

## **PENINGKATAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH PEMBELAJARAN AKUNTANSI MENGGUNAKAN MEDIA *WALL CHART* BERBASIS SOSIOKULTURAL BAGI SISWA SMK**

**Christabela Pakarena<sup>1</sup>**

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

[christabelapakarena@student.uns.ac.id](mailto:christabelapakarena@student.uns.ac.id)

**Sigit Santoso<sup>2</sup>**

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

[sigitsantoso@staff.uns.ac.id](mailto:sigitsantoso@staff.uns.ac.id)

**Binti Muchsini<sup>3</sup>**

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

[bintimuchsini@staff.uns.ac.id](mailto:bintimuchsini@staff.uns.ac.id)

### ***Abstract***

*This study aims to improve accounting learning problem-solving skills using sociocultural-based wallchart media for grade XI students of SMK Surakarta. This research is a type of Classroom Action Research (CAR). Data collection techniques use observation, tests and documentation. The data validity test technique in this study uses the method triangulation technique. Data analysis of this study used quantitative and qualitative data. This research sets an indicator of the achievement of problem-solving skills at 80% of students achieving Minimum Completeness Criteria 76. In pre-action, the percentage of accounting learning problem-solving skills is 50% of students achieve KKM. In the first cycle, the percentage of accounting learning problem-solving skills amounted to 78% of students achieving KKM. In the second cycle, accounting learning problem-solving skills have reached success indicators of 89% of students achieving KKM. Based on this research, wallchart media can improve accounting learning problemsolving skills.*

***Keywords: media wall chart, accounting, problem-solving skills***

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pembelajaran akuntansi bagi siswa kelas XI di SMK Surakarta menggunakan media *wallchart* berbasis sosiokultural. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik uji validitas data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi metode. Analisis data penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menetapkan indikator capaian keberhasilan keterampilan pemecahan masalah sebesar 80% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 76. Pada pratindakan persentase keterampilan pemecahan masalah pembelajaran akuntansi sebesar 50% siswa mencapai KKM. Pada siklus I persentase keterampilan pemecahan masalah pembelajaran akuntansi sebesar 78% siswa mencapai KKM. Pada siklus II keterampilan pemecahan masalah pembelajaran akuntansi sudah mencapai indikator capaian keberhasilan sebesar 89% siswa mencapai KKM. Berdasarkan penelitian ini, media *wallchart* dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pembelajaran akuntansi.

**Kata kunci : media, akuntansi, keterampilan pemecahan masalah**

## PENDAHULUAN

Pemecahan masalah merupakan keterampilan yang dibutuhkan siswa sehingga harus menjadi elemen penting dalam desain pembelajaran di setiap jenjang pendidikan (Saad, N.S. & Ghani, 2008). Para ahli beranggapan bahwa berbagai model yang ada dan kemampuan guru dalam merancang pelaksanaan pembelajaran diperlukan keterampilan pemecahan masalah. Praktisi berpendapat bahwa keterampilan pemecahan masalah penting tetapi sulit untuk diajarkan karena waktu dan keterampilan prasyarat siswa yang kurang memadai untuk melaksanakan pembelajaran. Dalam perencanaan matematis, dapat dikatakan bahwa guru harus mengembangkan solusi yang berbeda untuk setiap masalah dengan meneliti masalah yang terkait dengan mata pelajaran selama pembelajaran, dan merancang solusi yang akan diberikan serta menyediakan bahan yang diperlukan sebagai timbal balik terhadap jawaban yang dinyatakan oleh siswa.

