



JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI MANAJEMEN DAN KEUANGAN

Vol. 01 No. 02 November 2017

Hal. 105 - 115

JPEKA

Meningkatkan Hasil Belajar Pengelolaan Dana Kas Kecil Siswa Melalui Permainan Akuntansi “Oiko Nomo” Berbasis Problem Based Learning

Hafis Muaddab

SMK Negeri 1 Jombang, email, hafis.muaddab@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan growth mindset melalui permainan akuntansi oiko nomo. Bentuk penelitian tindakan kelas dalam dua siklus. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI kompetensi keahlian perbankan pada mata diklat pengelolaan kas sub pokok bahasan dana kas kecil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penggunaan permainan akuntansi oiko dan nomo dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam aspek kognitif, sikap dan keterampilan serta pola pikir positif (growth mindset) peserta didik.

Kata Kunci: permainan akuntansi oiko nomo, hasil belajar, pengelolaan kas

Abstract

The purpose of this study is to improve the cognitive learning outcomes and growth mindset) through accounting game oiko nomo. A classroom action research. The subjects of the study were the students of XI Grade from Banking competency department, on topic of the management of small cash fund. The results show that the game accounting oiko and nomo can improve learning outcomes in cognitive aspects, attitudes and skills also the growth mindset of learners.

Keywords: accounting game oiko nomo, learning outcomes, cash management

PENDAHULUAN

Pengembangan pembelajaran pada kurikulum 2013 berfokus pada hasil belajar sikap, keterampilan (Amaros & Solano, 2017; Yada & Savolainen, 2016; Siddiq & Wilson, 2016). Dengan alasan ini pendekatan ilmiah digunakan (Dragons & Mih, 2015 Vondel, et al., 2017) dengan tujuan menghasilkan sumber daya manusia yang beriman, efektif, kreatif,

produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif, (Permendikbud 21, 2016). Hal ini dijabarkan dalam kompetensi inti (KI) meliputi aspek spiritual (KI 1), sikap (KI 2), pengetahuan (KI 3), keterampilan (KI 4) serta dalam kompetensi dasar (KD).

Berdasarkan pengamatan, pola pengajaran akuntansi di SMK Negeri 1 Jombang masih lebih banyak menjadikan siswa pasif dalam

proses pembelajaran dan kurang memberikan keterampilan berfikir dan menganalisis. Sehingga kemampuan peserta didik hanya dapat mengerjakan soal-soal yang pernah dilatihkan saja namun kesulitan jika mengerjakan soal-soal pengembangan yang memerlukan analisis, apalagi jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Padahal menurut Elisabeth Kempf., et. al (2017) seorang pengelola dana memerlukan untuk praktik nyata pengelolaan dana untuk memperkuat kemampuan yang dimilikinya dengan melakukan, mencoba, dan mengalami sendiri (learning by doing).

Dalam hal ini guru selanjutnya perlu mendesain pembelajaran dan bahan ajar yang mendorong siswa hingga ke tingkat mengaplikasikan atau analisis (C3). Sehingga dengan ini siswa akan memiliki pola pikir, dan strategi menyiasati keadaan yang kemudian menyebabkan hasil belajar mereka rendah. Tercatat ketuntasan belajar yang dicapai masih jauh dibawah acuan kriteria 2,67, dengan masih berada pada nilai 2,3. Untuk itulah perlu dikembangkan strategi dalam rangka menumbuhkan pola pikir (mindset) positif peserta didik yang positif dalam rangka meningkatkan hasil belajarnya (Dweck, 2006).

Sehingga pembelajaran berbasis masalah memiliki relevansi untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep-konsep pada permasalahan baru/nyata, pengintegrasian konsep High Order Thinking Skills (HOTS), keinginan dalam belajar, mengarahkan belajar diri sendiri dan keterampilan (Norman and Schmitdt). Dalam penelitian ini pembelajaran berbasis masalah diterapkan pada pembelajaran pengelolaan kas melalui permainan oiko dan nomo. Penggunaan papan permainan terbukti

mengasah kemampuan kognitif dan afektif siswa (Mary Bendixen, 2010). Melalui bermain peserta didik dapat membangun pengetahuannya sendiri dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan oiko dan nomo pada saat diterapkan dalam pembelajaran dipadankan dengan pendekatan saintifik dalam pembelajaran. yang mengedepankan penalaran induktif (inductive reasoning). Oleh sebab itu dalam penerapan permainan oiko dan nomo dalam mata diklat kas digunakan sintaks model problem based learning, langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut.

