peserta didik, konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi dan memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh

pengalaman belajar yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar dengan memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh. Tahap penutup meliputi kegiatan membuat rangkuman/kesimpulan atas materi yang telah dipelajari dan guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Tahap pengamatan dilaksanakan bersamaan waktunya dengan tahap tindakan. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan atas hasil atau dampak pelaksanaan tindakan, yaitu meliputi: kreativitas dan prestasi belajar yang didapat dari nilai tes. Hasil pengamatan kreativitas dan prestasi belajar siswa yang berupa nilai tes merupakan bahan untuk didiskusikan oleh peneliti. Bahan tersebut dianalisa kemudian direfleksi. Hasil refleksi siklus II dijadikan dasar untuk merefleksi keseluruhan siklus apakah telah memberikan hasil sesuai yang diharapkan, yaitu meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar Akuntansi materi penjournalan melalui media PAKU.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan tindakan, kondisi pembelajaran di kelas didominasi dengan metode ceramah dan latihan soal serta siswa cenderung didikte dalam belajar. Setelah guru menjelaskan materi, siswa langsung diminta untuk mengerjakan soal latihan. Siswa jarang sekali diajak untuk berdiskusi untuk mengungkapkan pendapatnya yang menyebabkan kreativitas siswa cenderung tidak terasah. Deskripsi kreativitas belajar akuntansi didapat dari lembar observasi. Berikut adalah capaian kreativitas belajar akuntansi sebelum dilakukan tindakan.

Tabel 2. Capaian Kreativitas Belajar Akuntansi Sebelum Tindakan

Kriteria	Indikator I	Indikator II	Indikator III	Indikator IV	Indikator V
Kreativitas Belajar Akuntansi	Rasa ingin tahu	Mengajukan pertanyaan berbobot	Memberikan banyak gagasan/usulan	Dapat bekerja sendiri	Senang mencoba hal baru
Prosentase Capaian	62%	58%	54%	63%	53%
Rata-Rata Capaian	58%				

*Indikator ketercapaian kreativitas belajar adalah 75%

Sumber: data yang diolah

Pada kondisi awal sebelum diadakan tindakan prosentase capaian masih belum memenuhi target 75% yaitu masih sebesar 58%. Sedangkan skor prestasi belajar diperoleh dari ulangan pada materi Jurnal.

Tabel 3. Hasil Perolehan Prestasi Belajar Siswa Sebelum Dilakukan Tindakan

Keterangan	Jumlah siswa	Persentase
Kompeten	11	46%
Belum Kompeten	13	54%

*Indikator ketercapaian prestasi belajar akuntansi adalah 75%

Sumber: data yang diolah

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa perolehan prestasi belajar akuntansi masih belum mencapai target yang diharapkan yaitu 75%. Hasil perolehan prestasi belajar akuntansi sebelum tindakan masih sebesar 46%.

Siklus I diawali dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilengkapi dengan instrumen penilaian, media PAKU, dan lembar pengamatan kreativitas belajar siswa. Pada tahap pelaksanaan dilakukan 2 hal yaitu: a) melakukan apersepsi dengan cara menyiapkan siswa agar siap untuk belajar dan memberikan pertanyaan awal untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai jurnal serta menjelaskan materi tentang Jurnal; b) Kegiatan inti dengan melakukan dua hal yaitu eksplorasi dengan kegiatan membagi peserta didik ke dalam kelompok, menjelaskan model permainan yang akan dilakukan dan menjelaskan mengenai tujuan permainan PAKU serta menjelaskan aturan permainan PAKU. Aturan permainan PAKU yang digunakan yaitu: a) salah satu siswa dalam kelompok mengambil undian yang telah disediakan sebagai urutan maju. b) Siswa mengambil soal yang telah tersusun dalam amplop. c) Siswa mendiskusikan jawaban pertanyaan dari soal yang diperoleh. d) Siswa memanah jawaban dari soal yang telah didiskusikan, jika panahan meleset pada jawaban yang benar maka kelompok tersebut gagal. Siswa hanya diberi kesempatan memanah pada jawaban sebanyak 2 kali, jika gagal kembali maka permainan dilanjutkan oleh kelompok lain. e) Baik siswa yang gagal maupun berhasil dalam memanah akan mempresentasikan hasil jawaban dari soal yang telah didiskusikan.

Selain eksplorasi, pada kegiatan inti juga melakukan elaborasi yaitu: 1) memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dari soal yang telah diterima yang telah diterima. 2) Kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan pada PAKU dan alternatif pertanyaan dari jawaban pada PAKU. 3) Guru memimpin dan mengarahkan kelompok dalam memainkan media PAKU. 4) Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja kelompok

Kegiatan selanjutnya yaitu konfirmasi dengan kegiatan yaitu: 1) memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap keberhasilan peserta didik. 2) Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar dengan memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh. Pada tahap penutup kegiatan yang dilakukan adalah: 1) bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. 2) Guru memberikan umpan balik proses dan hasil pembelajaran.