Perencanaan matematis penting dalam menganalisis masalah yang perlu dipelajari dan dicapai oleh siswa, yang memberikan tema utama dalam pembelajaran (Güner & Akyüz, 2017). Singkatnya, diharapkan dari seorang guru untuk merancang cara terbaik untuk memulai dan menyelesaikan pembelajaran, metode yang akan diterapkan, bahan yang harus dipilih, dan lama kegiatan itu berlangsung. Pengembangan proses pemecahan masalah akan mendorong siswa untuk memperoleh keterampilan pemecahan masalah dan memiliki pendekatan masalah terhadap kejadian di sekitar siswa yang telah memperoleh keterampilan pemecahan masalah (Aydođdu & Ayaz, 2008).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan secara acak terhadap siswa disalah satu SMK Kota Surakarta pada mata pelajaran Praktik Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah akuntansi. Penyampaian guru selama pembelajaran yang kurang menarik dan hanya secara teoretis saja melalui buku pegangan siswa dan hanya disampaikan secara verbal membuat siswa kurang memahami penjelasan guru. Hal ini berdampak pada kurang terdorongnya keterampilan siswa dalam pemecahan masalah akuntansi. Dalam penelitian Yuliana (2022) pada siswa kelas X AKL dalam menganalisis kemampuan siswa akuntansi dalam menyelesaikan soal akuntansi menunjukkan masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah akuntansi seperti memahami masalah akuntansi, menentukan rencana penyelesaian soal, menjalankan rencana penyelesaian soal serta mengoreksi kembali pekerjaan. Peningkatan keterampilan pemecahan masalah dapat diatasi dengan menerapkan media pembelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Firdaus, 2017). Perapan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Peranan guru dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran sangatlah penting. Media yang dapat diterapkan guru dalam menyampaikan materi misalnya media *wallchart*. Dalam penerapan media *wallchart* ini telah dibuktikan dalam penelitian Fintiastuti (2015) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan terhadap pemahaman siswa yang diberi

perlakuan media *wallchart* dan siswa tanpa perlakuan media *wallchart* pada kompetensi Akuntansi Perusahaan Jasa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian untuk memberikan bukti secara empiris mengenai penggunaan media *wall chart* berbasis sosiokultural untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pembelajaran akuntansi bagi siswa kelas XI SMK.

### **Keterampilan Pemecahan Masalah**

Keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan atau melaksanakan sesuatu dengan baik (Nasution, 1975). Keterampilan akan diperoleh atau ditingkatkan melalui latihan secara terus-menerus. Keterampilan tidak hanya membutuhkan latihan saja tetapi kemampuan dasar yang dimiliki setiap siswa dapat membantu menciptakan sesuatu yang bernilai dengan lebih cepat. Menurut Robbins (2002), keterampilan dibagi menjadi empat kategori yaitu *basic literacy skill* (keahlian dasar), *technical skill* (keahlian teknis), *interpersonal skill* (keahlian berkomunikasi), dan *problem solving skill* (keahlian memecahkan masalah). Keahlian-keahlian tersebut perlu diasah melalui program *traininga* atau bimbingan yang didukung oleh kemampuan.

Masalah merupakan kesenjangan antara keadaan yang diharapkan dengan kondisi yang sedang terjadi sehingga memunculkan berbagai bentuk pernyataan negatif. Masalah dapat menjadi sebuah tantangan bagi siswa apabila tidak dapat dipecahkan dengan prosedur yang sudah dipahami sebelumnya. Siswa dikatakan sedang melakukan pemecahan masalah ketika

siswa menghadapi situasi yang membingungkan untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan atau pengalamannya pada suatu persoalan (Sofyan, et al., 2013). Keahlian pemecahan masalah dapat dilatih ketika siswa menghadapi suatu masalah kemudian menentukan penyelesaian masalah tersebut.