1. Orientasi peserta didik pada masalah (mengamati, menanya)

Guru menjelaskan kegiatan belajar yang akan dilakukan. Peserta didik mempertanyakan secara mandiri atau pada sumber belajar berkaitan pertanyaan yang ada pada kartu dan papan permainan

Untuk dapat bermain peserta didik harus mengambil kartu langkah yang ada pada pemegang kas umum (kartu langkah 1 langkah, 2 langkah dan 3 langkah).

Masing-masing kartu langkah memiliki nilai tukar (kartu langkah 1 langkah=seharga 5, kartu 2 langkah = seharga 10 dan kartu 3 langkah = seharga 20).

Masing-masing kelompok diberikan dana kas kecil senilai 100,- yang memuat pecahan 20 (2 lembar), 10 (4 lembar), dan 5 (4 lembar).

Kartu langkah bertanda khusus apabila dapat dijawab dengan benar maka kelompok akan mendapatkan hadiah dari guru.

Tabel 1 KD-3 dan KD-4 Pengelolaan Kas Kurikulum 2013

3.1	Mendeskripsikan pengertian, kegunaan dan prosedur administrasi kas kecil termasuk proses pembuatan dokumen pengeluaran kas kecil.
3.2	Menjelaskan sistem dan prosedur pencatatan dan perhitungan mutasi kas kecil dengan metode dana tetap
3.3	Menjelaskan sistem dan prosedur pencatatan dan perhitungan mutasi kas kecil dengan metode fluktuasi
3.4	Menjelaskan prosedur pemeriksaan saldo kas kecil dan proses rekonsiliasi serta proses pelaporan dana kas kecil dalam laporan keuangan.
4.1	Menyiapkan dokumen-dokumen pengeluaran kas kecil
4.2	Melaksanakan sistem dan prosedur pencatatan dan perhitungan mutasi kas kecil dengan metode dana tetap
4.3	Melaksanakan sistem dan prosedur pencatatan dan perhitungan mutasi kas kecil dengan metode fluktuasi
4.4	Melengkapi dokumen pemeriksaan saldo kas kecil, membuat laporan rekonsiliasi dan mencatat saldo kas kecil ke dalam laporan keuangan.
4.5	Menyiapkan dokumen-dokumen pengeluaran kas kecil

Sumber: Dokumen KI dan KD Pengelolaan Kas

2. Mengorganisasi peserta didik (menanya, mengumpulkan informasi)

Peserta didik dibagi dalam 6 kelompok yang setiap kelompok memperoleh kartu voucher kas kecil, kartu voucher kas kecil, dan lembar kerja kelompok.

Satu orang dari peserta didik ditunjuk untuk menjadi pemegang kas umum. Pengisian kas kecil oleh pemegang kas umum dilakukan setelah permainan berjalan 20 menit.

Pengisian dana kas kecil dijadwalkan setiap 20 menit sekali, setiap kelompok berhak mendapatkan pengisian dana dengan membawa bukti pencatatan transaksinya.

Untuk dapat melakukan pengisian dana kas kecil masing-masing kelompok harus menyelesaikan administrasi buku kas kecil dengan lengkap, jelas dan ditandatangani.

3. Membimbing penyelesaian masalah secara individu dan kelompok (mengumpulkan informasi)

Setiap kelompok mengumpulkan informasi untuk menyelesaikan pertanyaan dari kartu dan melaksanakan perintah yang ada dipapan permainan yang diberikan guru. Guru membimbing cara menyelesaikan masalah baik secara individu maupun kelompok dengan mencari informasi dari berbagai sumber

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (menalar)

Peserta menyajikan hasil pekerjaan kelompoknya masing-masing dan kelompok lain menanggapi presentasi hasil tersebut secara bergantian. Peserta didik bersama gurudiskusihasil pekerjaan kelompok secara kolaboratif.

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (mengomunikasikan)

Semua kelompok menyempurnakan administrasi permainan (LKS), mengisi angket “growt mindset” dan mengumpulkan pekerjaan kelompoknya. Setiap kelompok memperbaiki penyelesaian kasus sesuai masukan dari kelompok lain.

Masing-masing kelompok menyampaikan hasil perkembangan mindset mereka tentang pembelajaran akuntansi selama kerja kelompok berlangsung. Khususnya tentang

konsep akuntansi hijau yang ada dalam papan permainan “akuntansi oiko nomo”.

Langkah-langkah *experiential learning* selanjutnya diimplementasikan pada permainan “Akuntansi oiko nomo” dalam bentuk papan permainan dengan 15 langkah.



