

Jurnal "Tata Arta" UNS, Vol. 1, No. 1, hlm. 125-134
Anastasia Anggarkusuma Arofah, Sudyanto, dan Dini Octoria. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together (LT) Menggunakan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi*. Agustus, 2015.

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *LEARNING TOGETHER* (LT) MENGGUNAKAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI

Anastasia Anggarkusuma Arofah, Sudyanto, Dini Octoria*

*Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret

Surakarta, 57126, Indonesia

anastasiaanggar@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran akuntansi di SMK Negeri 3 Surakarta melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* (LT) menggunakan media ular tangga.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas XI AK 2 SMK Negeri 3 Surakarta yang berjumlah 31 siswa. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Sumber data berasal dari guru, siswa, dan dokumen. Teknik pengumpulan data adalah observasi, tes, dokumentasi dan wawancara. Validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber data dan triangulasi teknik. Untuk mengetahui validitas instrumen berupa tes digunakan validitas isi. Analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif untuk data kuantitatif dan model interaktif untuk data kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan prosedur penelitian untuk masing-masing siklus meliputi empat tahap yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi/ pengamatan, dan (4) analisis dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* (LT) menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Pada pra tindakan hasil belajar psikomotorik, afektif dan kognitif siswa belum optimal sebesar 31,36%, 35,91%, dan 38,70%. Penelitian ini menetapkan indikator kinerja untuk masing-masing aspek hasil belajar sebesar 80%. Pada siklus I diperoleh persentase hasil belajar psikomotorik siswa sebesar 75,98%, hasil belajar afektif siswa 76,55%, dan hasil belajar kognitif siswa sebesar 67,74%. Pada siklus II mengalami peningkatan, persentase hasil belajar psikomotorik meningkat menjadi 85,30%, hasil belajar afektif meningkat menjadi 83,65%, dan hasil belajar kognitif meningkat menjadi 87,10%.

Simpulan penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* (LT) menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran akuntansi di SMK Negeri 3 Surakarta.

Kata kunci: Learning Together (LT), media ular tangga, hasil belajar, pembelajaran akuntansi.

ABSTRACT

The objective of this research is to improve the learning result in the Accounting subject matter of the students of State Vocational High School 3 of Surakarta through the application of the cooperative learning model of the Learning Together (LT) type using the snake and ladder game board media.

This research used the classroom action research with two cycles. Each cycle consisted of four phases, namely: planning, implementation, observation, and analysis & reflection. Its subjects were the students as many as 31 in Grade XI AK 2 of State Vocational School 3 of Surakarta. The data of research consisted of quantitative and qualitative ones. They were obtained from the Accounting subject matter teacher, students, and documents of the school and collected through observation, test, documentation, and in-depth interview. The data were validated by using the data source and technique triangulations. The instrument of research i.e. test was validated by using the content validity. The data were analyzed by using the statistical descriptive technique of analysis for the quantitative data and the interactive technique of analysis for the qualitative ones.

The result of research shows that the application of the cooperative learning model of the LT type using the snake and ladder game board can improve the students' learning result from pre-treatment to Cycle II. Prior to the treatment, the learning results of the psychomotor, affective, and cognitive aspects were not optimal i.e. 31.36%, 35.91%, and 38.70%, which are still below the stipulated performance indicator for each aspect, namely: 80% Then They become 75.98%, 76.55%, and 67.74% in Cycle I and 85.30%, 83.65%, and 87.10% in Cycle II.

Thus, the cooperative learning model of the LT using the snake and ladder game board media can improve the learning result in the Accounting subject matter of the students of State Vocational High School 3 of Surakarta.

Keywords: *Learning Together (LT), snake and ladder game board, learning result, accounting learning.*

Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran yang berlangsung baik dan efektif mampu menghasilkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang telah diraih oleh siswa merupakan gambaran keberhasilan siswa dalam memahami, menyerap, dan menguasai pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh guru

melalui proses pembelajaran. Semakin baik usaha belajar siswa, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Dengan demikian, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keefektifan dan keberhasilan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang efektif mengandung sejumlah komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat, sumber, dan

evaluasi. Dalam tujuan pembelajaran pendidik harus memberikan arah yang jelas dalam kegiatan pembelajaran. Penyusunan bahan pelajaran yang jelas juga harus diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, pendidik juga harus menetapkan metode, media dan sumber belajar yang sesuai sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mengumpulkan data yang membuktikan taraf kemajuan peserta didik maka pendidik harus mengadakan evaluasi. Dengan kata lain, pembelajaran yang efektif yang dapat menghasilkan hasil belajar yang baik adalah pembelajaran yang mengandung keseluruhan komponen pembelajaran.