Indikator keterampilan pemecahan masalah merupakan proses menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam kondisi yang baru dan belum dikenal untuk mencapai tujuan dan pengetahuan baru sehingga dapat memahami dan menyelesaikan suatu permasalahan (Wardhani, 2010). Siswa harus mengikuti langkah-langkah dalam pemecahan masalah agar memperoleh manfaat dari keterampilan pemecahan masalah. manfaat yang diperoleh siswa apabila mempunyai keterampilan pemecahan masalah antara lain dapat mempelajari fakta-fakta, konsep, prinsip perhitungan dan realisasinya serta lebih mengutamakan prosedur atau langkah-langkah strategi yang ditempuh dalam menyelesaikan masalah (Rahmani, 2018). Indikator keterampilan pemecahan masalah berdasarkan pendapat Polya (1972) terdiri dari memahami masalah (*understanding the problem*), merencanakan penyelesaian (*devising a plan*), menjalankan rencana (*carrying out the plan*), dan memeriksa kembali (*looking back*). Memahami masalah (*understanding the problem*) mengarahkan siswa untuk mengetahui apa yang ditetapkan dalam permasalahan dan apa yang dipertanyakan. Merencanakan penyelesaian (*devising a plan*) mengarahkan siswa untuk memahami ide rancangan dalam mengumpulkan informasi, menganalisis

informasi, dan menyatakan kembali masalah. menjalankan rencana (*carrying out the plan*) mengarahkan siswa untuk menentukan rencana pemecahan yang layak diterapkan. Memeriksa kembali (*looking back*) mengarahkan siswa untuk mengecek apakah hasil yang telah diperoleh sesuai dengan ketentuan dan tidak terjadi kontradiksi dengan yang ditanyakan.

### Teori Sosiokultural

Teori sosiokultural menekankan bagaimana seorang siswa mengintegrasikan budaya dalam penalaran, interaksi sosial, dan memahami diri mereka sendiri. Pembelajaran berbasis budaya dilatar belakangi oleh kenyataan bahwa pendidikan sangat dipengaruhi oleh budaya di lingkungan sekitar. Saifer, et.al (2011) menyatakan bahwa budaya memengaruhi bagaimana kita dalam proses pembelajaran, memecahkan masalah dan mengajar. Sekolah sebagai sebuah institusi sosial berperan sebagai transmiter budaya dari masyarakat kepada generasi muda. Pada hakikatnya, pendidikan adalah proses budaya. Pendidikan sebagai proses budaya bertujuan menyiapkan siswa agar mampu memasuki kehidupan pada zamannya. Siswa diperkenalkan dengan nilai-nilai budaya yang berlaku dalam tatanan kehidupan pada zaman itu. Vygotsky menyatakan bahwa pertumbuhan manusia sebagai proses pengembangan budaya. Sependapat dengan penjelasan tersebut Meece (dalam Schunk, 2012) mengemukakan bahwa perkembangan manusia

$$\text{nilai indeks} = \frac{((\%F1x1) + (\%F2x2) + (\%F3x3) + (\%F4x4))/4}{4}$$

berhubungan erat dengan proses transmisi perangkat buday, seperti bahasa dan simbol-

simbol budaya. Perkembangan manusia menjadi pribadi yang berbudaya, berilmu, dan memiliki keterampilan yang berhubungan dengan penggunaan bahasa dan simbol-simbol budaya di lingkungannya melalui interaksi sosial yang dijalaninya. Hal ini bermakna bahwa siswa belajar dan membangun pengetahuannya dimulai dari hal-hal terdekat dengan kehidupannya sehari-hari terkait dengan konteks sosial dan budaya di lingkungan sekitar siswa. Teori sosiokultural menyatakan bahwa masyarakat dan budaya merupakan sumber pengetahuan. sosial budaya melatarbelakangi pola pikir seseorang. Pendapat Vygotsky yang diikuti Feldman (2012, hlm. 171) menyatakan bahwa siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran anak dipengaruhi oleh dunia sosial dan budaya yang berperan sebagai sumber belajar bagi perkembangan pengetahuan siswa.