Gambar 1. Permainan “Akuntansi Oiko Nomo”

Adapun untuk kartu-kartu langkah yang digunakan dalam permainan ini adalah:

Tabel 2 Kartu Langkah Pengelolaan Kas Kurikulum 2013

Ranah	Kode	Deskripsi Pertanyaan Kartu Langkah
C1	L1.1	Data-data yang diperlukan dalam perhitungan kas adalah saldo awal, penerimaan kas, dan saldo akhir
	L1.2	Cash overage terjadi apabila jumlah kas kecil menurut buku kas lebih besar dibandingkan dengan uang kas yang ditangan
	L1.3	Formulir permintaan pengeluaran kas kecil tidak dibutuhkan dalam pengelolaan kas
	L1.4	Giro adalah dokumen yang berisi perintah kepada bank untuk membayar sejumlah uang kepada orang/perusahaan yang namanya tercantum dalam dokumen tersebut
	L1.4	Metode pencatatan kas kecil dimana saldo kas kecil terpengaruh dengan transaksi yang ada disebut metode dana tidak tetap
	L1.5	Yang termasuk ke dalam kas adalah uang

		tunai, pembayaran dimuka, check kasir, money order dan outstanding checks
	L1.6	Belanja perlengkapan kantor dengan dana kas kecil harus diutamakan pada produk hijau (ramah lingkungan) meski lebih mahal
	L1.7	Yang termasuk ke dalam kas adalah uang tunai, pembayaran dimuka, check kasir, money order dan outstanding checks
	L1.8	Pengeluaran-pengeluaran yang jumlahnya relatif kecil yang praktis dibayar dengan menggunakan uang tunai disebut dana kas kecil
	L1.9	Pertanggungjawaban dana kas kecil cukup disertai dengan jurnal pengeluaran kas
	L1.10	Selisih uang dana kas kecil dapat terjadi karena sebab yang tidak diketahui sama sekali
	L2.1	Jurnal untuk pembentukan dana kas kecil adalah Kas (D), kas kecil (K)
	L2.2	Pemakaian kas kecil untuk sumbangan pembelian perlengkapan lomba desa merupakan bentuk investasi sosial meski dana kas kecil berkurang
	L2.3	Jurnal untuk pencatatan selisih kas dimana kas kecil (D) dan selisih kas kecil (K) adalah cash overage
	L2.4	Jurnal pengisian kembali kas kecil apabila menggunakan imprest fund method adalah Beban xxx (D), kas (K)
	L2.5	Jurnal pengisian kembali kas kecil apabila menggunakan fluctuation fund method adalah Kas Kecil (D), kas di bank (K)
	L2.6	Pemakaian kas kecil dengan metode imprest untuk pembayaran luran kebersihan menyebabkan Beban Sewa (D), Kas (K) tetapi kualitas lingkungan terjaga
	L2.7	Penetapan besarnya dana kas kecil dilakukan oleh Perusahaan berdasarkan asumsi kebutuhan belanja yang dibiayai dana kas kecil pada setiap periode
	L2.8	Hal pertama yang harus dilakukan pengelola dana kas kecil sehubungan dengan tugasnya adalah Mengajukan perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan dalam mengelola dana kas kecil
	L2.9	Bila dana kas kecil tidak banyak terpakai dalam beberapa periode, maka pemegang kas kecil diperkenankan untuk

		mengembalikan sebagian dana kas kecil ke bendahara kas
	L2.10	Jurnal metode fluktuatif dari transaksi penerimaan sisa biaya perjalanan dinas adalah Kas kecil (D), biaya perjalanan dinas (K)
	L3.1	Ada 3 kategori yang mana sering kita gunakan untuk menjelaskan tentang kas. Sesuatu yang kita belanjakan, kita simpan dan kita bagikan
	L3.2	Ada 3 kategori penting bukti transaksi yang kita gunakan untuk pencatatan kas kecil. Lengkap, jelas dan ditandatangani.
	L3.3	Perusahaan dan masyarakat sekitar membuat bank sampah sebagai sumber dana kas kecil dan pemberdayaan warga masyarakat
	L3.4	Lapping adalah menunda pencatatan penerimaan piutang dan bukan penyelewengan kas
	L3.5	Perusahaan membeli penjernih air untuk menghemat pengeluaran dana kas kecil dan peduli lingkungan
	L3.6	Perusahaan membeli alat penghemat listrik untuk menghemat pengeluaran dana kas kecil dan peduli lingkungan
	L3.7	Pada metode fluktuatif pengeluaran dana kas kecil dicatat dalam jurnal pengeluaran kas dan pengisian kembali kas kecil tidak harus sama dengan jumlah dana kas kecil yang telah
	L3.8	Pada metode flutuatif catatan akuntansi kas perusahaan tidak dapat direkonsiliasi dengan rekening koran bank yang secara periodik diterima dari bank
	L3.9	Pada metode imprest bukti pengeluaran kas kecil disimpan dalam arsip sementara, dan dilaksanakan melalui sistem pengeluaran kas dengan cek
	L3.10	Setiap akhir periode tertentu jumlah kas menurut buku kas kecil harus sama dengan kas menurut perhitungan fisik baik metode fisik maupun metode fluktuatif