Namun pada kenyataannya tidak selamanya pembelajaran dapat dikatakan efektif dan menghasilkan hasil belajar yang baik. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar siswa yang masih di bawah KKM. Rendahnya hasil belajar siswa diantaranya disebabkan oleh penggunaan beberapa komponen yang kurang optimal yaitu penerapan model pembelajaran konvensional dan media pembelajaran yang terbatas, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah. Fenomena ini terjadi di SMK Negeri 3 Surakarta dalam pembelajaran akuntansinya, guru belum bisa mengoptimalkan model dan media

pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga menyebabkan hasil belajar siswarendah.

Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan pembelajaran akuntansi di SMK Negeri 3 Surakarta masih menggunakan model pembelajaran yang belum bervariasi dan cenderung berpusat pada guru. Model pembelajaran yang selama ini digunakan guru adalah model pembelajaran konvensional ceramah dan penugasan yang menjadikan guru sebagai pusat informasi menerangkan materi dan siswa duduk manis mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan, serta hanya sedikit di selingi tanya jawab maupun diskusi. Penggunaan model pembelajaran ini menimbulkan kejenuhan bagi siswa khususnya pada pembelajaran akuntansi kelas XI AK 2 sehingga siswa menjadi kurang fokus. Ketika guru bertanya apakah ada yang belum jelas sebagian besar siswa hanya diam dan beberapa saja yang menjawab dengan pelan. Hal ini mengakibatkan siswa kurang mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Jika dibiarkan terus-menerus maka pada akhirnya hasil belajar siswa yang mencakup hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa khususnya pada pembelajaran akuntansi akan kurang optimal.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, bahwa dalam

pembelajaran akuntansi masih menggunakan model pembelajaran yang belum bervariasi dan cenderung berpusat pada guru. Hal ini tercermin dalam rata-rata kemampuan guru dalam mengajar akuntansi hanya sebesar 50,41%. Indikator penilaian proses pembelajaran didasarkan pada 8 indikator pengamatan dalam kegiatan pembelajaran yang mencakup kegiatan pendahuluan (persepsi motivasi dan penyampaian kompetensi dan rencana kegiatan); inti (penguasaan materi pembelajaran, penerapan strategi pembelajaran yang mendidik, pemanfaatan sumber/media dalam pembelajaran, melibatkan siswa dalam pembelajaran, penggunaan bahasa yang tepat dan benar); dan penutup (penutup pembelajaran).

Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi belajar mengajar dan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan baik perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan perubahan tingkah laku. Menurut Agus Suprijono (2009: 6) hasil belajar mengandung tiga aspek yaitu mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. SMK Negeri 3 Surakarta menilai hasil belajar siswa dengan menggunakan ketiga aspek tersebut. Dilihat dari hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran akuntansi di kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 3 Surakarta tercermin dari nilai harian siswa yaitu dari jumlah keseluruhan 31 siswa, hanya 38,70%

atau sebanyak 12 siswa yang mendapatkan nilai di atas nilai KKM dan 61,30% atau sebanyak 19 siswa. Hasil belajar afektif siswa rendah hanya sebesar 35,91%. Hasil belajar afektif meliputi berbagai kegiatan siswa yang berupa aspek penerimaan dan partisipasi siswa dalam ranah afektif. Selain itu, hasil pengamatan dalam pembelajaran di kelas juga menunjukkan bahwa hasil belajar ranah psikomotorik siswa masih rendah hanya sebesar 31,36%. Hasil belajar psikomotorik siswa meliputi berbagai kegiatan siswa yang berupa aspek persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas siswa dalam ranah psikomotorik.

Ada berbagai model pembelajaran yang dikembangkan para ahli untuk mengoptimalkan kualitas dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yakni pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* (LT). Nesrin Nazli (2004) menyatakan bahwa "*when Learning Together (LT) is applied the following options must be given place: forming academic contrasts and guiding the student behaviours*".