Hal ini diperjelas oleh pendapat Jackman (2012) yang menyatakan bahwa banyak hal yang dapat dipelajari anak dari budaya di sekitarnya. Pernyataan tersebut sesuai dengan gagasan utama sosiokultural Vygotsky yang dijelaskan Slavin (2008) bahwa perkembangan sangat tergantung pada siswa berupa simbol-simbol budaya yang digunakan untuk membantu orang berpikir, berkomunikasi, dan memecahkan masalah seperti bahasa, sistem penulisan atau sistem berhitung pada suatu budaya. Berdasarkan pendapat para ahli, perkembangan kemampuan berpikir siswa tidak terlepas dari konteks historis-budaya yang dijalani anak termasuk simbol-simbol budaya selama perkembangan hidupnya dengan melibatkan interaksi sosial di lingkungannya. Siswa bertumbuh dan berkembang dalam suatu

masyarakat yang mempunyai simbol-simbol budaya sebagai hasil karya cipta, rasa, dan karsa manusia untuk membantu berpikir, berkomunikasi, dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Ada beberapa penerapan teori dalam teori sosiokultural yaitu ZPD (*Zone of Proximal Development*), *Scaffolding* (struktur penyangga), pembelajaran termediasi, pembelajaran kooperatif, pembelajaran timbal balik (*reciprocal teaching*), pemagangan kognitif, dan penentuan terbimbing (*assisted discovery*).

### **Wall Chart**

Wall chart adalah media yang menyajikan makna atau sebagai petunjuk proporsi tertentu yang berupa gambar, bagan, denah atau skema (Mashum, 2017). Media *wall chart* terdiri dari kata *wall* yang memiliki arti dinding karena media ini digantungkan di dinding atau di papan tulis dan *chart* yang memiliki arti bagan.

*Wall chart* juga bagian dari media gambar yang merupakan carta gambar (Ashari, 2017). Media ini membantu dalam penyampaian materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus mampu mengembangkan desain dengan menggunakan susunan warna dan proporsi tertentu, sehingga menarik perhatian siswa dan mendorong keterampilan pemecahan masalah akuntansi.

Ketika media *wall chart* dipilih sebagai alat dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran, guru harus mampu menggunakan media tersebut. Penggunaan media *chart* gambar mempengaruhi kreativitas guru (Ismawati, 2012,

hlm, 114). Dalam menggunakan media tersebut, kreativitas dan keterampilan guru sangat menentukan nilai dan manfaat media tersebut.

Penerapan media pembelajaran yang efektif akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran bahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, peneliti akan menerapkan media *wall chart* sebagai alat untuk membantu penyampaian materi pembelajaran. Media ini mudah dan praktis sehingga mampu meningkatkan daya imajinasi siswa dalam mengartikan lambang-lambang maupun gambar.

### **Pembelajaran Akuntansi**

Pengertian pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2005, hlm. 54) pembelajaran merupakan suatu perpaduan antara unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur suatu kombinasi yang tersusun dari unsur – unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Winkel (1991) dalam Eveline Siregar (2014), pembelajaran merupakan sekumpulan kegiatan yang dirancang untuk mendorong siswa dalam belajar. Sedangkan menurut Gagne (1977) dalam Eveline Siregar (2014), pembelajaran adalah sekumpulan peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal. Miarso (1993) dalam Siregar (2014) menyatakan konsep pembelajaran sebagai usaha pendidikan yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) akuntansi diartikan sebagai seni

pencatatan dan pengikhtisaran transaksi keuangan dengan penjelasan tentang akibat suatu transaksi terhadap suatu kesatuan ekonomi. Menurut Achmad Tjahjono (2003, hlm. 2) akuntansi adalah suatu sistem informasi yang menghasilkan informasi kuantitatif dari suatu unit organisasi atau kesatuan ekonomi. Informasi tersebut digunakan oleh seseorang yang berkepentingan dalam mengambil keputusan.

*American Accounting Association* (AAA) dalam Handoko (2004, hlm. 2), akuntansi adalah proses mengidentifikasi, mengukur, dan melaporkan informasi ekonomi dari sebuah perusahaan sehingga memunculkan penilaian dan pengambilan keputusan bagi pihak yang berkepentingan terhadap informasi tersebut. Menurut Samyrin (2011, hlm. 3), “Akuntansi merupakan suatu sistem informasi yang digunakan untuk mengubah data dari transaksi menjadi informasi keuangan.”