METODE

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Perbankan SMK Negeri 1 Jombang berjumlah 40 orang peserta didik. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas (Class room Action

Research) model Kemmis dan Taggart (1992). Penelitian ini terdiri dari 4 fase dalam setiap siklus yang meliputi perencanaan tindakan (planning), pelaksanaan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection).

Menggunakan instrumen penelitian yang meliputi: Instrumen pengamatan pola pikir positif (growth mindset), Kategori: 45 – 60 Strong Growth Mindset; 34 – 44 Growth Mindset with some Fixed ideas; 21 – 33 Fixed Mindset with some Growth ideas; 0 – 20 Strong Fixed Mindset. Pengamatan perkembangan mindset peserta didik mengadaptasi instrumen pengamatan Carol Dweck (2006) yang telah disesuaikan dengan mata diklat pengelolaan kas Untuk mendapatkan data tentang mindset, peneliti menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data pokok yang diberikan kepada 40 responden dengan 20 item pernyataan. dan 4 alternatif jawaban, yaitu SS, S, TS, STS dengan skor 3, 2, 1, dan 0

Instrumen pengamatan sikap yang terdiri dari beberapa aspek meliputi indikator penilaian sikap:

Disiplin

- 1) Tertib mengikuti instruksi
- 2) Mengerjakan tugas tepat waktu
- 3) Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta
- 4) Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Jujur

- 1) Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya
- 2) Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- 3) Tidak menyontek atau melihat data/pekerjaan orang lain

- 4) Mencantumkan sumber belajar dari yang dikutip/dipelajari

Tanggung Jawab

- 1) Pelaksanaan tugas piket secara teratur
- 2) Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- 3) Mengajukan usul pemecahan masalah
- 4) Mengerjakan tugas sesuai yang ditugaskan

Santun

- 1) Berinteraksi dengan teman secara ramah
- 2) Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- 3) Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- 4) Berperilaku sopan

Instrumen pengamatan keterampilan dengan pengamatan sebagai berikut:

- a) Mencatat transaksi dalam buku kas kecil
 - 1) Pemilihan metode pencatatan dana kas kecil yang tepat
 - 2) Melakukan pencatatan transaksi dengan akurat
 - 3) Pemilihan akun yang terpengaruh adanya transaksi pengeluaran dan penambahan dana kas kecil dengan tepat
 - 4) Pencatatan transaksi pada jurnal yang tepat
- b) Menyusun laporan mutasi dana kas kecil
 - 1) Memilih metode pencatatan yang tepat
 - 2) Memposting jumlah yang tepat.
 - 3) Memposting pada kolom yang tepat.
 - 4) Memberi tanda sudah diposting pada buku kas kecil

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru menjelaskan permainan oiko dan nomo yang akan dilakukan, peserta didik diminta mempertanyakan secara mandiri atau

pada sumber belajar berkaitan pertanyaan yang ada pada kartu dan papan permainan. Peserta didik dibagi dalam 6 kelompok yang setiap kelompok memperoleh dana kas kecil, dan lembar kerja kelompok. Masing-masing kelompok diberikan dana kas kecil senilai 100,- yang memuat pecahan 20 (2 lembar), 10 (4 lembar), dan 5 (4 lembar). Pengisian dana kas kecil dilakukan setiap 20 menit sekali ditengah-tengah berlangsungnya permainan. Setiap kelompok berhak mendapatkan pengisian dana dengan membawa bukti pencatatan transaksinya dalam hal ini adalah lembar kerja (LKS) kelompok yang harus dikerjakan pencatatannya sesuai dengan kartu langkah yang didapatkan.

Kelompok I mendapat giliran pertama untuk mengambil kartu langkah dan mendapat jatah waktu 3 menit untuk berdiskusi dan kemudian mempresentasikan jawabannya ke depan kelas. Dalam hal ini kelompok I, II, III, IV, IV, V, VI dan VII memiliki pola yang sama dalam mengambil kartu langkah dengan mengambil kartu yang berwarna kuning (1 langkah). Semua kelompok masih belum berani berspekulasi dengan mengambil kartu oranye (3 langkah) karena beresiko mundur 3 langkah. Oleh sebab itu pada siklus I ini kartu langkah yang habis diselesaikan adalah kartu 1 langkah yang berwarna kuning, baru kemudian menyusun kartu 2 langkah berwarna biru dan terakhir kartu oranye bernilai 3 langkah.