Selain itu juga dilakukan kegiatan pengamatan yang dilaksanakan bersamaan waktunya dengan tahap tindakan. Pada tahap ini, dilakukan pengamatan atas hasil atau dampak pelaksanaan tindakan, yaitu meliputi: kreativitas dan prestasi belajar yang didapat dari nilai tes. Pada siklus I kreativitas belajar akuntansi sudah mulai terlihat karena siswa diajak untuk belajar dengan cara yang berbeda dari biasanya. Para siswa terlihat antusias untuk memainkan media PAKU dan mendiskusikan jawaban dari soal yang diperoleh kelompoknya. Indikator yang dinilai pada kreativitas belajar akuntansi adalah rasa ingin tahu, mengajukan pertanyaan yang berbobot, memberikan banyak gagasan atau usulan, dapat bekerja sendiri, dan senang mencoba hal baru. Berikut adalah hasil capaian kreativitas belajar siswa pada siklus I.

Tabel 4. Hasil Capaian Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus I

Kriteria	Indikator I	Indikator II	Indikator III	Indikator IV	Indikator V
Kreativitas Belajar Akuntansi	Rasa ingin tahu	Mengajukan pertanyaan berbobot	Memberikan banyak gagasan/ usulan	Dapat bekerja sendiri	Senang mencoba hal baru
Prosentase Capaian	77%	73%	65%	71%	63%
Rata-Rata Capaian	70%				

Sumber: data yang diolah

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil capaian kreativitas belajar akuntansi belum mencapai target indikator ketercapaian yaitu 75%. Hasil capaian kreativitas belajar masih mencapai 70%. Sedangkan prestasi belajar akuntansi diperoleh dari nilai kuis/ulangan pada setiap pertemuan. Berikut adalah hasil perolehan prestasi belajar akuntansi pada Siklus I:

Tabel 5. Hasil Perolehan Prestasi Belajar Akuntansi pada Siklus I

Keterangan	Jumlah siswa	Persentase
Kompeten	17	71%
Belum Kompeten	7	29%

Sumber: data yang diolah

Hasil pengamatan kreativitas belajar dan prestasi belajar siswa yang berupa nilai tes merupakan bahan untuk dianalisa kemudian direfleksi. Hasil refleksi dijadikan dasar perbaikan bagi rencana tindakan pada siklus II. Kreativitas dan prestasi belajar akuntansi pada siklus I belum memenuhi target indikator ketercapaian yaitu 75%. Hasil capaian kreativitas belajar akuntansi pada siklus I sebesar 70% dan hasil capaian prestasi belajar pada siklus I sebesar 71%. Untuk itu perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya (siklus II). Selanjutnya sebagai upaya agar para siswa semakin terasah kreativitas dan kompetensi dalam jurnal maka pada siklus berikutnya media dan soal dibuat oleh siswa dalam kelompok.

Sedangkan kegiatan awal pada siklus II dimulai dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilengkapi dengan instrumen penilaian, dan lembar pengamatan kreativitas belajar siswa. Sedang pada tahap pelaksanaan dilakukan dua kegiatan yaitu: a. apersepsi dengan kegiatan menyiapkan siswa agar siap untuk belajar, memberikan pertanyaan awal untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai jurnal, menjelaskan materi tentang jurnal.

Pada kegiatan inti dilakukan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Eksplorasi dengan kegiatan meminta siswa berkumpul dalam kelompok, mempersentasikan media PAKU yang telah dibuatnya dan menjelaskan aturan permainan PAKU. Aturan permainan PAKU pada siklus 2 yaitu: a) media PAKU yang telah dibuat oleh siswa dalam kelompok akan dimainkan oleh kelompok yang lain. b) Salah satu siswa dalam kelompok mengambil undian yang telah disediakan sebagai urutan maju. c) Siswa mengambil soal yang telah tersusun dalam amplop. d) Siswa mendiskusikan jawaban pertanyaan dari soal yang diperoleh. e) Siswa memanah jawaban dari soal yang telah didiskusikan, jika panahan meleset pada jawaban yang benar maka kelompok tersebut gagal. Siswa hanya diberi kesempatan memanah pada jawaban sebanyak 2 kali dan jika gagal kembali maka permainan dilanjutkan oleh kelompok lain. f) Baik siswa yang gagal maupun berhasil dalam memanah tetap mempresentasikan hasil jawaban dari soal yang telah didiskusikan.