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa akuntansi adalah suatu penyajian informasi keuangan perusahaan yang digunakan oleh pihak-pihak tertentu dalam pengambilan keputusan yang didasarkan pada laporan keuangan.

Pembelajaran akuntansi adalah suatu usaha yang dilakukan untuk memahami ilmu yang mempelajari penyajian informasi keuangan yang berasal dari laporan keuangan digunakan dalam pengambilan keputusan oleh pihak yang berkepentingan.

### **Media Wallchart berbasis Sosiokultural sebagai Media Pembelajaran**

Pemilihan media pembelajaran harus

didasarkan pada tujuan instruksional. Hal ini untuk memastikan bahwa media pembelajaran sesuai dengan prosedur dan tidak menyimpang dari tujuan yang ditetapkan.

Salah satu media yang memudahkan siswa dalam memahami dan menerapkan keterampilan pemecahan masalah akuntansi adalah media *wall chart*. Karakteristik media *wall chart* dalam penyajiannya berupa gambar, bagan, atau simbol mempermudah siswa dalam menyelesaikan masalah akuntansi. Keterampilan pemecahan masalah akuntansi merupakan hal yang penting dalam praktik akuntansi untuk menyusun laporan keuangan karena dengan adanya keterampilan ini, siswa mampu menyelesaikan masalah – masalah dalam praktik akuntansi.

Penerapan teori sosiokultural berupa teori *scaffolding* dan pembelajaran kooperatif yang dipadukan dapat mendukung penggunaan media *wall chart* dalam penelitian ini. Teori *scaffolding* nantinya akan menyediakan banyak dukungan terhadap tahap – tahap awal pembelajaran kepada siswa, kemudian dukungan itu secara perlahan dikurangi ketika siswa mulai menunjukkan kemajuan dalam belajar sehingga dapat memikul tanggung jawab yang besar. Sedangkan pembelajaran kooperatif nantinya digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk menekankan kepada siswa untuk berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya secara berkelompok.

Peran guru dalam hal ini untuk memberikan bimbingan kepada siswa untuk menerapkan media *wall chart* dalam pembelajaran akuntansi dan membantu siswa apabila mengalami kesulitan dalam

penerapannya. Sedangkan peran teman sebaya dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama dalam peningkatan keterampilan pemecahan masalah akuntansi, saling memberikan pandangan atau pendapat antar anggota dan dapat mengevaluasi apabila terjadi kesalahan yang dilakukan oleh anggota kelompok.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SMK di Surakarta, pada bulan Januari sampai dengan bulan Juni 2023. Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian dalam penelitian ini merupakan siswa kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga SMK yang beranggotakan 18 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Sumber data diperoleh dari siswa kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga sebagai informan dan responden, tes dari hasil melaksanakan tindakan penerapan media *wallchart*, dokumen penelitian seperti silabus; Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); dan hasil pengamatan keterampilan pemecahan masalah serta peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan hasil observasi, hasil tes, dan dokumentasi. Teknik uji validitas data menggunakan teknik triangulasi metode. Indikator capaian keberhasilan penelitian diukur dari hasil tes kemampuan pemecahan masalah yang diberikan kepada siswa sebesar 80% siswa harus mencapai KKM dengan nilai 76.

**Tabel 1.** Indikator Ketercapaian Kemampuan Pemecahan Masalah

Target Pencapaian	Indikator Ketercapaian
n	
80%	Diukur dari hasil tes keterampilan pemecahan masalah yang diberikan kepada siswa. Dihitung dari jumlah siswa yang memperoleh skor minimal 76