Pembelajaran tipe *Learning Together* (LT) juga dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia anak didik, karena tipe ini adalah termasuk tipe yang paling sederhana dibandingkan dengan tipe pembelajaran kooperatif lainnya sehingga tipe ini cocok diterapkan untuk pembelajaran akuntansi di

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dalam pembelajaran akuntansi sangat dibutuhkan adanya ketelitian dan kesabaran, maka seorang guru akuntansi dituntut tidak hanya menyampaikan materi secara lisan atau ceramah saja tetapi harus memilih model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* (LT).

Menurut Slavin (2008) model pembelajaran *Learning Together* (LT) ini mempunyai kelebihan yaitu: (1) cocok digunakan untuk semua materi pelajaran; (2) melatih kerjasama yang baik antar anggota kelompok dalam mencapai tujuan bersama; (3) dapat mengembangkan ide atau gagasan karena antar anggota kelompok dapat bertukar gagasan; (4) memungkinkan peran aktif setiap peserta didik dalam pemikiran yang kritis dan memberikan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah; (5) menumbuhkan *self-motivated* merupakan pemberian kebebasan pada siswa untuk bereksplorasi bersama siswa lain dalam bimbingan guru.

Model pembelajaran tipe *Learning Together* (LT) dapat dilengkapi dengan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran *Learning Together* (LT) merupakan pembelajaran kooperatif yang

kegiatan kelompoknya lebih mudah dikendalikan dan diawasi, tetapi pembelajaran *Learning Together* (LT) sedikit membosankan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mengatasi kejenuhan siswa, salah satunya adalah media ular tangga.

Media ular tangga merupakan salah satu bentuk dari media permainan dan simulasi. Disebutkan oleh Arsyad (2010: 34), penggunaan media permainan dan simulasi dapat berupa teka-teki, simulasi, serta permainan papan. Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" dan "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Dengan adanya media ular tangga ini diharapkan siswa dapat tertarik dan tidak mudah bosan dalam pembelajaran akuntansi serta dapat mengarahkan siswa dalam suasana kerjasama sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Retalis (2008) menerangkan dalam jurnalnya bahwa media ular tangga merupakan salah satu teknik pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa. Media ular tangga ini memberikan kesempatan yang sama pada

siswa untuk melibatkan dirinya secara aktif dalam pembelajaran.

Menurut Mulyati (2008: 209) didalam jurnalnya disebutkan keunggulan dari ular tangga yaitu: (1) menciptakan suasana pembelajaran yang "fun"; (2) lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual ataupun kelompok; (3) dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian siswa menciptakan komunikasi timbal balik; (4) dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa; (5) struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan. Hal tersebut akan memudahkan siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya jika siswa dihadapkan pada suatu masalah.

Model pembelajaran tipe *Learning Together* (LT) dan media ular tangga merupakan kombinasi model pembelajaran yang menitikberatkan pada kegiatan diskusi dan proyek kelompok guna memecahkan masalah dalam kartu soal yang ada dalam permainan ular tangga dalam pembelajaran akuntansi. Langkah pembelajaran tipe *Learning Together* (LT) menggunakan media ular tangga merupakan refleksi dari langkah pembelajaran *Learning Together* (LT) dan media ular tangga menurut Slavin dan Mulyati. Langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut: (1) siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok heterogen yang

terdiri dari empat sampai lima orang; (2) Setiap kelompok akan memainkan media permainan ular tangga, dan akan menerima lembaran kerja dari permainan tersebut kemudian bekerjasama menjawab soal dalam lembaran kerja tersebut; (3) mengerjakan secara berkelompok dengan masing-masing anggota kelompok memberikan jawaban tersebut lalu mendiskusikan jawaban yang benar; (4) salah satu kelompok mempresentasikan jawaban, guru bersama siswa menyimpulkan jawaban akhir dari semua pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disajikan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang di teliti yaitu apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* (LT) menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran akuntansi di SMK Negeri 3 Surakarta?

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Pada penelitian ini kelas yang dijadikan subjek yaitu kelas XI AK 2 SMK Negeri 3 Surakarta dengan jumlah 31 siswa yang terdiri dari 29 siswi dan 2 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari – Juli 2015 meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, analisis dan pelaporan penelitian.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari siswa, guru, data dan dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dokumentasi, dan wawancara.