Disisi lain dalam hal keterampilan mengadministrasikan buku kas kecil masing-masing kelompok masih belum bisa berbagi tugas dengan baik. Sehingga belum hampir tidak ada kelompok yang melakukan pengisian ulang. Diakhir pembelajaran masing-masing kelompok menyampaikan hasil perkembangan

mindset mereka tentang pembelajaran akuntansi selama kerja kelompok berlangsung. Berikut temuan penting yang ada disiklus I:

Tabel 3. Kendala dan rencana tindak lanjut

Kendala	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik belum terbiasa dalam mengatur strategi dalam permainan oiko dan nomo	Membagikan aturan permainan dan meminta peserta didik mendiskusikan cara terbaik untuk memenangkan permainan ini
Peserta didik masih belum berani berspekulasi dengan mengambil kartu dengan bervariasi	Memotivasi peserta didik untuk bermain dengan cara kreatif
Percaya diri peserta didik terhadap kemampuannya masih rendah	Memberikan <i>success story</i> orang-orang yang menggapai sukses di tengah keterbatasan.
Peserta didik kurang mampu mengevaluasi kemampuannya dalam kerjasama kelompok untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan	Merekam kerja masing-masing kelompok untuk kemudian ditransfer ke yang bersangkutan sebagai bahan evaluasi baik secara pribadi maupun untuk berbagi dengan peserta didik lain
Waktu pembelajaran menjadi lebih lama	Mengefisienkan setiap tahapan dengan solusi yang efektif

Pada siklus II dengan mencermati pelaksanaan pembelajaran pada siklus I maka dipilih 2 siswa sebagai time keeper yang bertugas untuk memberikan peringatan apabila kelompok hampir melewati batas waktu yang ditentukan. Sehingga diharapkan waktu pelaksanaan permainan dapat berlangsung efektif dan kompetitif pada siklus II ini. Untuk memulai permainan tetap kelompok I yang mendapat giliran untuk mengambil kartu langkah. Pada siklus II ini kelompok menjadi lebih variatif dalam memilih kartu langkah, meski rata-rata lebih memilih kartu oranye yang bernilai 3 langkah meski ada resiko. Keadaan ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan pola pikir (mindset) peserta didik

dalam menentukan cara terbaik dalam penyelesaian permainan.

Kelompok yang masih menggunakan pola permainan yang sama seperti dalam siklus I tercatat adalah kelompok II dan III sedang kelompok I, IV, V, VI dan VII menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan strategi untuk memenangkan permainan. Sehingga pada siklus II ini kelompok I berhasil mencapai kotak langkah ke- 9. Sekaligus menyelesaikan setiap tantangan yang ada pada setiap kotak. Keberhasilan kelompok I tidak terlepas dari kepercayaan diri ketua kelompok dalam melakukan pembagian tugas dan menentukan pengambilan kartu langkah dengan tepat. Lebih jauh perkembangan kepercayaan diri peserta didik dimasing-masing kelompok jauh lebih berkembang dibandingkan dengan siklus I.

Pada kegiatan refleksi yang dilakukan oleh guru bersama-sama kelompok di kelas ditemukan bahwa ada beberapa konsep yang selama ini difahami dengan salah oleh peserta didik. Pemahaman yang salah ini ada pada konsep pencatatan pengelolaan dana kas kecil dengan metode dana tetap yang sebelumnya difahami dicatata dalam jurnal. Melainkan pada pencatatan sementara yang merupakan catatan pengelola dana kas kecil yang bersifat sementara.

Tabel 4. Tabel Perkembangan Mindset Peserta Didik

DESKRIPSI	SIKLUS	
	I	II
Strong Growth Mindset	0 %	0 %
Growth Mindset with some Fixed ideas	11 %	13 %
Fixed Mindset with some Growth ideas	27 %	27 %
Strong Fixed Mindset	2,5 %	0 %

