

---

## Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Permainan Menempel Rupiah

Eni Suciati

SMA Negeri 1 Rembang, Rembang, Indonesia

Email: [enisuci70@gmail.com](mailto:enisuci70@gmail.com)

---

Info Artikel	Abstract
<p><b>Sejarah Artikel:</b> Diserahkan 15 Mei 2023 Direvisi 22 Mei 2023 Disetujui 22 Mei 2023</p> <hr/> <p><b>Keywords:</b> <i>Students activity, learning outcomes, game of sticking rupiah</i></p> <hr/>	<p><i>The purposes of this study were (1) to examine the increase in the activity of class XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Rembang in learning accounting economics by applying the rupiah stick game, and (2) to examine the increase in student learning outcomes in class XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Rembang in learning accounting economics with the application of the rupiah sticking game.</i></p> <p><i>This Classroom Action Research was conducted in two cycles, each cycle consisting of two meetings. The research subjects were students of class XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Rembang with a total of 35 students consisting of 9 male students and 26 female students. The data collection method used is the observation method to determine student activity and the test method to determine student learning outcomes. Data analysis techniques in this study were carried out quantitatively and qualitatively.</i></p> <p><i>The results showed an increase in student activity and learning outcomes. After the action was taken, the average level of activity increased from 55.41% in the less active category to 67.19% in the active category. The average pre-cycle learning result was 53, after cycle 1 it increased to 68 and after the implementation of the actions in cycle 2 it became 74. Student completeness in cycle 2 increased by 66% and has met the success indicators that have been set in this study. This proves that the Rupiah Sticking Game Media can be used to increase student activity and learning outcomes.</i></p>

---

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) mengkaji peningkatan keaktifan siswa kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Rembang dalam pembelajaran ekonomi akuntansi dengan penerapan permainan menempel rupiah, dan (2) mengkaji peningkatan hasil belajar siswa kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Rembang dalam pembelajaran ekonomi akuntansi dengan penerapan permainan menempel rupiah.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan melalui dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Rembang dengan jumlah 35 siswa terdiri dari 9 siswa laki laki dan 26 siswa perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode pengamatan untuk mengetahui keaktifan siswa dan metode tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Setelah dilakukan tindakan tingkat keaktifan rata rata meningkat dari kondisi Pra Siklus 55,41 % dalam kategori kurang aktif menjadi 67,19 % kategori aktif. Rata-rata hasil belajar pra siklus adalah sebesar 53, setelah siklus 1 naik menjadi 68 dan setelah pelaksanaan tindakan pada siklus 2 menjadi 74. Ketuntasan siswa pada siklus 2 naik sebanyak 66% dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Hal ini membuktikan bahwa Media Permainan Menempel Rupiah dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

© 2023 Universitas Muria Kudus

---

## PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Laksana & Dhiu, 2021). Ramawati (2015) juga menyampaikan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi yang saling berhubungan antara komponen-komponen yang ada dalam proses pembelajaran tersebut.

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran, diantaranya adalah media pembelajaran dan guru. Kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru harus bisa menempatkan siswa sebagai subyek pendidikan yang butuh perhatian penuh karena setiap siswa mempunyai kemampuan dan kondisi yang beragam. Perlu rencana dan program yang baik agar proses pembelajaran di kelas dapat mengembangkan potensi siswa secara maksimal. Untuk menunjang proses pembelajaran dibutuhkan media yang sesuai dan cocok dengan materi pelajaran yang akan disampaikan (Asyfa, 2019). Peran media dalam proses pembelajaran penting karena dapat membantu menyampaikan pesan pembelajaran yang bersifat abstrak. Sejalan dengan pendapat Kurniawati (2021) salah satu fungsi dari media pembelajaran yaitu dapat membantu menyampaikan materi yang abstrak dan susah ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut, peran media pembelajaran diperlukan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran dan dapat memberikan dampak positif dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Guru yang profesional akan mampu mengelola proses pembelajaran dengan baik karena menguasai beragam metode dan starategi pembelajaran, serta mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan konsep yang diajarkan (Wibowo, 2016). Dengan begitu tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah. Sebagaimana mata pelajaran yang lain, mata pelajaran Ekonomi kelas XII dalam hal ini materi Akuntansi akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik apabila proses pembelajaran dapat berlangsung dengan menarik dan menyenangkan. Tapi kenyataan yang terjadi