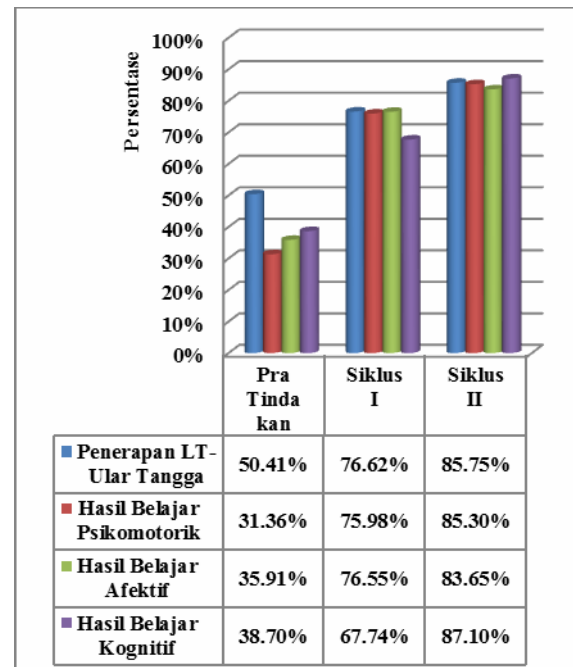
Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber berarti peneliti menggunakan beberapa sumber untuk jenis teknik pengumpulan yang sama. Triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama.

Jenis validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi untuk mengecek keabsahan instrumen tes yang digunakan dalam setiap tindakan. Analisis data yang digunakan data kualitatif dan kuantitatif. Prosedur penelitian terdiri dari (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II maka dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* (LT) menggunakan media ular

tangga. Hal tersebut dapat dilihat pada bagan 1 di bawah ini:



Bagan 1. Histogram Peningkatan antarsiklus Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Learning Together* (LT) menggunakan Media Ular Tangga untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa semua persentase target pencapaian dapat tercapai. Dari segi guru terjadi peningkatan kemampuan guru dalam mengajar maupun dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* (LT) menggunakan media ular tangga. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran pada pra tindakan hanya 50,41% kemudian naik menjadi 76,62% dan 85,75% pada siklus II. Penilaian pelaksanaan pembelajaran akuntansi tersebut dinilai dengan menggunakan lembar observasi yang diisi

oleh observer. Peningkatan kemampuan guru dalam mengajar maupun dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* (LT) menggunakan media ular tangga diiringi dengan peningkatan hasil belajar siswa yang mencakup hasil belajar psikomotorik, afektif, dan kognitif.

Hasil belajar ranah psikomotorik siswa yang diukur dengan menggunakan 6 aspek yaitu menggambarkan persepsi awal, mempersiapkan peralatan belajar, mengikuti tahapan pembelajaran, menggunakan media ular tangga, memperbaiki pendapat dan membuat rangkuman pada siklus I dan siklus II mengalami perubahan dan peningkatan. Hasil pengamatan psikomotorik siswa secara keseluruhan pada siklus I yaitu: 1) menggambarkan persepsi awal 66,70%; 2) mempersiapkan peralatan belajar 82,80%; 3) mengikuti tahapan pembelajaran 69,90%; 4) menggunakan media ular tangga 79,60%; 5) memperbaiki pendapat 74,20%; 6) membuat rangkuman 82,80%. Hasil belajar psikomotorik siswa selama proses pembelajaran pada siklus I memperoleh rata-rata persentase 79,98%. Hasil belajar psikomotorik pada siklus I belum mencapai target pencapaian karena siswa masih kurang dalam menggambarkan persepsi awal, siswa masih kurang dalam mengikuti tahapan pembelajaran, siswa masih kurang dalam menggunakan media ular tangga dan siswa masih kurang dalam memperbaiki pendapat. Kekurangan yang terdapat pada siklus I

kemudian diperbaiki pada siklus II sehingga hasil belajar ranah psikomotorik pada siklus II bisa mencapai target yang ditentukan yaitu 80% . Hasil pengamatan psikomotorik siswa secara keseluruhan pada siklus II yaitu: 1) menggambarkan persepsi awal 82,80%; 2) mempersiapkan peralatan belajar 88,20%; 3) mengikuti tahapan pembelajaran 82,80%; 4) menggunakan media ular tangga 86,00%; 5) memperbaiki pendapat 82,80%; 6) membuat rangkuman 89,20%. Hasil belajar psikomotorik siswa selama proses pembelajaran pada siklus II memperoleh rata-rata persentase 85,30% dan termasuk kedalam kualifikasi sangat baik.