Sumber Data diolah peneliti

Hasil temuan secara umum yang didapat untuk perkembangan growth mindset peserta didik menunjukkan peningkatan dari yang semula 2,5 % terkategori strong fixed mindset pada siklus I bergeser menjadi 0 % pada siklus II. Hasil ini sebanding dengan peningkatan keberhasilan penyelesaian materi melalui kartu langkah pada permainan dari 66,7 % pada siklus I menjadi 83,33% pada siklus II. Pada setiap siklus mulai banyak siswa yang aktif dan terlibat dalam penyelesaian permainan, namun demikian hasil pada siklus II belum maksimal dalam menumbuhkan growth mindset. Hal ini disebabkan karena sikap mental menghindari adanya tantangan, cenderung mudah menyerah karena menganggap usaha tidak ada gunanya, dan kecenderungan peserta didik untuk mengabaikan kritik sekaligus karena model pembelajaran dan papan permainan yang digunakan masih hal yang baru. Tetapi cukup dapat membantu peserta didik dalam mengoreksi pemahaman mereka tentang: a) keyakinan (belief) terhadap intelegensi, bakat dan sifat, b) pengambilan resiko terhadap tantangan, c) pensikapian terhadap halangan dan rintangan d) usaha yang dilakukan, e) penerimaan terhadap kritik dan saran, f) kemauan menemukan pelajaran dan inspirasi dari pengalaman orang lain (Dweck, 2006). Lebih penting lagi adalah tentang keterkaitan akuntansi dengan lingkungan alam dan sosialnya sebagai bagian dari tanggungjawab entitas bisnis terhadap keberlanjutan. Melalui papan permainan "Akuntansi oiko nomo" peserta didik belajar mengenal konsep ekonomi hijau, produk hijau dan rasa nasionalisme-nya yang digunakan sebagai bahasa sandi (password) sebelum menjawab

pertanyaan pada kartu langkah untuk selanjutnya melangkah pada papan permainan.

Penilaian sikap yang meliputi indikator disiplin, jujur, tanggung jawab dan santun berdasarkan hasil penelitian menunjukkan peningkatan disiklus II meski tidak signifikan pada indikator jujur (poin 2,77) dan tanggung jawab (poin 2,60). Masih dibutuhkan pembiasaan kepada peserta didik untuk mandiri dalam mengerjakan, yang merupakan indikator yang tidak diamati dalam pembelajaran ini. Sebab masih ada siswa yang masih mendapat nilai sikap kurang sebanyak dua orang, yang nantinya diprogramkan dalam kegiatan remedi tersendiri dan koordinasi dengan bimbingan konseling.

Pada penilaian hasil belajar diketahui bahwa pada siklus I bahwa yang meraih nilai D+ ($1,00 < \text{skor} \leq 1,33$) ada 3 (tiga) kelompok, yang meraih C+ ($2,00 < \text{skor} \leq 2,33$), yang meraih B- ($2,33 < \text{skor} \leq 2,66$) ada 1 (satu) kelompok. Keseluruhan kartu langkah yang digunakan dalam permainan hanya 20 kartu yang digunakan dari total 30 kartu dengan skor maksimal 200 poin untuk masing-masing kelompok. Dengan data siklus I ini dapat disimpulkan bahwa pencapaian nilai untuk aspek pengetahuan masih rendah dan perlu ditingkatkan pada siklus selanjutnya. Sehingga pada siklus II dapat diketahui bahwa yang meraih nilai D+ ($1,00 < \text{skor} \leq 1,33$) tidak ada, yang meraih B- ($2,33 < \text{skor} \leq 2,66$) ada 6 (enam) kelompok dan yang meraih nilai A- ($3,33 < \text{skor} \leq 3,66$) ada 1 (satu) kelompok. Keseluruhan kartu langkah yang digunakan dalam permainan hanya 29 kartu yang digunakan dari total 30 kartu dengan skor maksimal 200 poin untuk masing-masing kelompok. Hasil siklus II ini membuktikan bahwa keyakinan untuk bisa mendapatkan

sesuatu yang baik melalui usaha dan belajar, mendorong perubahan mindset pada siswa

Hasil belajar aspek keterampilan diketahui bahwa pada siklus I yang meraih nilai D+ ($1,00 < \text{skor} \leq 1,33$) ada 1 (satu) kelompok, yang meraih C+ ($2,00 < \text{skor} \leq 2,33$) ada 5 (lima) kelompok, yang meraih B- ($2,33 < \text{skor} \leq 2,66$) ada 1 (satu) kelompok. Dengan data siklus I ini dapat disimpulkan bahwa pencapaian nilai untuk aspek keterampilan masih rendah dan perlu ditingkatkan pada siklus selanjutnya. Sehingga pada siklus II dapat diketahui bahwa yang meraih nilai D+ ($1,00 < \text{skor} \leq 1,33$) tidak ada, yang meraih C+ ($2,00 < \text{skor} \leq 2,33$) ada 3 (tiga) kelompok, yang meraih B- ($2,33 < \text{skor} \leq 2,66$) ada 1 (satu) kelompok dan yang meraih nilai B ($2,66 < \text{skor} \leq 3,00$) ada 1.