banyak siswa yang mengeluh terhadap materi Ekonomi, sebagian siswa menganggap materinya sulit karena banyak angka, sebagian menganggap Ekonomi bukan pembelajaran yang menyenangkan karena banyak tugas sehingga mereka cenderung kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran terutama pada pokok bahasan Akuntansi. Kenyataan ini mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Rendahnya hasil belajar disebabkan karena sebagian besar mereka menganggap bahwa ekonomi khususnya akuntansi merupakan pelajaran yang tidak menyenangkan karena banyak tugas. Sebagian lagi menganggap bahwa ekonomi akuntansi itu sulit karena banyak angka. Hal ini yang menyebabkan mereka seringkali kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan hasil pengamatan menunjukkan bahwa rata rata keaktifan siswa hanya sebesar 55,41 %. Apabila siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan akhirnya akan memberikan dampak positif dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu dalam penyampaian pesan pembelajaran dan juga menciptakan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Menurut Annisa, dkk (2021) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan hal penting yang dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Media permainan menempel sebagai salah satu media pembelajaran yang dikemas dalam sebuah permainan dalam proses pembelajaran. Penerapan permainan menempel rupiah dalam pembelajaran ekonomi akuntansi diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dan berujung pada peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran bersifat menarik dan menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Suprapti (2022) bahwa dengan penerapan media permainan dalam proses pembelajaran dapat memberikan nuansa belajar dengan rasa nyaman tanpa rasa tertekan pada diri siswa. Hal tersebut didukung dengan pendapat Artha, dkk (2021) bahwa siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, sehingga dapat mengoptimalkan dalam proses pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Permainan menempel rupiah sebagai salah satu media permainan yang mengajak siswa

untuk bermain secara berkelompok. Dengan media permainan ini aktifitas siswa dalam pembelajaran diharapkan meningkat karena siswa aktif melakukan kegiatan menempel dengan media permainan menempel rupiah. Penelitian dengan menggunakan media permainan menempel sebelumnya juga dilakukan oleh Sulamsi, dkk (2021) dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan penguasaan keaksaraan siswa dengan penerapan media permainan menempel kata. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu media permainan menempel yang digunakan adalah menempel rupiah pada materi ekonomi akuntansi.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengkaji peningkatan keaktifan siswa kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Rembang dalam pembelajaran ekonomi akuntansi dengan penerapan permainan menempel rupiah, dan (2) mengkaji peningkatan hasil belajar siswa kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Rembang dalam pembelajaran ekonomi akuntansi dengan penerapan permainan menempel rupiah.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai penelitian yang dilakukan dengan tujuan peningkatan kualitas pembelajaran berdasarkan adanya permasalahan yang ditemukan di kelas (Arikunto, 2010). Penelitian ini dilaksanakan kurang lebih selama 2 bulan dimulai sejak persiapan hingga pelaksanaan tindakan. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap evaluasi, dan tahap refleksi.

Subjek penelitian adalah siswa kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Rembang dengan jumlah 35 siswa terdiri dari 9 siswa laki laki dan 26 siswa perempuan. Pemilihan kelas didasarkan pada kurangnya tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran dan hasil belajar siswa yang rendah. Tehnik pengumpulan data dilakukan dengan 2 cara yaitu dengan teknik observasi dan teknik tes. Teknik observasi bertujuan untuk mendapatkan data keaktifan siswa melalui lembar observasi, sedangkan teknik tes dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar siswa melalui instrumen soal evaluasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Keberhasilan dalam penelitian ini diukur dari adanya peningkatan hasil belajar siswa. Keberhasilan individual ditentukan dengan nilai

minimal yang harus dicapai oleh siswa adalah 70, sedangkan keberhasilan klasikal adalah siswa yang bernilai 70 ke atas setidaknya berjumlah 65 % dari seluruh siswa. Selain itu, adanya perubahan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat terlihat dari hasil pengamatan sebelum dan setelah dilakukannya tindakan. Keaktifan siswa dianalisis menggunakan tabel kategori keaktifan siswa berikut ini.