Hasil belajar ranah afektif siswa yang diukur dengan menggunakan 5 aspek yaitu menerima saran, mematuhi aturan pembelajaran, membimbing teman yang belum paham, bertanya kepada guru, mempresentasikan hasil diskusi kelompok pada siklus I dan siklus II mengalami perubahan dan peningkatan. Hasil pengamatan afektif siswa secara keseluruhan pada siklus I yang meliputi 6 indikator pengamatan yaitu 1) menerima saran 72,04%; 2) mematuhi aturan pembelajaran 84,95%; 3) membimbing teman yang belum paham 70,97%; 4) bertanya kepada guru 72,04%; 5) mempresentasikan hasil diskusi kelompok 82,80%. Hasil belajar afektif siswa selama proses pembelajaran pada siklus I memperoleh rata-rata persentase 76,55% .

hasil belajar afektif pada siklus I belum mencapai target pencapaian karena siswa masih kurang dalam menerima saran, membimbing teman, dan bertanya kepada guru. Kekurangan yang terdapat pada siklus I kemudian diperbaiki pada siklus II sehingga hasil belajar ranah afektif pada siklus II meningkat dan bisa mencapai target yang ditentukan yaitu 80%. hasil pengamatan afektif siswa secara keseluruhan pada siklus II yang meliputi 5 indikator pengamatan yaitu: 1) menerima saran 80,65%; 2) mematuhi aturan pembelajaran 90,32%; 3) membimbing teman yang belum paham 80,65%; 4) bertanya kepada guru 81,72%; 5) mempresentasikan hasil diskusi kelompok 84,94%. Hasil belajar afektif siswa selama proses pembelajaran pada siklus II memperoleh rata-rata persentase 83,65% dan termasuk kedalam kualifikasi sangat baik.

Hasil belajar kognitif siswa yang diukur menggunakan 4 aspek yaitu hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4) pada siklus I dan siklus II mengalami perubahan dan peningkatan. Pada siklus I sebanyak 67,74% atau sebanyak 21 siswa yang tuntas sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 87,10% atau sebanyak 27 siswa dinyatakan tuntas. Hal ini menunjukkan siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru dengan adanya penerapan pembelajaran kooperatif

tipe *Learning Together* (LT) menggunakan media ular tangga.

KESIMPULAN

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* (LT) menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran akuntansi. Hasil belajar psikomotorik mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari indikator psikomotorik siswa yaitu menggambarkan persepsi awal, mempersiapkan peralatan belajar, mengikuti tahapan pembelajaran, menggunakan media ular tangga, memperbaiki pendapat, dan membuat rangkuman.

Hasil belajar afektif mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari indikator afektif siswa yaitu menerima saran, mematuhi aturan pembelajaran, membimbing teman yang belum paham, bertanya kepada guru, dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Hasil belajar kognitif mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari indikator kognitif siswa meliputi hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4).

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesainya artikel ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Ketua

Program Studi Pendidikan Akuntansi, FKIP
UNS, Pembimbing I dan Pembimbing II,
serta jajaran redaksi Jurnal Pendidikan
Akuntansi FKIP UNS.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*.
Jakarta: PT. Rajawali.

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.

Nesrin, & Nazli. (2004). *The Effect of
Learning Together Technique of
Cooperative Learning Method on
Student Achievement in Mathematics
Teaching 7th Class of Primary
School*. The Turkish Online Journal
of Education Technology, 3 (3), 7.

Retalis, Symeon. (2008). *Creating
Adaptive e-Learning Board Games
for School Setting Using the ELG
Environment*. Journal of Universal
Computer Science, 14 (17), 2897-
2908.

Slavin, Robert E. (2008). *Cooperative
Learning Teori, Riset dan
Praktik*. (Diterjemahkan oleh
Nurulita Yusron). Bandung: Nusa
Media.

Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative
Learning*. Yogyakarta: Pustaka
Pelajar.

PENGESAHAN

Artikel ini telah dibaca dan direkomendasikan oleh pembimbing I dan pembimbing II.

Surakarta, Juli 2015

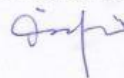
Pembimbing I,



Dr. Sudyanto, M.Pd

NIP. 19570217 198109 1 001

Pembimbing II,



Dini Octoria, S.Pd, M.Pd

NIP. 19841006 20130201