Sintaks pembelajaran yang dilakukan terdiri dari beberapa tahapan pada setiap siklusnya yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, menjalankan rencana dan mengoreksi kembali. Pada tahap memahami masalah, kegiatan yang dilakukan yaitu guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran akuntansi dengan menggunakan media *wall chart*, guru melakukan tanya jawab kepada siswa selama proses pembelajaran akuntansi, guru menampilkan dan memberikan penjelasan mengenai media *wall chart*, guru memberikan tugas kepada siswa untuk menyelesaikan masalah pembelajaran akuntansi terkait materi pembelajaran akuntansi menggunakan media *wall chart*. Pada tahap merencanakan penyelesaian, kegiatan yang dilakukan yaitu guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan pemecahan masalah yang disediakan menggunakan media *wall chart*, guru mengarahkan siswa untuk merencanakan penyelesaian masalah menggunakan media *wall chart*. Pada tahap menjalankan rencana, kegiatan yang dilakukan yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan pemecahan masalah menggunakan media *wall chart* yang telah dibuat. Pada tahap mengoreksi kembali,

kegiatan yang dilakukan yaitu guru membimbing siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil presentasi dan proses yang dilaksanakan.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Deskripsi Hasil Penelitian**

**Pra Tindakan**

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti mengumpulkan data dan informasi dengan cara melakukan kegiatan observasi terhadap guru mata pelajaran akuntansi dan melakukan tes kepada siswa kelas XI AKL SMK.

**Tabel 2.** Hasil Tes Pra Tindakan Keterampilan Pemecahan Masalah Pembelajaran Akuntansi

Kategori	Siswa	Persentase
Lulus	9	50%
Tidak Lulus	9	50%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 18 siswa dari indikator capaian keberhasilan penelitian sebanyak 50% siswa memperoleh nilai lebih dari 76. Hal tersebut belum mencapai indikator keberhasilan keterampilan pemecahan masalah akuntansi yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa di SMK Surakarta pada mata pelajaran Praktik Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang dan Manufaktur terhadap keterampilan pemecahan masalah menunjukkan 25% siswa atau sebanyak 4 siswa mampu memahami masalah, 50% siswa atau sebanyak 9 siswa mampu merencanakan penyelesaian masalah atau sebanyak 9 siswa, 75% siswa atau sebanyak 12 siswa mampu menjalankan rencana dan 75% siswa atau 12 siswa mampu mengoreksi kembali pekerjaan.

**Hasil Tindakan Siklus I**

Sebelum peneliti melaksanakan tindakan pada siklus I, terlebih dahulu peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran praktik akuntansi perusahaan jasa, dagang dan manufaktur terkait rencana tindakan yang akan diterapkan pada siklus I. Pelaksanaan siklus I dibagi dalam dua kali pertemuan dengan masing-masing pertemuan memiliki alokasi waktu 2x45 menit dengan materi pokok jurnal penyesuaian.

**Tabel 4.** Hasil Tes Keterampilan Pemecahan Masalah Pembelajaran Akuntansi Siklus I

Kategori	Siswa	Persentase
Lulus	14	78%
Tidak Lulus	4	22%

Dari indikator capaian keberhasilan penelitian sebanyak 78% siswa memperoleh nilai lebih dari 76. Meskipun sudah 78% siswa XI AKL mencapai indikator keberhasilan, namun hal tersebut belum mencapai indikator keberhasilan keterampilan pemecahan masalah akuntansi yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa di SMK Surakarta pada mata pelajaran Praktik Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang dan Manufaktur terhadap keterampilan pemecahan masalah setelah diberi tindakan siklus I menunjukkan bahwa siswa memiliki keterampilan pemecahan masalah dalam kategori tinggi.

**Hasil Tindakan Siklus II**

Refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I belum mencapai target yang telah ditetapkan, sehingga dilaksanakan siklus II dengan mempertimbangkan refleksi dari siklus I.

Tindakan siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Materi pokok yang diajarkan pada siklus II adalah jurnal penyesuaian mengenai penyesuaian biaya yang masih harus dibayar, penyesuaian piutang pendapatan, penyesuaian pendapatan diterima di muka, dan penyesuaian kerugian piutang tak tertagih. Alokasi waktu masing – masing pertemuan adalah 2x45 menit.