**Tabel 1.** Tabel Tingkat Keaktifan (Arikunto, 2015)

Kategori Tingkat Keaktifan	Huruf	Keterangan
81 % - 100 %	A	Sangat Aktif
66 % - 80 %	B	Aktif
56 % - 65 %	C	Cukup Aktif
41 % - 55 %	D	Kurang Aktif
0 % - 40 %	E	Sangat Kurang Aktif

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Rembang. Penelitian ini dilaksanakan karena rendahnya keaktifan siswa yang berdampak pada rendahnya pula hasil belajar siswa. Rata-rata keaktifan siswa pada kondisi pra siklus sebesar 55,41% pada kategori kurang aktif. Selain itu, rendahnya hasil belajar siswa juga terlihat dari hasil ulangan harian akuntansi perusahaan jasa materi jurnal penyesuaian. Dari 35 siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 10 siswa atau sebesar 29%. Nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 10. Adapun rekapitulasi hasil belajar siswa pada pra siklus dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Rekapitulasi hasil belajar pra siklus

Rentang Nilai	Predikat	Jumlah siswa
< 70	D	25
70 - 79	C	4
80 - 89	B	5
90 - 100	A	1
<b>Total</b>		35
<b>Nilai Tertinggi</b>		95
<b>Nilai Terendah</b>		10
<b>Rata-rata</b>		53
<b>Ketuntasan</b>		29%

Berdasarkan hasil belajar siswa pada kondisi pra siklus diketahui bahwa ketuntasan siswa hanya sebesar 29% sehingga perlu adanya perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas. Penerapan permainan menempel rupiah dilaksanakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

**Deskripsi Hasil Siklus 1**

Siklus 1 pada penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti menentukan jadwal penelitian, menyusun instrumen pengamatan keaktifan siswa, menyiapkan perangkat pembelajaran meliputi rencana pembelajaran, media, beserta instrumen penilaian.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam 2 pertemuan dengan materi kertas kerja. Pada pertemuan pertama media Menempel Rupiah hanya digunakan untuk memberikan contoh riil mengenai bentuk kertas kerja. Sedangkan pada pertemuan kedua peneliti dibantu denfan menayangkan video pembelajaran mengenai konsep kertas kerja dan selanjutnya memberikan kesempatan pada siswa untuk menempelkan media Menempel Rupiah ke papan tulis, dilanjutkan dengan meletakkan kertas jawaban dengan nominal angka tertentu di meja.

Tahap pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media Menempel Rupiah. Rekapitulasi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran siklus 1 dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3.** Keaktifan siswa siklus 1

Aspek	Pertemuan		Rata-rata
	1	2	
Memperhatikan penjelasan guru	92,86	92,86	92,86
Berkomunikasi dalam kelompok	77,86	77,86	77,86
Bertanya	37,86	42,14	40
Berpendapat	42,86	47,14	45
Menanggapi pendapat orang lain	36,43	38,57	37,5
Mengerjakan / Menjawab soal	95,71	95,71	95,71
Presentasi ke depan kelas	36,43	37,14	36,79
<b>Rata Rata</b>	<b>60</b>	<b>61,63</b>	<b>60,82</b>

Hasil pengamatan keaktifan siswa menunjukkan peningkatan rata-rata keaktifan siswa dari pra siklus sebesar 55,41% menjadi 60,82% pada siklus 1 dengan kategori cukup aktif. Peningkatan keaktifan siswa ini masih belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian ini sehingga tindakan penerapan media permainan menempel rupiah dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Pada akhir pembelajaran siklus 1 siswa diberikan soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajarnya. Rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.** Rekapitulasi hasil belajar siklus 1

Rentang Nilai	Predikat	Jumlah siswa
< 70	D	17
70 - 79	C	4
80 - 89	B	9
90 - 100	A	5
<b>Total</b>		<b>35</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>100</b>
<b>Nilai Terendah</b>		<b>25</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>68</b>
<b>Ketuntasan</b>		<b>51%</b>

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 51%. Hal tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, dilanjutkan pada siklus 2 untuk penerapan permainan menempel rupiah dalam proses pembelajaran.

**Deskripsi Hasil Siklus 2**

Siklus 2 pada pelaksanaan penelitian tindakan ini dilaksanakan tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan pada siklus 1. Pada tahap perencanaan peneliti menyusun instrumen pengamatan keaktifan siswa, menyiapkan perangkat pembelajaran meliputi rencana pembelajaran, media, beserta instrumen penilaian.