Pada kegiatan elaborasi dengan langkah yaitu: memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dari soal yang telah diterima yang telah diterima. Kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan pada PAKU dan alternatif pertanyaan dari jawaban pada PAKU. Guru memimpin dan mengarahkan kelompok dalam memainkan media PAKU. Selanjutnya guru memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja kelompok. Sedangkan tahap konfirmasi dengan kegiatan yaitu: memberikan

umpan balik positif dan penguatan terhadap keberhasilan peserta didik. Guru memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar dengan memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh. Tahapan selanjutnya yaitu penutup dengan kegiatan yaitu guru bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran

Kegiatan pengamatan dilaksanakan bersamaan waktunya dengan tahap tindakan. Pada tahap ini, dilakukan pengamatan atas hasil atau dampak pelaksanaan tindakan, yaitu meliputi: kreativitas dan prestasi belajar yang didapat dari nilai tes. Pada siklus II kreativitas belajar akuntansi sudah mulai sangat terlihat karena siswa diberi kebebasan untuk berkreasi semenarik mungkin untuk membuat media PAKU. Para siswa terlihat begitu antusias dalam memainkan media PAKU dan mendiskusikan jawaban dari soal yang diperoleh kelompoknya. Indikator yang dinilai pada kreativitas belajar akuntansi adalah rasa ingin tahu, mengajukan pertanyaan yang berbobot, memberikan banyak gagasan atau usulan, dapat bekerja sendiri, dan senang mencoba hal baru.

Tabel 6. Presentase Capaian Kreativitas Belajar Akuntansi Siklus II

	Indikator I	Indikator II	Indikator III	Indikator IV	Indikator V
Kreativitas Belajar Akuntansi	Rasa ingin tahu	Mengajukan pertanyaan berbobot	Memberikan banyak gagasan	Dapat bekerja sendiri	Senang mencoba hal baru
Presentase Capaian	84%	83%	78%	77%	81%
Rata-Rata Capaian	81%				

*Indikator ketercapaian kreativitas belajar adalah 75%

Sumber: data yang diolah

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil capaian kreativitas belajar akuntansi sudah mencapai target indikator ketercapaian yaitu 75%. Hasil capaian kreativitas belajar sebanyak 81%. Sedangkan prestasi belajar akuntansi diperoleh dari nilai kuis/ulangan pada setiap pertemuan.

Tabel 7. Hasil Perolehan Prestasi Belajar Akuntansi pada Siklus II

Keterangan	Jumlah siswa	Persentase
Kompeten	21	88%
Belum Kompeten	3	12%

*Indikator ketercapaian prestasi belajar sebesar 75%

Sumber: data yang diolah

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa capaian prestasi belajar akuntansi telah memenuhi target indikator ketercapaian yaitu 75%. Indikator ketercapaian prestasi belajar pada Siklus II sebesar 88%. Kreativitas dan prestasi belajar akuntansi pada siklus II telah memenuhi target indikator ketercapaian yaitu 75%. Hasil capaian kreativitas belajar akuntansi pada siklus II sebesar 81% dan hasil capaian prestasi belajar pada Siklus II sebesar 88%. Untuk itu perlu tidak dilanjutkan pada Siklus selanjutnya. Hasil peningkatan dari kondisi awal ke siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Peningkatan pada Kondisi Awal ke Siklus I dan Siklus II

Prosentase Capaian			Peningkatan		
Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Kondisi Awal ke Siklus I	Siklus I ke Siklus II	Kondisi Awal ke Siklus II
58%	70%	81%	12%	11%	23%
46%	71%	88%	25%	17%	42%

Sumber: data yang diolah

Peningkatan kreativitas dan prestasi belajar terjadi dari kondisi awal ke Siklus I dan Siklus II. Peningkatan kreativitas belajar akuntansi terjadi sebesar 12% dari kondisi awal ke siklus I, 11 % dari siklus I ke siklus II dan sebesar 23 % dari kondisi awal ke siklus II. Peningkatan tersebut terjadi karena pada siklus I dan siklus II siswa diberi kebebasan untuk berekspresi dalam mengungkapkan pendapat, mempresentasikan hasil, serta berkreasi dalam membuat media PAKU.

Selain itu, peningkatan terjadi pada prestasi belajar akuntansi sebesar 25% dari kondisi awal ke siklus I dan 17% dari siklus I ke siklus II, serta sebesar 42% dari kondisi awal ke siklus II. Hal tersebut terjadi karena pada siklus I dan II siswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan materi, membuat soal sekaligus jawabannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan: media PAKU dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar akuntansi pada materi penjournalan kelas X B SMK PL Tarcisius 2 Tahun Pelajaran 2011/2012. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan kreativitas belajar akuntansi sebesar 12% dari kondisi awal ke siklus I, 11% dari siklus I ke siklus II serta 23 % dari kondisi awal ke siklus II dan adanya peningkatan prestasi belajar

akuntansi sebesar 25% dari kondisi awal ke siklus I, 17% dari siklus I ke siklus II serta 42 % dari kondisi awal ke siklus II.

Saran

Guru hendaknya terus berkreasi dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media PAKU dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran baik untuk topik yang sama ataupun topik yang lain.

DAFTAR REFERENSI

Haryanto. 2010. Pengertian prestasi belajar. www.belajarpsikologi.com. diunduh 11 Mei 2012

Nurkencana. 2005. *Evaluasi Hasil Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.

Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Whitehead, Albert North. 2009. *Filsafat Proses, Proses dan Realitas Dalam Kajian Kosmologi*. Kreasi Wacana.

www.suksesitubebas.com. Beberapa Pengertian Kreativitas. Diunduh 30 September 2012