Apabila data siklus I dan II ini disajikan dalam diagram batang akan tampak perkembangan aspek keterampilan ini dengan lebih lengkap. Pada gambar digram batang ini tampak ketercapaian keterampilan pada setiap KD yang dipersyaratkan. KD 4.1. Menyiapkan dokumen-dokumen pengeluaran kas kecil. KD 4.2. Melaksanakan sistem dan prosedur pencatatan dan perhitungan mutasi kas kecil dengan metode dana tetap. KD 4.3. Melaksanakan sistem dan prosedur pencatatan dan perhitungan mutasi kas kecil dengan metode fluktuasi. KD 4.4. Melengkapi dokumen pemeriksaan saldo kas kecil, membuat laporan rekonsiliasi dan mencatat saldo kas kecil ke dalam laporan keuangan

PENUTUP

Implementasi permainan akuntansi oiko nomo berbasis problem based learning ini pada pembelajaran akuntansi pengelolaan kas

terbukti berhasil meningkatkan dan menumbuhkan growth mindset siswa. Hal ini disebabkan karena sikap mental menghindari adanya tantangan, cenderung mudah menyerah karena menganggap usaha tidak ada gunanya, dan kecenderungan peserta didik untuk mengabaikan kritik sekaligus karena model pembelajaran dan papan permainan yang digunakan masih hal yang baru dan membutuhkan penyempurnaan.

Perkembangan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran berbasis permainan akuntansi oiko nomo di kelas XI Perbankan SMK Negeri 1 Jombang. meliputi kategori pengetahuan, sikap dan keterampilan juga mengalami peningkatan seiring perubahan mindset siswa terhadap pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi.

DAFTAR PUSTAKA

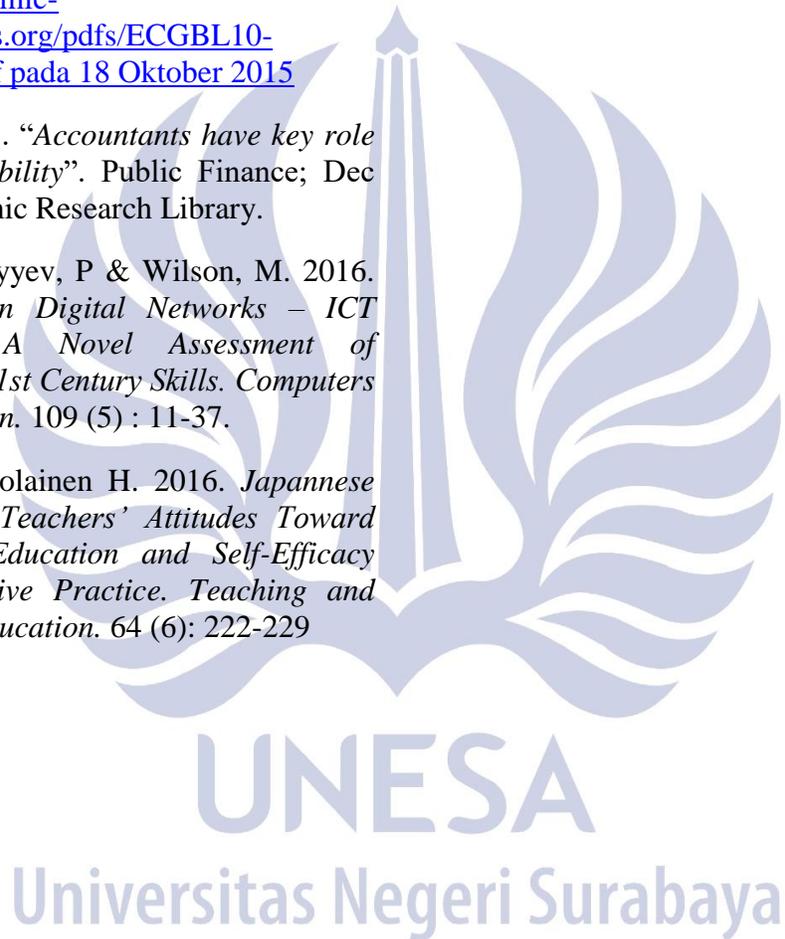
- Amoros, M. J. H. & Solano, M. E. 2017. *Working with Emotions in the Classroom: Future Teachers' Attitude and Education*. Procedia – Sosial and Behavioral Science. 237 : 511-519.
- Dragons, V & Mih, V. 2015. *Scientific Literacy in School*. Procedia – Social and Behavioral Science. 209 : 167-172.
- Dweck, C. 2006. *Mindset: The New Psychology of Success*. New York: Random House,
- Kempf, Elisabeth and Manconi, Alberto and Spalt, Oliver G., *Learning by Doing: The Value of Experience and the Origins of Skill for Mutual Fund Managers* (March 30, 2017). Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=2124896> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2124896>
- Kemmis, S. & McTaggart, R. 1992. *The Action Research Planner*. Victoria: Deaken University Press