Pelaksanaan tindakan dalam siklus 2 juga dilakukan dalam 2 pertemuan dengan materi laporan keuangan. Pada siklus 2 ini siswa diberikan kebebasan dalam memilih teman untuk permainan menempel rupiah. Untuk kali ini mereka bergantian memilih teman yang menempelkan jawaban dengan cara meletakkan spidol pada meja masing masing. Siapa yang mejanya (di hadapannya) terdapat spidol maka harus menempelkan jawaban ke media di depan kelas.

Selama proses pembelajaran, aktivitas siswa diamati dengan menggunakan lembar observasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media Menempel Rupiah. Rekapitulasi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran siklus 2 dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

**Tabel 5.** Keaktifan siswa siklus 2

Aspek	Pertemuan		Rata-rata
	1	2	
Memperhatikan penjelasan guru	94,29	100	97,14
Berkomunikasi dalam kelompok	79,29	90	84,64
Bertanya	42,86	45,71	44,29
Berpendapat	48,57	56,43	52,50
Menanggapi pendapat orang lain	39,29	47,14	43,21
Mengerjakan / Menjawab soal	97,14	100	98,57
Presentasi ke depan kelas	45,71	54,29	50
<b>Rata Rata</b>	<b>63,88</b>	<b>70,51</b>	<b>67,19</b>

Hasil pengamatan keaktifan siswa menunjukkan peningkatan rata-rata keaktifan siswa dari siklus 1 sebesar 60,82% menjadi 67,19% pada siklus 2 dengan kategori aktif. Pada akhir pembelajaran siklus 2 selanjutnya siswa diberikan soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajarnya. Rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 6.** Rekapitulasi hasil belajar siklus 2

Rentang Nilai	Predikat	Jumlah siswa
< 70	D	12
70 - 79	C	6
80 - 89	B	4
90 - 100	A	13
<b>Total</b>		35
<b>Nilai Tertinggi</b>		100
<b>Nilai Terendah</b>		35
<b>Rata-rata</b>		74
<b>Ketuntasan</b>		66%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 66% dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian dengan penerapan permainan menempel rupiah selesai pada siklus 2.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan selama 4 kali pertemuan dengan 1 kali pertemuan selama 2 jam pelajaran. Setelah mengamati kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Menempel Rupiah selama tindakan baik pada siklus 1 maupun siklus 2 diperoleh data adanya peningkatan baik pada tingkat keaktifan maupun pada hasil belajar siswa.

Peningkatan pada keaktifan siswa terjadi pada semua aspek keaktifan namun yang diketahui paling menonjol adalah aspek berkomunikasi dalam kelompok dan presentasi. Dalam aspek berkomunikasi dalam kelompok pada siklus 1 keaktifan mereka menunjukkan angka 77,86% setelah dilakukan tindakan siklus 2 meningkat menjadi 84,64%. Untuk aspek keberanian siswa dalam melakukan presentasi ke depan kelas pada siklus 1 sebesar 36,79% setelah siklus 2 dilakukan meningkat menjadi 50%. Hal ini disebabkan siswa baru adaptasi dengan penggunaan media, tetapi setelah pelaksanaan tindakan pada siklus 2 ternyata keberanian mereka untuk presentasi meningkat menjadi lebih baik. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Harliawan (2015) bahwa siswa memerlukan waktu untuk beradaptasi terhadap penerapan inovasi dalam pembelajaran yang berlangsung baik dari metode, model, maupun media pembelajaran yang digunakan.

Dari rata rata tingkat keaktifan setelah pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dan 2 menunjukkan rata rata keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran sebesar 67,19% pada kategori Aktif. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan penggunaan media Menempel Rupiah tingkat keaktifan siswa meningkat dari kondisi Pra Siklus 55,41 % (D) kurang aktif menjadi 67,19 % (B) aktif. Penerapan media permainan menempel rupiah dapat mengajak siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Sari, dkk (2020) bahwa penerapan media permainan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang akan berdampak pada keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan permainan yang dilaksanakan selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi siklus 1 yang dilakukan terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki dalam pelaksanaan siklus 2 yaitu berkaitan dengan sistem pembentukan kelompok. Pada siklus 2 anggota setiap kelompok disusun secara heterogen. Hal ini dimaksudkan agar dalam satu kelompok terdapat berbagai siswa dengan kemampuan kognitif yang berbeda. Selain itu, untuk menghindari adanya kelompok yang pasif. Dengan anggota kelompok yang heterogen sesuai dengan peta kemampuan siswa masing masing kelompok bisa meningkat keaktifannya. Pembentukan kelompok secara heterogen dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa dan memotivasi siswa untuk dapat saling terlibat serta memberikan kontribusi dalam kelompok (Sari, 2018). Menurut Yuliana, dkk (2018) bahwa pembelajaran dengan secara berkelompok dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan kelompok terutama saat berdiskusi. Siswa yang memiliki kemampuan tinggi dapat membantu siswa dengan kemampuan sedang ataupun kurang. Begitu juga siswa yang memiliki kemampuan kurang dapat termotivasi untuk belajar bersama melalui tutor sebaya.