**Tabel 4.** Hasil Tes Keterampilan Pemecahan Masalah Pembelajaran Akuntansi Siklus II

Kategori	Siswa	Persentase
Lulus	16	89%
Tidak Lulus	2	11%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil tes keterampilan pemecahan masalah setelah mendapat tindakan di siklus II adalah 89% dan berada pada kategori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil tes keterampilan pemecahan masalah sudah mencapai target capaian keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80%.

Kedua hasil di atas sudah dapat membuktikan bahwa penerapan media *wall chart* berbasis sosiokultural pada pembelajaran akuntansi kelas XI AKL SMK Surakarta dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah akuntansi.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa di SMK Surakarta pada mata pelajaran Praktik Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang dan Manufaktur terhadap keterampilan pemecahan masalah setelah diberi tindakan siklus II menunjukkan 75% siswa atau sebanyak 12 siswa mampu memahami masalah, 100% siswa atau sebanyak 18 siswa mampu merencanakan penyelesaian masalah, 100% siswa atau

sebanyak 18 siswa mampu menjalankan rencana dan 100% siswa atau 18 siswa mampu mengoreksi kembali pekerjaan.

**Perbandingan Hasil Antar Tindakan**

Kedua hasil di atas sudah dapat membuktikan bahwa penerapan media *wall chart* berbasis sosiokultural pada pembelajaran akuntansi kelas XI AKL SMK Surakarta dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah akuntansi.

**Tabel 5.** Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah Akuntansi

Kriteria	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Siswa	(%)	Siswa	(%)	Siswa	(%)
Lulus	9	50%	14	78%	16	89%
Tidak Lulus	9	50%	4	22%	2	11%

Berdasarkan Tabel dapat dinyatakan bahwa jumlah siswa yang mendapatkan hasil tes keterampilan pemecahan masalah akuntansi mencapai nilai KKM meningkat melalui penerapan media *wall chart* berbasis sosiokultural dari siklus I ke siklus II.

**Pembahasan**

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, penerapan media *wall chart* berbasis sosiokultural dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah akuntansi bagi siswa kelas XI AKL SMK Surakarta. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh temuan penting mengenai penerapan media *wall chart* berbasis sosiokultural pada siklus I menunjukkan terdapat peningkatan persentase keterampilan pemecahan masalah dari kegiatan pra tindakan. Namun pada siklus I ini belum sepenuhnya mencapai indikator keberhasilan penelitian. Oleh karena itu perlu

adanya perbaikan dengan dilaksanakannya siklus II.

Perbaikan pada siklus II berdampak positif terhadap peningkatan persentase keterampilan pemecahan masalah pembelajaran akuntansi. Persentase keterampilan pemecahan masalah pembelajaran akuntansi pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Berdasarkan hasil tindakan siklus II, dapat dinyatakan bahwa penerapan media *wall chart* berbasis sosiokultural dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pembelajaran akuntansi bagi siswa kelas XI di SMK Surakarta sehingga tidak diperlukan adanya perlakuan pada siklus selanjutnya.

Berdasarkan observasi pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II, penerapan media *wall chart* berbasis sosiokultural membuat proses pembelajaran menjadi lebih inovatif. Media ini menerapkan kerja sama yang menimbulkan interaksi sosial dengan orang dewasa yaitu guru dan teman sebaya untuk membantu dan mengajarkan cara baru untuk mengerjakan tugas, membimbing serta memberikan motivasi dalam belajar.

Hasil temuan dalam penelitian ini bersinergi dengan penelitian Ayu (2015) yang menyatakan bahwa penggunaan media *wall chart* dalam meningkatkan pemahaman kompetensi akuntansi perusahaan jasa dinyatakan sangat layak dibuktikan dengan penilaian dari ahli materi dan ahli media.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat diperoleh jawaban atas rumusan masalah bahwa penerapan media *wall chart* berbasis sosiokultural dapat meningkatkan keterampilan

pemecahan masalah akuntansi bagi siswa kelas XI AKL SMK Surakarta.