Mary Bendixen-Noe. 2010. *Bringing Play Back to the Classroom: How Teachers Implement Board and Card Games Based on Academic Learning Standards*. Proceedings of ECGBL 2010 The 4th European Conference on Games Based Learning held at The Danish School of Education Aarhus University, Copenhagen, Denmark on 21-22 October 2010. diakses melalui <http://academic-conferences.org/pdfs/ECGBL10-Booklet.pdf> pada 18 Oktober 2015

McHugh, J. 2008. "Accountants have key role in sustainability". Public Finance; Dec 14, Academic Research Library.

Siddiq, F., Gochyyev, P & Wilson, M. 2016. *Learning in Digital Networks – ICT Literacy: A Novel Assessment of Students' 21st Century Skills*. Computers & Education. 109 (5) : 11-37.

Yada, A. & Savolainen H. 2016. *Japannese In-Service Teachers' Attitudes Toward Inclusive Education and Self-Efficacy For Inclusive Practice*. Teaching and Teacher Education. 64 (6): 222-229



Lampiran

Tabel Perkembangan Aspek Sikap

SIKLUS	Disiplin				Rata-rata	Hasil	Jujur				Rata-rata	Hasil
	1	2	3	4			1	2	3	4		
1	1	2	2	2,1	1,9	K	1,9	2	2,9	2	2,2	
2	3	2,2	3	2,7	2,6	C	1,9	2,3	3	2,1	2,3	

SIKLUS	Santun				Rata-rata	Hasil	Tanggung jawab				Rata-rata	Hasil
	1	2	3	4			1	2	3	4		
1	1,8	1,3	1,6	2,1	1,7	K	1,9	2,2	2,3	2,5	2,2	1,9
2	2,2	1,8	2,2	2,5	2,2	K	2,3	2,4	2,6	2,6	2,5	2,3

Sumber data: Data peneliti dan diolah

Kategori: 3,20 - 4,00 sangat baik ; 2,80 – 3,19 baik ; 2,40 – 2,79 : cukup ; < 2,40 kurang

Nilai akhir sikap diperoleh berdasarkan modus (skor yang sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

Tabel Perkembangan Aspek Pengetahuan

No.	Nama Siswa/Kelompok	Siklus I			Skor (max 200)	Siklus II			Skor (max 200)	Nilai Akhir		
		C1 (25)	C2 (30)	C3 (40)		C1 (25)	C2 (30)	C3 (40)		Siklus I	Siklus II	
1	Kelompok 1	2			50	2	2	130	1	D+	2,6	B-
2	Kelompok 2		2		60		3	130	1,2	D+	2,6	B-
3	Kelompok 3	2		2	130	2	1	120	2,6	B-	2,4	B-
4	Kelompok 4		2		60	2		130	1,2	D+	2,6	B-
5	Kelompok 5	2	2		110		3	170	2,2	C+	3,4	A-
6	Kelompok 6	2		2	130	2	1	120	2,6	B-	2,4	B-
7	Kelompok 7		2		60	2	1	120	2	C+	2,4	B-
	Jumlah Kartu	8	8	4		10	9	10				

Sumber data: Data peneliti dan diolah

$$\text{Rumus pengolahan Nilai adalah} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 4 =$$

Tabel Perkembangan Aspek Keterampilan

No.	Nama Siswa/Kelompok	Siklus I					NA	Siklus II					NA
		K-1	K-2	K-3	K-4	Skor		K-1	K-2	K-3	K-4	Skor	
1	Kelompok 1	2	3	2	3	2,5	B-	2	3	3	3	2,75	B
2	Kelompok 2	2	2	1	3	2	C+	3	3	1	3	2,5	B-
3	Kelompok 3	2	1	1	1	1,25	D+	2	2	3	1	2	C+
4	Kelompok 4	2	2	2	2	2	C+	2	3	2	3	2,5	B-
5	Kelompok 5	2	3	2	2	2,25	C+		3	2	3	2,67	B
6	Kelompok 6	2	1	3	3	2,25	C+	2	1	3	2	2	C+
7	Kelompok 7	2	1	3	3	2,25	C+	2	1	3	2	2	C+
	Rata-rata pencapaian	2,00	1,86	2,00	2,43			2,17	2,29	2,43	2,43		

Sumber data: Data peneliti dan diolah