Perbaikan dalam pelaksanaan tindakan tidak hanya berdampak positif pada peningkatan keaktifan siswa, namun juga peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Ningsih (2018) bahwa peningkatan keaktifan siswa juga memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar. Setelah pelaksanaan tindakan dengan penerapan permainan Menempel Rupiah hasil belajar siswa mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelum dilakukannya tindakan. Rata-rata hasil belajar pra siklus adalah sebesar 53, setelah siklus 1 naik menjadi 68 dan setelah pelaksanaan tindakan pada siklus 2

menjadi 74. Selain itu, pada akhir siklus 2 diketahui bahwa ketuntasan siswa sebanyak 66% dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini.

Peningkatan hasil belajar siswa ini juga dikarenakan penerapan permainan menempel rupiah dalam pembelajaran. Adanya permainan yang diterapkan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena pembelajaran bersifat menyenangkan. Hal tersebut dapat memberikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Wanabuliandari, dkk (2018) dengan unsur permainan siswa dapat belajar dengan nyaman dan tidak dalam kondisi tertekan, sehingga pemahaman terhadap materi dapat optimal. Penerapan permainan menempel rupiah dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Ekonomi materi Kertas Kerja siswa kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Rembang semester 1 tahun ajaran 2022/2023.

#### SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian pada bab IV dapat disimpulkan bahwa (1) Media Permainan Menempel Rupiah dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pelajaran ekonomi materi kertas kerja pada siswa kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Rembang tahun ajaran 2022 semester 1. Dengan permainan siswa dituntut berperan aktif dalam pembelajaran, karena mereka harus terlibat langsung dalam permainan. (2) Penggunaan media Permainan Menempel Rupiah bisa meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan permainan siswa bisa lebih mudah memahami materi pelajaran dan dapat mengembangkan kemampuan belajar mereka.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, V., Fajrie, N., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1-8.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Artha, M. Y., Kanzunudin, M., & Purbasari, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantu Permainan Ular Tangga Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 121-126.
- Asyfa, R. N. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar Terhadap Keaktifan Belajar Siswa SMAN 16 Bandung Pada Kelas XI IPS Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2018-2019. *Disertasi*. FKIP Unpas.
- Harliawan, H. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas VIII J SMP Negeri 5 Singaraja. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1).
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *pedagogi: jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 1(1), 1-5.
- Laksana, D. N. L., & Dhiu, K. D. (2021). Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini. *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, 1.
- Ningsih, A. (2018). Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X di SMAN 2 Gunung Sahilan. *PEKA*, 6(2), 157-163.
- Rahmawati, N. L. (2015). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. Univeristas Negeri Yogyakarta.
- Sari, N. M., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2020). Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 219-224.
- Sari, Y. N. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Means Ends Analysis* Menggunakan Media Video Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Pagar Alam. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 89-103
- Sulasmi, S., Maulina, I., & Yuniarti, Y. (2021). Peningkatan Penguasaan Keaksaraan Anak Melalui Permainan Menempel Kata Dengan Papan Flannel Di Kelas B1 TK Al Mukaddimah Pontianak. *Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2).

- Suprapti, K. (2022). Peningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Fisika Melalui Permainan Puzzle Berkelompok Pada Materi Kalor. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 113-118.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB 1 Pasal 1
- Wanabuliandari, S., Ardianti, S. D., Saptono, S., Alimah, S., & Kurniasih, N. (2018). Edutainment module based on local culture of eastern Pantai Utara, Central Java reviewed from experts. *International Journal of Engineering and Technology (UAE)*, 7(2.14), 242-245.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128-139.
- Yuliana, L., Barlian, I., & Jaenudin, R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Inside Outside Circle* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 17-27.