Penelitian ini tentu memiliki kekurangan dalam pelaksanaannya. Berikut ini keterbatasan selama melaksanakan penelitian di kelas XI AKL SMK Surakarta; 1) Guru belum mengenal dan menerapkan media *wall chart* selama pembelajaran sehingga pelaksanaannya masih mengalami kendala sehingga perlu peran sekolah dalam meningkatkan keterampilan guru dalam penerapan media pembelajaran; 2) Variabel dalam penelitian ini keterampilan pemecahan masalah masih bersifat luas sehingga direkomendasikan dapat diteliti lebih mendalam maupun menggunakan variabel lain; 3) Populasi penelitian ini terbatas bagi siswa AKL kelas XI di SMK Surakarta sehingga direkomendasikan dapat diteliti dengan populasi yang lebih luas.

## SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan menerapkan media *wall chart* berbasis sosiokultural bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pembelajaran akuntansi bagi siswa kelas XI di SMK Surakarta. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah pada setiap siklusnya. Hal ini membuktikan bahwa media *wall chart* berbasis sosiokultural mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pembelajaran akuntansi. Peningkatan keterampilan pemecahan masalah pembelajaran akuntansi didukung dengan meningkatnya hasil tes keterampilan pemecahan masalah akuntansi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, saran bagi siswa diharapkan dapat

meningkatkan keterampilannya, khususnya pada mata pelajaran praktik akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur. Saran kepada guru diharapkan dapat berinovasi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran di kelas. Misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa akan memiliki ketertarikan dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Pemilihan media pembelajaran tersebut dapat disesuaikan dengan materi yang disajikan maupun situasi dan kondisi siswa. Guru dapat menggunakan media *wall chart* berbasis sosiokultural untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah akuntansi. Selain itu, sekolah diharapkan dapat mendukung sarana dan prasarana guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam peningkatan keterampilan pemecahan masalah. Salah satunya yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Tjahjono dan Sulastuiningsih. (2003). *Akuntansi Pengantar Pendekatan Terpadu*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Ashari, M. (2017). *Penerapan Strategi Double Entry Journal Dengan Media Wall chart Dalam Pembelajaran Memproduksi Teks Cerita Pendek (Penelitian Ekperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XI SMAN 9 Bandung Tahun Pelajaran 2017/2018)*. Doctoral dissertation, FKIP Unpas.
- Daryanto. (2010). *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Feldman, R. S. (2012). *Discovering the life span*. Pearson Higher Ed.
- Fintiastuti, Ayu (2015). *Analisis Pemanfaatan Media Wallchart dalam Peningkatan Pemahaman Kompetensi Akuntansi Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Keuangan SMK Negeri 1 Bantul Tahun Ajaran 2014/2015*. S1 thesis, Fakultas Ekonomi UNY.
- Firdaus, F. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis SETS berbantuan komputer untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. *Indonesian Journal of Science and Education*, 1(1). doi:[10.31002/ijose.v1i1.417](https://doi.org/10.31002/ijose.v1i1.417).
- Jackman, L.H. 2012. *Early education curriculum*. Belmont: Wadsworth
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507-3514. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Mulyati Yeti, D. (2007). *Keterampilan Dalam Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Oemar Hamalik. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saad, N.S. & Ghani, A. . (2008). *Teaching Mathematics in Secondary School: Theoris and Practices*. Perak: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Saifer, et. Al. (2011). *Culturally responsive standarts-bsted teaching classroom in community and back*. Thousand Oaks: Crowin Sage Company.
- Samryn. (2011). *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories an educational perspective*. Pearson Education, Inc.

Slavin, R.E. (2011). Psikologi Pendidikan teori dan praktik (jilid 2).(Terjemaham Marianto Samosir). Boston: Pearson Education Inc.

Sofyan, D., & Lestari, T.P (2013). Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Antara Siswa yang Menggunakan Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Dan Konvensional. *Junral Pendidikan Matematika*, 2(3), 179-190.

Wardani, Sri (2010). *Pembelajaran Kemampuan Pemecahan Masalah MAtematika di SMP*. Yoogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Matematika.